UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS (FCS)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PERFORMANCES CULTURAIS (PPGPC)

MURILO GABRIEL BERARDO BUENO

O arrepio do lúdico: análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros.

Goiânia
2021

UFG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

[ ] Dissertação [x] Tese

2. Nome completo do autor

Murilo Gabriel Berardo Bueno

3. Título do trabalho

O Arrepio do Lúdico: Análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento [x] SIM [ ] NÃO[1]

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:
a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.
O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.
Casos de embargo:
- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.

Documento assinado eletronicamente por **MURILO GABRIEL BERARDO BUENO, Discente**, em 10/08/2021, às 09:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Daniel Christino, Professor do Magistério Superior**, em 12/08/2021, às 18:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2267977** e o código CRC **F90DCEDF**.

MURILO GABRIEL BERARDO BUENO

O arrepio do lúdico: análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame horror, terror, suspense e subgêneros.

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Performances Culturais da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Doutor em Performances Culturais.
Área de Concentração: poéticas e culturas nas humanidades digitais
Orientador (a): Prof. Dr. Daniel Christino

Goiânia
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Bueno, Murilo Gabriel Berardo
O arrepio do lúdico [manuscrito] : análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros / Murilo Gabriel Berardo Bueno. - 2021.
204 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Christino.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Ciências Sociais (FCS), Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, Goiânia, 2021.
Bibliografia.
Inclui lista de figuras.

1. videogame. 2. performaces culturais. 3. horror. 4. fenomenologia. 5. lúdico. I. Christino, Daniel, orient. II. Título.

CDU 316

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata nº 06 da sessão de Defesa de Tese de Murilo Gabriel Berardo Bueno que confere o título de Doutor em Performances Culturais, na área de concentração em Performances Culturais

Aos seis dias do mês de agosto do ano de dois mil e vinte um, a partir das quatorze horas, através de webconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Tese intitulada "O Arrepio do Lúdico: Análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros". Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Daniel Christino (UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Cláudio Aleixo Rocha (UFG), membro titular externo; Professor Doutor Marcilon Almeida de Melo (UFG), membro titular externo, Professor Doutor Edgar Silveira Franco (UFG), membro titular externo; Professor Doutor Lisandro Magalhães Nogueira (UFG), membro titular interno, cujas participações ocorreram através de videoconferência. Durante a argüição os membros da banca fizeram sugestão de alteração do trabalho que serão incorporadas antes do depósito. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Tese tendo sido o candidato aprovado pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Daniel Christino, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA

Documento assinado eletronicamente por **Cláudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior,** em 25/10/2021, às 20:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Daniel Christino, Professor do Magistério Superior,** em 25/10/2021, às 23:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Lisandro Magalhães Nogueira, Professor do Magistério Superior,** em 26/10/2021, às 08:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Marcilon Almeida De Melo, Professor do Magistério Superior,** em 26/10/2021, às 09:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior,** em 26/10/2021, às 14:26, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2440688** e o código CRC **2A71F59C**.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pessoas que sempre me incentivaram na busca pelo conhecimento.

Ao meu orientador, Professor Doutor Daniel Christino, por ter me aberto as portas para a reflexão filosófica e fenomenológica e por seu auxílio incansável durante a construção deste trabalho.

À minha parceira profissional e amiga Raquel de Paula Ribeiro pela parceria, estudos coletivos e sessões de jogos que auxiliaram no desenvolvimento da minha tese.

Aos professores do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Performances culturais, pelas contribuições teóricas e metodológicas.

À FAPEG, pela disponibilização dos recursos financeiros e viabilização de dedicação ao doutorado.

"Sem lágrimas, por favor. É um desperdício de bom sofrimento".
Hellraiser. Renascidos do Inferno (Direção: Clive Barker, 1987).

RESUMO

A presente tese de doutorado analisa a construção do espaço e atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e possíveis subgêneros surgidos nas narrativas dos jogos. A investigação de caráter interdisciplinar alia estudos da fenomenologia de Heidegger, Gumbrecht e Fink, com arcabouço teórico complementar dos estudos de Performances Culturais preconizados por Schechner, Turner e Gennep, bem como dos estudos de gênero e narrativa cinematográfica a fim de analisar como se dá a vivência e materialização do espaço e da atmosfera de medo nos jogos, permitindo que se estabeleça pontos de contato com estados liminares e performáticos, que constituem uma vivência ao jogador e oportunizam a investigação sobre possíveis recriações de gêneros narrativos e categorias dentro dos jogos. O objetivo da pesquisa é analisar o espaço e a atmosfera dos jogos Outlast, Outlast II, The Evil Within, The Evil Within 2, Resident Evil 2 (Remake), Resident Evil 3 (Remake), jogos esses escolhidos por constituírem, embora se trate de uma pesquisa qualitativa, uma amostragem relevante para discutir diferentes tipos de espaço, atmosfera, aberturas estéticas e gêneros narrativos. Como objetivos específicos foi estabelecido analisar a interface entre performances culturais e fenomenologia, por meio da análise da construção dos espaços organizados para serem amedrontadores. Outro objetivo que norteou o desenvolvimento da pesquisa foi a realização da investigação dos jogos pelo viés estético a fim de encontrar a consolidação do clima de medo e a constituição de uma linguagem voltada a essa estética nas programações que compõem o corpus de pesquisa. Por fim, delimitou-se a necessidade de averiguar as histórias, tramas e narrativas na consolidação dos tropos de gênero em cada momento de jogabilidade. Levando em conta o conteúdo discursivo dos jogos que serão escolhidos como objeto do nosso estudo e “corpus” da pesquisa, foram desenvolvidas análises a partir da interdisciplinaridade estruturada pela combinação do conjunto de arcabouços teóricos enumerados acima.

Palavras-Chave: Videogame; performances culturais; horror; fenomenologia; lúdico.

RESUMÉ

Cette thèse de doctorat analyse la construction de l'espace et l'atmosphère de l'horreur, le suspense et les genres possibles dans le jeux vidéo. L'investigation interdisciplinaire combine les études phénomènologiques propos par Heidegger, Gumbrecht et Fink, avec un cadre complemmentaire des études sur les performances culturelles propos par Schechner, Turner et Gennep, ainsi que les études sur le genre et les narratifs cinématographiques, en permettrant d'annaliser comment l'expérience et matérialisation de l'espace et de l'atmosphère sont construites dans les jeux, en amenent points de contact avec les états liminaires et performatiques qui constituent l'expérience de la jouabilité et offrent la possibilité d'étudier des genres et des catégories narratifs dans les jeux. The objectif de la recherche est d'analyser l'espace et l'atmosphère des jeux Outlast, Outlast II, The Evil Within, The Evil Within 2, Resident Evil 2 (Remake), Resident Evil 3 (Remake). Ces jeux ont été choisi pour être, bien qu'ils sont issus d'une recherche qualitative, d'un échantillon pertinent pour une discussion sur différents types d'espaces, d'atmosphères, d'ouvertures esthétiques et de genres narratifs. L'objectifs spécifiques ont été établis pour analyser l'interface entre les performances culturelles et phénoménologie, par l'analyse de la construction d'espaces organisés pour faire peur. Un objectif supplémentaire pour l'orientation et le développement de la recherche était de mener l'investigation des jeux d'un point de vue esthétique, liés à apporter la consolidation du climat de peur et la constitution d'un langage visant à l'esthétique dans les jeux qui font partie du corpus de recherche. Enfin, le besoin d'enqueter sur les histoires, les intrigues et les récits dans la consolidation des tropes de genre à chaque moment de jeuabilité. Au cours de la discussion sur le sujet dont je m'occupe, l'objet d'un corpus d'études et de recherches, nous avons développé l'analyse basée sur une structure interdisciplinaire, dans une combinaison d'éléments théoriques, comme proposé avant.

Mots-clés : Jeux vidéo; performances culturels; l'horreur; phénoménologie; Ludique.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de cena de horror em jogo. 17
Figura 2 - *Ponto de vista em 1ª Pessoa do jornalista Milles em ritual no Sanatório de Outlast*..... 21
Figura 3 – Vilão louco torturador do sanatório de Mount Massive..... 25
Figura 4 - Jogo de 8 Bits 75
Figura 5: Quadrinho no estilo Gore. 93
Figura 6: Relatos do jornalista Milles de Outlast. 96
Figura 7:Hall do sanatório de Outlast. 99
Figura 8: Relato de Milles, jornalista protagonista do jogo Outlast. 101
Figura 9: Hall em frente ao elevador do sanatório do jogo Outlast. 103
Figura 10: Loucos assistindo monitor sem transmissão no sanatório de Outlast. 105
Figura 11: Relatos do jornalista Milles, em Outlast. 105
Figura 12: Porão do sanatório de Outlast, onde há um gerador a ser ativado. 107
Figura 13: Vilão de Outlast. 107
Figura 14: Relatos de Milles em Outlast. 108
Figura 15: Montagem de Vilão Louco e torturador em sanatório de Outlast e protagonista com os dedos mutilados. 108
Figura 16: Câmara psiquiátrica em Outlast. 110
Figura 17: Corredor de câmaras psiquiátricas em Outlast. 110
Figura 18: Relatos de Milles em Outlast. 112
Figura 19: Relatos de Milles em Outlast. 113
Figura 20: Profecias no vilarejo de Outlast II. 117
Figura 21: Documentos encontrados em Outlast II. 123
Figura 22: Ponto de vista de Blake na escola em Outlast II. 124
Figura 23: Ponto de vista de Blake vendo criança sendo sugada na escola em Outlast II. 124
Figura 24: Fanático em Outlast II. 125
Figura 25: Iconografia em momento de *loading* de Outlast II. 126
Figura 26: Justiceiro fanático em Outlast II. 126
Figura 27: Altar no interior de casa em Outlast II. 127

Figura 28: Vila de Outlast II. 128
Figura 29 e Figura 30: Pessoas assassinadas em ato de Purificação em Outlast II. 128
Figura 31: Imagem de divulgação do jogo Assassins Creed Brotherhood 133
Figura 32: Vilão do jogo The Evil Within. 133
Figura 33: Açougue humano no jogo the Evil Within. 134
Figura 34: Açougue humano - the Evil Within 135
Figura 35: Vilão Hannibal Lecter. 136
Figura 36: *O*lho que atua como termômetro de proximidade. 139
Figura 37: Mãe empurrando comida a força na boca do filho. 147
Figura 38: Mãe empurrando comida a força na boca do filho. 148
Figura 39: Mãe empurra comida a força na boca do filho e quebra o nariz dele. 148
Figura 40: Mural de refúgio – delegacia – The Evil Within 2. 152
Figura 41: Projeção de holograma pela STEM – The Evil Within 2. 155
Figura 42: Vítimas do vilão Stephano no cinema – The Evil Within 2. 156
Figura 43: Vilão Stephano– The Evil Within. 156
Figura 44: Vilão Stephano– The Evil Within 2. 156
Figura 45: Vítimas com cabeça explodindo – The Evil Within 2. 157
Figura 46: Cena do filme Gabinete do Dr. Caligari. 158
Figura 47: Espaço se desfazendo – The Evil Within 2. 159
Figura 48: Jogo Resident Evil 2 Remake – Zumbis. 160
Figura 49: Licker e personagem sendo atacado. 163
Figura 50: Licker e personagem sendo atacado. 164
Figura 51: Zumbis humanos. 165
Figura 52: Resident Evil 2 Remake – Zumbis humanos. 165
Figura 53: Monstro em mutação. 166
Figura 54: Cachorro Zumbi. 166
Figura 55: Cachorro Zumbi. 167
Figura 56: Andar superior da Delegacia de Racoon City. 168
Figura 57: Necrotério subterrâneo da delegacia. 168
Figura 58: Personagem Claire. 169
Figura 59: Mapa da delegacia 170
Figura 60: *Hall* da delegacia 170

Figura 61: Caderno com desenhos que solucionam puzzle. 172
Figura 62: Medalhão que soluciona puzzle. 172
Figura 63: Puzzle de símbolos. 172
Figura 64: Ataque a Licker. 175
Figura 65: Mapa de itens. 175
Figura 66: Leon foge do crocodilo gigante no esgoto. 178
Figura 67: Farmacêutica Arnette. 178
Figura 68: Repórter filmada – abertura do jogo. 182
Figura 69: Representante da Umbrella Corporation. 183
Figura 70: Jill atirando no boneco Charlie. 184
Figura 71: Vilão Nemesis. 186
Figura 72: Jill e Carlos. 190
Figura 73: Vilão Nicholai. 191
Figura 74: Jill coloca arma gigante na boca do vilão Nemesis para derrota-lo. 192
Figura 75: Jill ativa fontes de energia e arma gigante. 193
Figura 76: Jill caminha após explodir Nemesis. 193

.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 14

1. O DISPOSITIVO VIDEOGAME COMO OBJETO DE PESQUISA 20

1.1 O processo ritual e os jogos de videogame 21

2. A PROBLEMÁTICA DO ESPAÇO 37

2.1 Espaço na tradição fenomenológica 43
2.2 O espaço em Heidegger 47
2.3 Espaço digital e ambiência de medo: uma atmosfera densa. 54

3. MEDO E IMAGINÁRIO 71

3.1 Panorama histórico dos dispositivos, jogos e suas implicações narrativas 74

4. GÊNEROS NARRATIVOS E O ENTRETENIMENTO 81

5. METODOLOGIA DE PESQUISA: CAMINHOS PARA O ESTUDO DE JOGOS DE TERROR, HORROR E SUSPENSE. 89

5.1 A Construção do Método – Levantamento e Análise dos Jogos de terror, horror e suspense. 91

6. Análise dos Jogos: destrinchando as vivências de horror. 93

6.1 Outlast – espaços de escatologia e desorientação 95

6.2 Outlast II – Atmosfera demoníaca e insana 117

6.3 The Evil Within – Apocaplipse, terror psicológico e *survival* 129

6.4 The Evil Within 2 – *Survival* Horror, terror psicológico e *shooter* 146

6.5 Resident Evil 2 Remake: horror, terror psicológico e shooter 160

6.6 Resident Evil 3 Remake – Mistura de gêneros e tangenciamento do horror e terror psicológico 182

CONCLUSÃO 195

INTRODUÇÃO

Essa tese de doutorado propõe uma análise em profundidade de como o espaço virtual nos jogos de videogame é construído com o uso de elementos estéticos como a arquitetura de luz e sombra, a paleta de cores, os grafismos, a linguagem de câmera, as metáforas visuais, a trilha sonora e a estrutura narrativa, no intuito de despertar significações e sensações de medo nos jogadores. A partir de uma investigação fenomenológica do espaço observa-se como se dá a composição do ambiente dos jogos e de que forma a atmosfera é estruturada a fim de formar uma ambiência de medo caracterizada nos jogos de terror, horror, suspense e subgêneros como formas de se compreender e ocupar esse espaço pelo jogador. A pesquisa estabelece como eixo central um paralelo entre fenomenologia e performance, pelo fato de que a vivência de medo é, em sua maioria liminar e para que se conceba o espaço dos jogos em tonalidades afetivas como esta é necessário que haja uma performance do jogador, que aceita as regras e ocupa, sobretudo esteticamente, essa espacialidade.

Neste caso, a performance do jogador é essencial, na interação com os elementos estéticos próprios à mídia videogame, para o estabelecimento da ambiência do horror. Esta tonalidade afetiva mobiliza questões filosóficas profundas da existência e da cultura. A abertura do ser que concebe ambiências ligadas ao medo se dá a partir de sua existencialidade e de sua cultura, pois o que é temível, diabólico, fantasmagórico, sobrenatural, faz parte de um constructo de códigos compartilhados que se modificam de acordo com cada sociedade e público. Dessa forma, as performances culturais estabelecem vínculos com o que foi proposto para determinados públicos que irão performar durante a jogabilidade e para que essa abertura estética funcione deve-se conhecer de forma análoga os símbolos culturais estabelecidos como amedrontadores. A centralidade do conceito de performance para os estudos em games fica estabelecida desta forma.

Tal proposição parte do meu anseio como pesquisador de transitar por campos diferentes dos que já investiguei até hoje, visto que durante o mestrado estudei cinema e sempre pesquisei formas de linguagem, narrativas e estratégias de interatividade em produções audiovisuais.

O anseio pelos gêneros como o horror, terror e suspense, que objetivam despertar no jogador estados emocionais de medo e derivações, surgiu incialmente ao assistir e estudar obras cinematográficas de diferentes diretores, desde as produções do cinema expressionista alemão, passando pelos filmes de suspense e crime policial do cinema *noir* e de Alfred Hitchcock até clássicos como O Exorcista (William Friedkin, 1973) e o Iluminado (Kubrick, 1977).

A experiência com jogos de videogame fez com que eu desenvolvesse um gosto especial pelos gêneros nessas plataformas e experimentasse produções como o jogo *Amnesia: The Dark Descent* (*Frictional Games*, 2010), a série de jogos *Resident Evil* (*Capcom*, 1996-2015) e recentemente *The last of Us* (*Naughty Dog*, remasterizado, 2014), *Outlast Trinity* (*publisher Warner Bros. Interactive Entertainment e estúdio Red Barrels* 2017), *Until Dawn* (*Supermassive Games*, 2015), *Layers of Fear* (*Bloober Team*, 2016).

Dessa forma, surgiu o interesse pela investigação de jogos do gênero por meio de uma concepção ao mesmo tempo estética, cognitiva e existencial do espaço, bem como de sua importância para se estudar a narrativa e a linguagem e, a criação de categorias de tipos de jogos e subgêneros, assim como suas proximidades e dissidências com o cinema. A partir da observação da linguagem audiovisual utilizada nos jogos escolhidos para fazerem parte do *corpus* de análise, a tese de doutorado aqui proposta faz uma leitura acerca de seus aspectos simbólicos que atuam como componentes do espaço diegético[1].

A relevância da proposta ocorre pela investigação e discussão do assunto e por trazer à tona um tema presente no imaginário coletivo[2], pois os livros, e filmes dos gêneros estudados marcaram época, sendo recriados nos jogos.

---

[1] Diegético, de acordo com Marcel Martin (2003), corresponde a todo o espaço fílmico, ou seja, tudo o que é mostrado ao espectador e que compõe a espacialidade ficcional.

[2] Gibert Durand (2014) classifica o imaginário como o conjunto de percepções e comunicações de determinada sociedade por meio de representações imagéticas. Tais abstrações são compartilhadas culturalmente e influenciam o modo como o mundo é experenciado pelo ser. Cada cultura carrega múltiplos ritos, lendas e códigos que se inserem nesse imaginário. Mesmo não partindo de uma visão racional, essas visões de mundo alteram o modo como os seres o percebem e se relacionam com o espaço, possuindo importância igual ou superior ao pensamento lógico. A ideia da morte, da dor e do perigo, por exemplo, se apresenta de forma particular em cada cultura e transforma a percepção do ser acerca dessas situações. A percepção de tais fenômenos se dá em cada cultura por meio da ideia que se tem de elementos como a lua e a escuridão, que passam a fazer parte de um regime noturno da imagem e engendram significados que constituem um repertório de mitos e fazem com que os seres percebam determinados ambientes de forma ameaçadora.

Assim, o desenvolvimento da tese de doutorado se realiza a partir de alguns eixos principais: a análise da construção do espaço, que se inicia com a pesquisa teórica com revisão bibliográfica acerca dos diversos tipos de espaço, desde a filosofia e a matemática, perpassando a biologia até que se chegue em uma ideia de espaço como algo vivido[3] pelo indivíduo por meio de suas tonalidades afetivas[4]. Basearemos em autores, como Gaston Bachelard (2010), Henri Poincaré (2011), Martin Heidegger (2018), com aporte complementar de autores da biologia, arquitetura e literatura como Edward T. Hall (2005), o historiador Henri Lefebvre (2012) e Hans Ulrich Gumbrecht (2016), que irão auxiliar na discussão teórica acerca da definição do espaço abstrato, percebido, imaginado e vivido.

Nesse sentido, observa-se a construção do ambiente virtual dos jogos de videogame enquanto locais de interação que se valem de aparatos tecnológicos e representacionais a fim de possibilitar interpretações conscientes e mediadas pelas tonalidades afetivas do usuário no surgimento da interatividade. A verificação de possibilidades híbridas[5] de linguagens, da construção do discurso visual e da estrutura narrativa constituem objeto de investigação complementar que oportuniza a percepção de como a atmosfera de terror, horror, suspense e subgêneros se constituem nos jogos escolhidos como objeto de análise.

---

[3] A escolha do termo vivência ao invés de experiência ou percepção,constitui a primeira grande questão da minha tese. Estes três conceitos não são excludentes, mas realizar a articulação entre eles demandaria um bom trabalho filosófico, o que não consiste no objetivo da pesquisa. Todavia, faz-se necessário justificar essa opção. O termo "tonalidade afetiva" está associado sobretudo à questão existencial, no sentido ontológico, pois estar no mundo com um estado de ânimo é por si só existir. Dessa forma, a experiência estética proposta por Gumbrecht pressupõe que a fruição de obras de arte e interações lúdicas com o jogo consistem na formação de um espaço existencial que é vivido, ou seja, percebido e experimentado como "ser-em". Esta espacialidade é Heideggeriana em essência, conforme será apresentado durante a discussão da tese.

[4] Optei por utilizar o termo tonalidades afetivas para substituir o que Martin Heidegger (2018) intitula como disposição. Na obra original a expressão alemã *stimmung* possui várias acepções em outros idiomas e torna-se de difícil tradução. Como se trata de um modo de ocupação do mundo onde o ser, por meio de um estado emocional dá sentido e interpreta o espaço e os entes intramundanos, conforme será explicitado nos capítulos subsequentes, optei por adotar a terminologia em toda a tese.

[5] De acordo com Néstor Garcia Canclini (2010, p.18) hibridações culturais caracterizam-se pela combinação de estruturas culturais que antes funcionavam de maneira independente e, ao entrar em contato umas com as outras, se fundem e se recriam, formando o que o autor denomina de culturas híbridas. O mesmo conceito se aplica às linguagens dos jogos por serem produtos culturais e representarem a combinação de diversas estruturas simbólicas que misturam características do cinema, histórias em quadrinho, pinturas e se reorganizam em uma estética própria.

Figura 1 – Exemplo de cena de horror em jogo.

Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Nesse aspecto a proposta é compreender a partir de análise como a aglutinação de diversas linguagens e estilos recriam o gênero nos jogos a fim de proporcionar ao espectador e aos envolvidos no processo uma vivência imersiva[6] com ênfase nos elementos narrativos e estéticos como eliciadores de tonalidades afetivas por meio da combinação dos aspectos visuais e sonoros antigos com estruturas contemporâneas de significação.

Após o delineamento do tema e objeto de estudo, cheguei a um problema de pesquisa, pensado a partir da seguinte reflexão: de que forma os recursos estéticos presentes nos jogos de videogame de terror, horror, suspense e subgêneros ancoram a vivência performática liminar do jogador no espaço de jogabilidade, criando a partir dessa interação com o próprio ambiente digital, outros jogadores (se houver) e os dispositivos (videogame, computador, *smartphones*) a atmosfera e ambiência de medo?

Algumas questões secundárias auxiliarão no processo de análise: Como a recriação dos gêneros de terror, horror e suspense se dá no universo do videogame por meio da linguagem e da narrativa e de que forma consegue

[6] De acordo com Murray (2003) imersão é um termo importado da biologia que assim como na ideia de estar submerso na água, na representação metafórica narrativa ocorre um adentramento do leitor/espectador/jogador no universo em que vivencia a experiência interativa e o mergulho na narrativa que é contada.

construir uma tonalidade afetiva que faz com que o jogador se identifique e vivencie as emoções do jogo?

Qual o papel do ritual performático do jogo e quais os aspectos simbólicos do imaginário acerca do fantástico e sobrenatural que propiciam a transformação do espaço em um ambiente misterioso e ameaçador?

Como a inserção de narrativas híbridas cria diferentes possibilidades e significações, a partir das possibilidades apresentadas?

As perguntas acima são respondidas durante a pesquisa, que tem como objetivo geral:

Analisar a construção do espaço e da atmosfera dos jogos de terror, horror e suspense escolhidos como objeto de análise.

Os objetivos específicos, pontos norteadores para se chegar nos objetivos gerais, foram estruturados da seguinte forma:

1. Identificar quais as disposições afetivas são evidenciadas a partir do espaço dos jogos analisados.
2. Verificar como os espaços são construídos e de que forma se propõem a interagir com o espectador e representar ambientes de medo.
3. Fazer uma análise dos elementos estéticos (objetos de cena, cores, recursos de luz e sombra, figurinos dos personagens, linguagem de câmera e trilha sonora) a fim de descobrir de que forma contribuem para a criação e consolidação do clima de terror nos jogos analisados.
4. Investigar os aspectos narrativos presentes no desenvolvimento dos jogos e como as histórias e suas possibilidades são apresentadas.

As hipóteses ou afirmações a serem comprovadas pela pesquisa, foram divididas em principal e secundárias. A hipótese principal é: O espaço dos jogos escolhidos como objeto de análise são construídos a partir de elementos estéticos que, durante a performance liminar do jogador, criam atmosferas e tonalidades afetivas de medo ao modificar a relação com os objetos, entes e seres no espaço.

Como hipótese secundária, tem-se duas proposições: A convergência de narrativas e linguagens possibilitam a recriação e composição de atmosferas de terror, horror e suspense presentes em outras artes como o cinema e a

literatura, porém com novas formas de interação e construção de sentido; a construção do espaço nos jogos se dá ao mesmo tempo de forma realista (naturalista) e expressionista (psicológica) a fim de gerar no espectador em um primeiro momento identificação, por meio da verossimilhança, e em um segundo momento, com a intensificação dos estímulos e o surgimento de fenômenos sobrenaturais, há a intenção de despertar o imaginário do espectador.

1. O DISPOSITIVO VIDEOGAME COMO OBJETO DE PESQUISA

O videogame, também chamado de videojogo ou jogo eletrônico consiste no uso do ambiente digital mediado por diferentes dispositivos para execução de tarefas e jogabilidade. O processo de interação usuário/máquina pode ocorrer em múltiplos meios, como computadores e smartphones, onde se joga a partir dos aplicativos. No caso do computador é possível jogar com teclado e *mouse* ou conectar um controle no *notebook* ou *desktop*. Os computadores são geralmente mais baratos e podem reproduzir jogos dos consoles e/ou programações mais simples feitas para telefones celulares e sites. Oportunizam ainda os jogos em rede, onde comunidades virtuais de jogadores se conectam e formam equipes e espaços de interatividade.

Há ainda consoles tais como Playstation, Nintendo, Atari, Xbox, entre outras marcas, cada um com sua configuração e adequação a jogos das franquias. Encontra-se assim programações específicas para essas marcas e propostas que são comuns a todos esses dispositivos, como por exemplo, a série de remakes do Resident Evil, que pode ser encontrada em versão para PlayStation e Xbox One.

O que diferencia os jogos de videogame dos de tabuleiro, livro e outros é a mediação desses dispositivos, que materializam, por meio da programação, espaços e possibilidades narrativas, onde se usa recursos multimídia de áudio e vídeo, computação gráfica, programação, ativações táteis de controles e, em alguns casos, sensores de movimento e câmera. Todos esses recursos objetivam trazer ao jogador maior vivência das regras do jogo e seu aspecto lúdico, utilizando-se de elementos da linguagem e narrativa.

No âmbito do entretenimento a mídia videogame torna-se objeto de difusão de valores e produtos culturais, por isso a relevância de se tratar os jogos eletrônicos como objeto de estudo. Existem, nesse sentido, múltiplos vieses de análise, como por meio das categorizações de gênero, pelos estudos narrativos, pela lógica e programação, entre outros. Por sua estreita relação com a performance, onde não existe jogo se não houver a ação do jogador, aceitação das regras e comprometimento, conforme será descrito nos capítulos subsequentes, na presente tese parte-se das performances culturais como episteme central de estudos, juntamente com as investigações estéticas e

fenomenológicas, pois entende-se a noção de espaço como atmosfera ou ambiência, como será explicitado nos capítulos sobre espaço e fenomenologia.

1.1 O processo ritual e os jogos de videogame

O uso da câmera narrativa no videogame, por volta dos anos 2000[7] possibilitou a reprodução, assim como no cinema, de múltiplos pontos de vista, inclusive com a câmera subjetiva que adquiriu um significado de interação diferente dos filmes, por se aliar à possiblidade de controle dos avatares por parte dos jogadores. A partir daí os jogos eletrônicos ganharam novas possibilidades interpretativas e os tradicionais planos e movimentos de câmera ganharam outras conotações. A possibilidade de alternância de pontos de vista (posições da câmera) pelo próprio jogador caracteriza uma maior flexibilização e interatividade por parte dos jogos.

Figura 2 - ***Ponto de vista em 1ª Pessoa do jornalista Milles em ritual no Sanatório de Outlast***

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast.

[7] Informação pesquisada em: www.jogos.uol.com.br/reportagens/historia/2000.jhtm Acesso em 24/07/20015.

Embora sejam produtos comerciais que não vêm de uma tradição ritual particular, os jogos de videogame possuem traços de uma dinâmica globalizante onde narrativas e mitos são reconstruídos e experimentados durante o processo de interação entre jogador e personagem, por meio da performance, análogo ao teatro e ao transe dos rituais religiosos.

No teatro há outro processo de encenação aonde o ator assume papéis e estados de consciência distintos de sua personalidade. Estabelece-se assim o jogo de atores que materializa os personagens no processo de encenação ou mise-en-scène, expressão francesa que significa “colocar em cena” e nada mais é que um tipo de performance de palco onde os atores assumem características dos personagens interpretados e vivenciam essas máscaras. No jogo de videogame, especialmente os jogos de RPG (jogos de encenação de papéis) e nos de estratégia que possuem personagens ou avatares, assim como no teatro, o jogador se insere na narrativa ao assumir um estado de consciência paralelo ou “outro eu” durante esse período entre o eu e o outro, definido por Victor Turner (1974) como liminar. O videogame, nesse sentido, só será conectado ao problema das performances pelo conceito de jogo. Assim, ao apresentar o objeto (videogame) apresenta-se também a ancoragem com a noção de performance, o jogo característico da vivência liminar e consequente transformação do espaço e do ser. É possível assim vincular os conceitos de Turner com outros autores das performances e da fenomenologia, especialmente a partir do seu conceito de jogo.

Assim como no videogame, na antropologia e no teatro esse estágio liminar que ocorre no jogo ou performance, conforme descrito por Turner (1974), consiste em um instante onde o indivíduo deixa a sua identidade temporariamente e nesse momento de suspensão assume outro papel ou personalidade, mas ao mesmo tempo continua com características do seu eu, mesmo como espectador.

Nos processos de transe religioso também é possível perceber tais alterações temporárias de consciência. Essa fase de liminaridade, de acordo com a definição do autor, é ambígua e se localiza entre a suspensão do eu e a assumência do outro, na interseção das consciências. No jogo, o jogador se identifica com personagens já definidos ou construídos, assume esse papel liminar e percebe tanto o corpo escolhido como parte de sua estrutura orgânica

e psíquica, quanto uma fusão do espaço real com o virtual na realização do ato performático de jogar.

Com base na observação de tal evolução dos meios e linguagens descrita acima, a proposta da presente pesquisa de doutorado se debruça, no âmbito das performances culturais, em investigar como o espaço e a atmosfera dos jogos de terror, horror, suspense e possíveis subgêneros contribuem para a transformação do ambiente onde se desenvolve uma performance de medo e assume-se um estado de liminaridade.

Para tanto, faz-se necessário pontuar alguns aspectos que irão auxiliar na discussão. Além do espaço vivenciado pelo jogador a partir do contato com estruturas estéticas e estímulos do jogo mediados pelo console, pode-se observar a própria construção narrativa e o fato de o jogador, mediado por uma tonalidade afetiva, vivenciar situações e tornar-se o próprio personagem do jogo, pois escolher e interpretar personagens é, por si só, ser o jogo e as identidades híbridas assumidas. Em alguns jogos de videogame contemporâneos, existe a possibilidade de se criar ou de se escolher um "avatar"[8] que funciona como uma fusão da personalidade do jogador com o personagem no ambiente virtual. A relação entre o corpo físico e virtual de jogadores e personagens ocorre a partir do caráter imersivo que a experiência proporciona, com sensações sinestésicas onde a projeção de corpos influencia a vida real e cria uma relação simbiótica de corpos e personalidades.

Para compreender esse processo, algumas relações entre os estudos fenomenológicos as performances culturais devem ser traçadas. Como ponto de partida será discutido o conceito de performance e as etapas do processo ritual. Uma performance pode ser definida como toda e qualquer atividade de um determinado participante em uma certa ocasião e que serve para influenciar de qualquer maneira qualquer um dos participantes. (GOFFMAN, 1993, p. 15-16). Nesse sentido, a repetição, estágio ritual de jogar, e a encenação de identidades e situações que envolve um ou mais participantes pode ser considerada como performance.

Robson Carmargo (2013) faz uma revisão bibliográfica e investigação dos conceitos de performance a partir das teorias de Milton Singer (1972),

[8] O termo avatar nesse caso é empregado para designar o personagem virtual que é escolhido ou construído e controlado pelo jogador para interagir com as situações e fases que compõem o jogo.

teórico da Escola de Chicago, na identificação de fronteiras entre os estudos das performances e outras esferas de investigação.

A definição Performances Culturais iniciou-se por SINGER (1955) juntamente com REDFIELD (1897-1958), conceito este que abarca uma pluralidade de significados, não podendo ser analisado apenas por seu objeto em si ou como um desdobramento de outras áreas, mas como uma teoria situada na fronteira entre os conceitos e processos, nas contradições e na experiência humana. (CAMARGO, 2013, p.2).

Compreender esse jogo intrincado entre culturas hegemônicas e pequenas práticas e tradições populares, o fluxo dos processos globais e representações simbólicas, bem como seu meio de expressão a partir dos processos rituais oportuniza relacionar os jogos de videogame com as performances da cultura.

A observação e descrição da constituição e recriações das tradições sociais e culturais permite que se observe os estágios, fluxos e interrupção das práticas. No campo da antropologia da performance encontram-se estudos que relacionam os rituais tradicionais, o teatro e as formas de interação social que se apresentam de forma análoga na arte e na encenação da vida cotidiana da sociedade globalizada (esportes, danças, música, cerimônias religiosas, processos de iniciação, etc), (LANGDON, 2007, p.5).

Os jogos, de maneira geral, pressupõem a consolidação da socialização, entretenimento, disputas, delimitação de espaços de poder e posição social. Pode-se observar a presença desse tipo de manifestação cultural desde as sociedades gregas, egípcias e romanas, até a sociedade contemporânea[9].

A encenação de papéis, o cumprimento de regras e superação de obstáculos, a tentativa de obtenção de desempenho melhor que os adversários e a criação de estratégias marcam a maioria dos jogos. Em jogos de tabuleiro (dama, dominó, cartas, xadrez), a ênfase é a estratégia.

Jane McGonigal (2012) afirma que o videogame iniciou-se de forma análoga aos jogos tradicionais ao fazer uso de elementos como as metas, regras, o feedback e a participação voluntária do jogador. Em grande parte dos jogos a ênfase está na jogabilidade, onde o jogador, ao desempenhar

[9] Pesquisado em: http://www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp#historia Acesso: 30/06/2016.

determinadas tarefas e cumprir regras pré-estabelecidas ganha recompensas e feedbacks constantes de seu desempenho nesse processo.

Tanto os jogos, quanto as peças de teatro, danças rituais e jogos de videogame, principalmente os de estratégia, jogos de tiro (*shooter games*) e RPG, podem ser considerados produtos culturais que se encaixam nas definições de performance por levarem o indivíduo a um estado de experiência onde as sensações vividas permitem o surgimento de múltiplas consciências e estados de espírito.

Figura 3 – Vilão louco torturador do sanatório de Mount Massive.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast.

No videogame, as possibilidades performativas, embora sujeitas a escolha do usuário, são previamente definidas pela programação, assim como um roteiro que deve ser seguido e interpretado, com a diferença de que, na maioria dos casos, tanto a configuração dos personagens, como os ambientes e situações se modificam a partir do momento em que as opções são feitas.

A partir da identificação há uma performance e interação liminar com o espaço, atmosfera e desenvolvimento narrativo do jogo. Tanto no videogame quanto nas performances, o jogador, assim como no cinema, se identifica com os aspectos estéticos e simbólicos que formam uma rede de significação. Marcel Martin (2003), define que no cinema e no audiovisual há uma combinação das unidades de significação que marcam pontos de vista (cor, luz e sombra, ruídos, música, caracterização dos personagens, entre outros).

Com as constantes trocas simbólicas propostas pelo processo de globalização, o advento da internet e a evolução tecnológica dos videogames e jogos em rede surgiram novas propostas de narrativa e interação com o

espectador, fato que ampliou o processo de identificação e interatividade. Houve também uma fragmentação da estrutura narrativa tradicional, pois a multiplicidade de identidades difundidas pelo contato entre as culturas dentro do que McLuhan (1971) define como “Aldeia Global”. Nesse contexto, as diversas identidades coexistem, inclusive as definidas pelo consumo. O que de certa forma, levou a uma fragmentação do sujeito pós-moderno, multifacetado, híbrido, que compartilha diversos sistemas simbólicos concomitantemente. Essa identificação e relação sensorial entre corpos e identidades, faz alusão à dois conceitos de Herbert Marshall Macluhan (1971): a tecnologia como uma extensão do corpo humano e o conceito de Aldeia Global.

De acordo com o autor “Todos os meios são extensões de certa faculdade humana, psíquica ou física. Nesse sentido, o espaço do jogo e todos os aparatos de significação, inclusive os ruídos e a trilha sonora faz com que os jogadores se sintam parte desse jogo e vivam uma experiência de espacialidades múltiplas em que podem ora se sentir transportados ou imersos ao ambiente diegético e ora retornam a sua vivência externa, por exemplo, quando assustam ou terminam uma fase.

De acordo com Henry Jenkins (2009), com o fenômeno da convergência midiática, há uma aglutinação tanto dos meios quanto de elementos de significação que recriam o vocabulário audiovisual e a forma de comunicação com os usuários. A hibridação dessas linguagens propicia o diálogo entre diversas mídias e formas de construção de sentido pelo fato de que a separação entre o mundo real e virtual não existe dentro desse contexto e as linguagens e espaços se complementam mutuamente e se influenciam para que haja esse diálogo.

Outro aspecto a ser explorado serão os personagens presentes nos jogos de terror, como a figura dos monstros e seres estranhos da imaginação e dos elementos da natureza que adquirem características humanas e por vezes sobrenaturais, interagindo com o jogador de forma positiva ou negativa, dependendo da ocasião.

Dentro da narrativa dos jogos eletrônicos e das performances culturais há uma linguagem metafórica que expressa a personalidade dos personagens, as situações de conflito, seu posicionamento e visão de mundo. Performances culturais, para CAMARGO (2013), possui como objeto a análise das práticas

culturais e suas significações, bem como a forma como essas manifestações simbólicas surgem, são transmitidas ou modificadas e em que medida os "produtos culturais" podem trazer informações acerca da sociedade e da cultura.

> As Performances Culturais colocam em foco determinada produção cultural humana e, comparativamente, a partir dela, em contraste, procura entender as outras culturas com a qual dialoga, afirmativamente ou negativamente. As performances culturais a serem examinadas devem ser também entendidas como uma concretização da auto percepção e da auto projeção dos agentes desta cultura, do entendimento que estes fazem ou constroem de si mesmo, determinando e sendo por eles determinados. (CAMARGO, 2013, p.3)

Esses símbolos utilizados têm influência na compreensão dos participantes e no reforço ou subversão de significados. Na narrativa do videogame há uma combinação de aspectos da cultura pop, do expressionismo alemão, do cinema *noir* e dos filmes de terror do cinema clássico e da literatura que podem ser identificados. Outro aspecto a ser trabalhado é a construção dos personagens que irão apresentar seres multifacetados que transitam entre indivíduos psicopatas, psicóticos, monstros, espíritos ou fantasmas, forças da natureza assombrosas que ganham vida, objetos como quadros e fotografias que se movem e assumem identidades dentro do jogo.

O processo de delimitação de conceitos e análise da pesquisa ocorre a partir da análise da estética do terror, horror, suspense e subgêneros nos jogos, com base nos estudos de estética, fenomenologia e das próprias performances culturais.

Continuando esse processo de pensar o ato de jogar como performance, pode-se dizer que ao se envolver com um jogo de videogame o indivíduo escolhe ou constrói um personagem onde pode projetar suas aspirações de força, habilidades físicas e intelectuais e uma gama de símbolos que compõem abertura a uma nova identidade. Essas aspirações, ao serem analisadas do ponto de vista da psicologia, podem ser consideradas realizadores de desejos e satisfações, ao preencherem lacunas e realizar façanhas impossíveis em sua vida real.

Há uma tensão entre a percepção de si mesmo e a identidade assumida nesse período de "transe". Diferentemente dos rituais iniciáticos, a identificação no jogo de videogame é temporária e pode até deixar marcas ou traços das

personalidades experimentadas, porém não são modificações definitivas, pois há uma separação entre a vida ordinária e o ato de jogar.

Nos jogos narrativos em especial, os aspectos tecnológicos como a câmera e os recursos estéticos visuais e sonoros levam o indivíduo a compartilhar essa proximidade com o outro, o alter ego ou estado de consciência que se funde ao ser dentro do jogo. A ação de jogar videogame provoca uma suspensão da compreensão habitual dos fatos cotidianos e nessa relação o tempo é substituído pela demarcação do jogo e o espaço externo é percebido de outra forma, pois a fixação e controle de uma projeção virtual faz com que o indivíduo esteja em um ambiente de fronteira entre o real e virtual. Como esse contato ocorre por meio da vivência do jogo, o virtual acaba sendo real, conforme será descrito na discussão fenomenológica da tese.

A interação com o jogo ocorre como uma espécie de transe e nesse momento o usuário atua como um performer que se envolve tanto com a experiência a ponto de não se lembrar que está jogando, ou seja, embora preserve seu aspecto racional, age dentro do jogo de forma muitas vezes intuitiva, como se esse estado fosse o seu comportamento natural, assim como analisa SCHECHNER em relação ao transe nos rituais performáticos:

> Esse tipo de performance, porque é muito próxima do "comportamento natural" (talvez extraordinária externamente mas esperada dentro cultura) – quer por entrega a fortes forças externas, como em uma possessão, ou entregando a estados de espírito de si mesmo – pode ser muito poderosa. Ela pode acontecer com qualquer um, de repente, e tal comportamento performático instantâneo é considerado como evidência da força de possuir o sujeito. O performer não parece estar atuando. A transformação genuína temporária (uma transportação) assume o lugar. (SCHECHNER, 1985, p.41).

Assim como definido pelo autor no processo ritual, o sujeito que joga entra em um processo de fruição profundo pela identificação com o espaço e os avatares, executa assim ações espontâneas, temporárias, que o levam a uma transformação da consciência. Pode-se comparar as formulações teóricas desse momento com as teorias acerca dos jogos. Jane Mcgonigal (2012, Edição kindle, posição 747) a partir dos seus estudos em psicologia positiva chama essa sensação de imersão extrema de *flow* ou fluxo. Entrar em fluxo, para a autora, é se deixar emergir tão completamente nas ações – em certa medida sempre repetidas, como num ritual – do jogo que se esquece a relação

mais imediata com os objetos tecnológicos, tais como controle, console, teclado e mouse. Do mesmo modo, o espectador se esquece da moldura de uma tela ou, no processo de fruição da narrativa cinematográfica em uma sala escura, da tela e do ambiente de projeção para que possa assim viver a experiência do filme. Esse é um dos pontos de encontro entre as teorias das performances culturais e os jogos, pois estar em *flow* equivale a atingir um estado liminar. A liminaridade, de acordo com as performances culturais, ocorre gradualmente, em estágios.

Assim, SCHECHNER (1985) também define etapas que marcam a preparação, passagem para o estado liminar de alteração da consciência e sinestesia, bem como o retorno ao estado original. Segundo o autor, nas performances existem sete fases, a saber: “treinamento, oficinas, ensaios, aquecimentos ou preparações imediatamente antes da performance, a performance propriamente dita, esfriamento e balanço”. (p.225).

No jogo é necessário conhecer sua estrutura, regras e comandos (treinamento), em seguida o jogador necessita experimentar para que se qualifique e aprenda a passar de cada fase (ensaios, aquecimentos ou preparações), depois ocorre o ato de jogar, que é a performance em si e quando o jogo termina, seja porque ele o finalizou ou terminou alguma fase, seja porque perdeu e decidiu parar de jogar, há o processo de esfriamento e retorno da consciência e percepção de tempo e espaço habitual. O balanço pode ocorrer tanto na reflexão de sua habilidade com o jogo quanto nas comunidades virtuais, fóruns e sites de discussão que dão dicas, trocam experiências e estabelecem relações entre *gamers*.

Em “O Leque e a Rede”, SCHECHNER (2012) se refere ao processo de esfriamento após a performance como elemento fundamental do processo, pois há desdobramento da experiência liminar vivida anteriormente e a vida cotidiana dos performers. O autor diz que o aspecto subjuntivo também é primordial, porque há a simulação do ato que se assemelha a experiência real.

A vivência virtual do videogame torna-se uma consciência de um ato real no processo performático. As performances são, de acordo com esse pensamento, liminares e subjuntivas onde há uma intensificação das emoções.

GENNEP (2011) define etapas semelhantes de início, acontecimento e fim da performance. Uma de suas discussões principais diz respeito às

modalidades de ritual que se dividem em separação, reestruturação e agregação. Em todos esses tipos de performance existem etapas liminais, pré-liminais e pós-liminais. Na fase pré liminal há a preparação e demarcação da performance que está por vir, para que tanto os envolvidos quanto os espectadores experimentem esse momento. O autor que faz analogia a fases rituais que se assemelham a prática do jogo.

As características do ritual constituem outro ponto de contato entre performance e jogo. Pode-se fazer uma adaptação dos elementos essenciais da performance definidos por BAUMAN (1977) revisados por LANGDON (2007, pp9-10).

A exibição do comportamento frente aos outros no jogo ocorre de forma presencial ou à distância para os jogos *multiplayer* e nos *singleplayer* a performance é exibida para o próprio jogo e para si mesmo. Os modos de ação no jogo são bem delimitados e modificados de acordo com o tipo de personagem e as regras pré-estabelecidas. A avaliação, nesse caso, fica por conta do *feedback* que a própria programação apresenta (pontuação, barras que indicam a quantidade de "vida" restantes, etc) e posteriormente na própria observação do jogador sobre si mesmo e sobre os parceiros. A experiência em relevo é o ponto do jogo que mais se adequa ao campo da performance, pois a imersão e emotividade são fundamentais para o desempenho das tarefas estabelecidas. O *"keying"* ou sinalização ocorrem como dito anteriormente na suspensão de tempo e espaço e substituição por espaços múltiplos em lógicas temporais distintas.

Nesse sentido, conforme enfatizado, a relação entre performance e videogame se evidencia tanto nas comparações com os rituais performáticos e suas etapas quanto nos processos de suspensão da consciência e preparação do sentido. Jogar é um ato por si só performático e pressupõe preparação por parte do jogador para executar tal experiência. O jogador, diferentemente do espectador de um filme que se depara com narrativas prontas, montadas, fixas, tem uma responsabilidade com o jogo e as tarefas executadas que podem gerar recompensa, avanço dentro dessa vivência e até modificação dos resultados, caminhos e narrativas. Além disso, o jogo só acontece com os comandos do jogador que deve se inteirar da lógica e regras da programação e, em processo liminar, instaurar a realidade do jogo. Assim, só existe jogo a

partir do envolvimento do usuário que se alinha com as possibilidades performativas e em estado de fluxo ou *flow* dá prosseguimento às ações, vivenciando experiências que vão pouco a pouco construindo histórias, desfechos, missões e sensações.

LANGDON (2007, p.8) define performance como um evento com formas de comportamento específicos pré-estabelecidos, onde a expressão do performer ocorre pela forma com que a mensagem é transmitida e não pela sua significação ou conteúdo em si. É possível comparar esse processo com o ato de jogar videogame, pois há uma preparação, encenação de outras consciências ou personagens escolhidos, regras a serem seguidas, maneiras de se comportar e a interação entre o jogo e o performer ou jogador que executa comandos, repete comportamentos e escolhe caminhos para se manter nesse processo de interação entre o eu e o personagem.

Todos os grupos sociais humanos possuem alguma modalidade de performance marcadas pela função poética da experiência. Como viés de análise dos campos da performance, busca-se identificar, além das várias personalidades que surgem na execução das performances, sua delimitação em gêneros, significados de cada estrutura mítica e formas de como se dá o processo de interatividade (LANGDON, 2007, p.11).

Esse outro ponto de encontro entre videogame e performance, com base nos estudos de LANGDON (2007): o gênero. Os jogos de videogame são produtos globais que recriam mitos e narrativas de diversas culturas como a japonesa, estadunidense, canadense e as tradições europeias. Reproduzem também gêneros dos jogos tradicionais, os gêneros clássicos das produções cinematográficas (terror, suspense, comédia, drama) e elaboram suas próprias modalidades de significação a partir dessas linguagens que os constituem.

A diferença do videogame com os rituais das culturas correntes é que os jogos geralmente concentram aspectos culturais (multiculturais) e renovam sistematicamente suas tradições. A maioria dos jogos possui gêneros híbridos e versões de representação reconstruídas, como gueixas japonesas de olhos azuis ou com vestimentas diferentes dos quimonos habituais, entidades zumbis com características que modificam o mito proposto pela cultura vodu Haitiana e outros tipos de deslocamento semântico. Essas mudanças podem indicar não apenas o multiculturalismo e a tentativa de se contemplar vários públicos que

receberão esses produtos, mas uma modificação na percepção dos povos e de suas identidades culturais individuais e coletivas.

Outro item que pode caracterizar o jogo como performance é a questão da interação. Nos jogos multiplayer há um diálogo entre os participantes, os personagens escolhidos para representa-los e o próprio jogo como uma consciência abstrata ou oráculo que define os modos de agir, permissões e proibições e durante todo o tempo se comunica com os participantes ao mostrar seu desempenho, pontuações e recompensas que estimulam a permanência nessa experiência e a continuidade do ato de jogar.

Nas modalidades em que é permitido apenas um jogador, a interação ocorre com o próprio espaço diegético do jogo e os personagens virtuais que funcionam como entidades metafísicas, expansões da consciência ou seres de um universo paralelo, com temporalidades e espacialidades próprias, assim como nos rituais já descritos.

No processo de interação, a questão da audiência pressuposta por SINGER (1955) e LANGER (2007), é ressignificada, pois a plateia nesse caso se torna o próprio jogador e o jogo que o avalia em suas tarefas realizadas. Desse modo, a interação ocorre entre múltiplos jogadores, consciências e inteligências artificiais do próprio jogo, no caso dos multiplayer e na configuração single player esse processo se dá entre o participante (eu), os personagens encenados (não eu e não não eu) e a consciência abstrata do próprio jogo. Essa seria a interação da transformação do ser definida por SCHECHNER, 2011, p.215, como uma fase onde há um estado de suspensão da consciência em que o indivíduo se afasta de si temporariamente e assume outra(s) consciência(s): não eu e não não eu.

A relação simbiótica entre corpos e identidades do jogador constitui outro elo de ligação entre performance e jogo, pois essa integração possibilita a interação em uma espécie de transe característico da imersão que os jogos eletrônicos produzem ao lançar estímulos sonoros, visuais, narrativos, táteis (quando o controle vibra), uma experiência sinestésica, análoga a intitulada por LANGER nos processos rituais de multissensorial (2007, p.16).

Segundo a autora, no campo epistemológico das performances culturais é possível transcender a interpretação da significação desses elementos estéticos e verificar como essa confluência de sentidos suspende dicotomias

de razão, emoção, mente e interliga percepções que coexistem e são ampliadas. No caso do jogo tal ligação se dá principalmente entre jogador e avatar, mundo físico (externo) e virtual (interno).

Com base nos estudos de CAMARGO (2016) acerca da experiência da performance e a partir dos estudos de CARLSON (2010), é possível afirmar que a relação tempo/espaço durante a experiência intensificada da performance é outro ponto que a aproxima do videogame na medida em que ocorrem os rearranjos de fragmentos comportamentais. Esses fragmentos aludem ao passado e a memória, se reajustam no presente de forma mutante de acordo com os pontos de tensão dessa vivência e determinam modificações e construções de realidades futuras.

No jogo, de forma semelhante, o usuário precisa executar uma série de comandos aprendidos e táticas para que consiga superar obstáculos existentes. Em jogos onde há uma maior complexidade da estrutura narrativa, as possibilidades de modificação das histórias, acontecimentos e reações das atitudes de outros personagens que interagem com o protagonista virtual comandado pelo usuário são definidas a partir de suas escolhas. Existem jogos com várias possibilidades de desfecho e em alguns as opções determinam inclusive mudanças de espaço e atmosfera. Há também jogos que são infinitos e operam com intrincada rede de possibilidades mudadas a partir de comportamentos executados no ato de jogar.

Essas repetições e rearranjos são denominados por SCHECHNER como comportamento restaurado, que consiste na forma de agir e se comportar a partir de experiências anteriores somadas às interações presentes. No estado dos indivíduos, ao assumirem papeis e modificarem sua identidade de acordo com a situação ou com o processo de representação em que se encontram, há a incorporação de outros eus ou identidades, conforme afirma o autor:

> Colocando em termos pessoais, comportamento restaurado é “eu me comportando como se eu fosse outro alguém” ou poderia ser também “como se eu estivesse ao meu lado”, ou “não eu mesmo”, “como em transe”. Mas esse outro alguém pode também ser “eu mesmo em outro estado de sentir/ser”, como se existissem múltiplos “eus” em cada pessoa. (SHECHNER, 1985, p.37 – tradução livre).

A ligação entre o corpo físico e virtual do personagem se iniciam com a imersão que instala a realidade do jogo, com sensações onde a projeção influencia a vida real a tal ponto que qualquer lesão sofrida pelo Avatar pode

implicar em uma angústia por parte do jogador. Da mesma forma, se o indivíduo não se identificar com a proposta do jogo e com os personagens, isso irá implicar na forma como irá executar suas ações e no resultado final.

É importante relacionar e comparar os conceitos de Erving Goffman (1993), de forma complementar, pois sua teoria permite relacionar os desdobramentos de situações cotidianas com os jogos e a maneira como os indivíduos em sociedade representam papéis e se relacionam perante as normas estabelecidas e a audiência das interações face a face. O autor faz um estudo acerca do comportamento humano e sua interação na vida diária a partir de uma análise comparativa com a representação teatral. O modo como os indivíduos se comportam em diversas situações como o trabalho e as relações pessoais, a maneira como se apresentam para os outros e os artifícios utilizados para controlar essa audiência a fim de criar uma imagem socialmente aceitável são pontos relevantes da discussão.

Há uma distinção entre a representação no palco e na vida cotidiana pelo fato de que no palco existe uma separação ou ensaio para a atuação. Na interação face a face do cotidiano, por mais que existam níveis de interpretação, de criação de fachadas e de máscaras que tornam possível a interação, o indivíduo, ao contrário do teatro, não faz um ensaio consciente, mas se apresenta pressupondo de que forma a audiência irá recebê-lo e como irá formar uma concepção sobre ele ao entrar em contato com sua forma de expressar.

Nesse sentido, “A máscara representa a concepção que formamos de nós próprios – o papel que nos esforçamos por viver – ela é o nosso eu mais verdadeiro com que gostaríamos de parecer” (GOFFMAN, 1993, p.32). Essa definição de máscara se encaixa no jogo, pois ao oferecer a possibilidade de escolher um personagem com características específicas, a programação confere ao participante maneiras de se expressar de acordo com as qualidades que mais lhe agradam. Muitas vezes essas identificações são fortes e intensificam o processo de viver de acordo com determinada ideia. O conceito de fachada consiste no “equipamento expressivo do tipo padronizado, empregue intencional ou inconscientemente pelo indivíduo durante o seu desempenho”. Divide-se em tipos: aparência (cargo, status, posição) e modo (função momentânea: arrogante, agressivo). Nos jogos, assume-se fachadas

ao incorporar determinado temperamento dos personagens ou posições hierárquicas dentro da narrativa.

Goffman (1993, p.295) diz que a interpretação do “eu” não é biológica ou organicamente constituída e sim o resultado de múltiplas “cenas representadas” e o ponto principal desse desempenho é a tentativa dos indivíduos de serem aceitos e bem compreendidos em sociedade. Da mesma maneira, nos jogos de videogame há uma estrutura social com regras a serem seguidas e comportamentos estabelecidos para que se obtenha êxito na experiência vivida. Alguns valores se assemelham com a vida social da maioria das sociedades ocidentais, porém alguns aspectos são subvertidos fazendo com que se crie novas regras. A diferença também reside no fato de que o jogador conhece as regras e sabe que se trata de uma simulação ou “brincadeira”, mesmo que viva uma experiência real em contato com o círculo mágico do jogo.

O jogador utiliza de máscaras ao escolher os personagens com quem irá jogar e encena situações que geram respostas satisfatórias perante a audiência, que pode ser a própria programação organizada para reconhecer seus comportamentos ou, no caso dos jogos multiplayer, os outros participantes. A fachada também é recriada nos jogos, que reproduzem hierarquias sociais e relações de poder, mas em alguns casos é subvertida de acordo com as regras sociais apresentadas.

Existem jogos em que o processo ocorre de forma inversa: ao invés de se adequar aos ditames da ordem e bons costumes, a missão do personagem é transgredi-los. Existem vários subgêneros possíveis nos jogos de horror, terror e subgêneros. Alguns se misturam com suspense e aventura e nesse caso a missão principal é descobrir o assassino e desvendar crimes de assassinos em série a partir da busca de pistas e desvendar de perfis vitimológicos. Outros formatos priorizam a interação com monstros e seres sobrenaturais de ambientes amaldiçoados. No entanto, a definição desses gêneros será realizada mais a frente, na análise dos jogos escolhidos como *corpus* de análise.

Quanto ao espaço, os quadros sociais ou *frames*, definidos por GOFFMAN (1993), abarcam a estruturação de espaços como ambientes destinados a fins específicos. De maneira geral há uma especificação para

cada ocasião: o escritório é construído para atender clientes, a casa para habitação e recepção de amigos, a escola é formatada com salas de aulas, cadeiras, coordenação, dentre outros de modo que se possa desempenhar as tarefas sociais em locais configurados para esses fins específicos. Em ocasiões especiais esses espaços podem se misturar. O jogo segue configurações de espaço semelhantes a vida social. Da mesma forma que os desempenhos se expressam e são encarados como realidade, quando por exemplo, uma família realiza uma festa e trata aquele momento como sua realidade, o ato de jogar também pode ser comparado a uma celebração ou um evento que naquele momento se torna a própria vida do jogador.

Em relação às definições que apresentei nessa relação entre performances culturais e jogos, o que difere os conceitos de ritual e estágio liminar propostos por Van Gennep, Victor Turner e Suzane Langdon com os de Erving Goffman é que, os primeiros autores se centram em rituais culturais de passagem, que organizam dinâmicas e etapas da vida do indivíduo em seus aspectos pessoal e social, enquanto Goffman discute a aplicação dessas fases e representações na vida social de todos os dias. Ambos postulados teóricos se aplicam à minha tese, pois o jogo consiste ao mesmo tempo na reprodução de rituais que trazem vivências liminares ao ser que experimenta a ação e provoca mudanças provisórias e permanentes que se refletem no “mundo real” e ao mesmo tempo repete situações ordinárias onde os conceitos de máscara e fachada se aplicam.

No entanto, faz-se necessário ressaltar que não existe uma relação causal de contato com experiências narrativas de horror e comportamentos dos indivíduos. As neuroses e psicoses, na realidade, são anteriores e/ou latentes nesses indivíduos, a representação, seja ela dos quadrinhos, cinema ou dos jogos de videogame, não cria comportamentos nem altera personalidades, apenas traz identificação com elementos que já existem na subjetividade e muitas vezes funcionam até como válvula de escape que impede que o interator cometa crimes pelo fato de que este aliviará seus desejos na ficção.

2. A PROBLEMÁTICA DO ESPAÇO

Na definição de espacialidade, até que se chegue a concepção de espaço dos jogos de videogame, especialmente os jogos de horror, terror, suspense e possíveis subgêneros, objeto de estudo da minha pesquisa, é necessário fazer uma revisão bibliográfica e diferenciar algumas concepções e perspectivas do campo estudado. Essa pesquisa perpassa o ponto de vista filosófico (hermenêutico) e os estudos do imaginário, com a definição complementar dos autores das performances culturais.

Ao longo da história, é possível perceber diferentes concepções de espaço no campo matemático, artístico, filosófico, dentre outros. É possível trazer outras definições de espaço, como por exemplo, a partir da linguagem. Na definição do espaço por meio da linguagem existem expressões que designam diferentes localidades, como por exemplo: aqui, lá e aonde. Da mesma forma, os dizeres cotidianos configuram esses locais: falar, por exemplo, que se está de coração aberto, significa estar pronto para receber alguém em determinado ambiente. Esse sentido do espaço proposto por Heidegger se dá a partir do *Dasein* e é percebido e não reduzido a números e categorias pré-determinadas. A noção de distância, por exemplo, é individual e se dá pela relação que o ser tem com a espacialidade e não pela abstração de números ou dados que delimitam de forma simbólica a posição dos entes no mundo, como ocorre na física e na matemática.

A física trabalha com a objetividade e a topografia é a linguagem dessa definição de espaço. Trabalha-se com o espaço cartesiano e relacional, pois os objetos se localizam no espaço em relação a outros, como será descrito a seguir. Para Isaac Newton a matéria é tudo aquilo que tem extensão no espaço[10]. O corpo, nesse sentido, ocupa um lugar e se localiza em determinado ponto da espacialidade. A luz, segundo esse ponto de vista, é outro elemento importante para a física, pois auxilia na percepção e reconstrução do espaço. No entanto, a definição da lógica é questionada pela hermenêutica, pelo fato do espaço não ser absoluto e sim relativo em função

[10] Pesquisado em: www.exlusivoensino.com.br Acesso em: 10/12/2016.

do ser. Sua concepção foi discutida historicamente de acordo com cada cultura e contexto.

Na perspectiva de Michel Foucault, por exemplo, tem-se o panóptico, que consiste na construção do espaço das prisões para que todos possam ser vistos[11]. A função dessa modalidade de espaço é o controle e a vigilância. O espaço, nesse sentido está voltado às relações de poder dentro das estruturas sociais. Já na percepção de Immanuel Kant, em seu livro Crítica da Razão Pura (2012), a ideia de espaço traz a significação de simultaneidade, que não é sensorial (2012, p.16-18). Esse conceito diz respeito a noção abstrata, ou ideia de unidade simultânea. Para kant o espaço e o tempo são a condição que permitem aos seres humanos experimentar as coisas. De acordo com o autor, o espaço é dado pelo aparelho cognitivo, que nos oportuniza experimentá-lo em apenas 3 dimensões, nos eixos x,y e z que correspondem a comprimento, largura e profundidade. De acordo com a estética transcendental teorizada por Kant "espaço e tempo são condições de possibilidade da nossa percepção das coisas, inclusive de nós mesmos". (p.17). A experiência humana, nesse sentido, é travada pelos limites da cognição dos indivíduos.

Para Kant existem ideias dos seres humanos que são construções inatas, como o "eu", "Deus" e a "visão de mundo", enquanto o espaço e tempo são construções intelectuais que pressupõem unidade e consciência. Quando um indivíduo ouve uma música, por exemplo, este percebe as notas de maneira distinta, mas assimila sua totalidade e interpreta como uma melodia (unidade). Após esse processo de compreensão e unidade, esse ser se percebe escutando, analisa o seu "eu" e verifica se aprecia ou não, se a composição é de qualidade, etc. Na percepção do espaço, segundo o autor, ocorre de maneira semelhante. Percebe-se a presença dos objetos, a forma e a localização dentro do espaço. O julgamento estético do design dos móveis, aparência das pessoas, bem como as reflexões sobre a funcionalidade ou apreço pela arquitetura do local consiste em um processo posterior a percepção do que está no ambiente e da distância e localização de cada objeto dentro desse espaço.

[11] MATHIESEN, Thomas. A sociedade espectadora. O "Panóptico" de Michel Foucault revisitado. São Paulo: Pucsp. Pesquisado em: www.pusp.br/margem/m8tm.htm Acesso em:12/12/2016.

Outro conceito de espaço, cujos alicerces se fundam na abstração é o definido pela matemática. No espaço matemático tem-se a noção de infinito, que é um conceito abstrato. Se diferencia das definições Kantianas apresentadas anteriormente por apresentar algo que não é visto, mas percebido a partir da imaginação.

No desenvolvimento do espaço filosófico e matemático, de acordo com Henri Poincaré (2011), é importante delimitar os conceitos dos filósofos pré-socráticos. Nesse período a religião e o mito tentaram explicar o mundo a partir de forças que não estão no mundo e esses filósofos tentaram se opor a religião buscando explicações da natureza a partir de algo que está no mundo (período naturalista). Se no aspecto religioso o espaço vem da vontade de Deus, para esses filósofos há uma explicação para se conceber o espaço e alterações naturais a partir da observação. Dentro do grupo dos filósofos pré-socráticos pode-se citar Tales de Mileto[12], que questiona "Por que as coisas são como são" e contrapõe algo já existente com a presença do ser. Demóclito, outro filósofo da época, diz que todas as coisas são formadas por indivíduos, que são átomos e que o espaço é relativo, de acordo com a percepção do ser.

Embora as ideias de Tales de Mileto e Demóclito sejam importantes para se pensar o espaço, deve-se ressaltar outros pensadores do período, como Parmênedes de Elma e Heráclito. De acordo com Parmênedes nada se transforma, pois tudo já é formado. Já Heráclito possui outra visão, onde tudo é mudança constante (dialética). Os conceitos de Parmênedes levaram Zenão de Eleia a pensar no paradoxo do movimento. Assim, o autor tentou provar que o espaço não é relativo, por duas questões principais: 1) O movimento sempre pode ser dividido. 2) Se o indivíduo observa o movimento, aquele instante estará sempre parado. O espaço e o tempo, de acordo com essa teoria são uma série de elementos discretos.

Ao contrário dessa definição de Zenão de Eleia, o matemático Henri Poincaré (2011, p.20) compartilha da visão de Heráclito e considera o espaço como contínuo e simultâneo, não sendo fruto de uma sucessão. Ex: A=B, B=C, A<C. Assim, de acordo com a teoria de Henri Poincaré, percorrer o espaço o muda qualitativamente. Ex: 10,11,12,13 – é possível perceber grande diferença

[12] www.mundodosfilosofos.com.br/presocratico.htm Acesso em: 09/12/2016.

entre 10 e 13, porque isso pressupõe distância. A topologia geométrica possui três dimensões. O autor interpreta essa noção de profundidade como uma experiência mediada pela consciência humana com um espaço virtual. As diferenças dentro do espaço, nesse sentido são percebidas por meio das dimensões e a dimensão constitui um corte dentro do espaço (p.46). O autor afirma que o espaço para nós é percebido, porque produz cortes contínuos de várias dimensões (p.48).

É interessante contrapor as ideias de Poincaré com as de Gaston Bachelard (2010), filósofo pragmático realista, que diz que a experiência que pressupõe uma realidade, ou seja, as coisas só existem e possuem sentido, porque são percebidas e experimentadas pelas pessoas.

Gaston Bachelard em seu livro “A experiência do espaço na física contemporânea” faz um diálogo entre racionalismo e realismo, ou seja, entre idealismo (a partir de axiomas) e empirismo (espaço mensurável). Sua perspectiva inicialmente traz o pensamento realista, ou seja, para Bachelard, os objetos são pontos no espaço e sua existência se dá a partir de sua localização pontual. Os realistas não levam em conta a subjetividade, mas a objetividade a partir da localização. O centro do objeto é importante e não suas dimensões (perspectiva geométrica do espaço). O realismo, de acordo com o autor, não é coerente, porque não pode explicar, por exemplo, o espaço subatômico. Para Bachelard há uma concepção de espaço que o realista toma ingenuamente. O real existe, segundo a concepção de espaço em determinado lugar. “Assim, a base do conhecimento do real é o quadro espacial, e a localização é a única raiz verdadeira da substancialização” (p.08). Para Bachelard, tal formulação pressupõe um realismo ingênuo onde as ideias de um real estático são evidenciadas e o papel do filósofo é de rever essas ideias a fim de passar para um realismo esclarecido: Achamos que estamos no real. “Será possível falar de uma realidade que esteja em toda parte? Equivale a afirmar que ela não está em parte alguma” (p.09). Essa ideia dos realistas só é aplicável à geometria (Centro do espaço). Para os realistas, existe uma relação entre continente e conteúdo: o espaço é um vazio onde estão as coisas (realistas). Segundo essa visão “circunscrever o real é estabilizá-lo”. (p.14).

A partir da hermenêutica podemos justificar a noção do espaço por meio das ciências humanas. Bachelard faz essa quebra do espaço real: o espaço

subatômico é diferente do espaço do real. (relativização do espaço – Bachelard).

Um exemplo da aplicabilidade desses conceitos diz respeito ao questionamento do espaço realista proposto por Bachelard e que pode ser aplicado a temáticas atuais levando-se em conta o princípio da incerteza de Heisenberg: Estudo no século XIX sobre a teoria de Einstein de que a luz era matéria. Acabou-se descobrindo que o elétron é ao mesmo tempo onda e matéria (princípio de incerteza). Tal princípio põe em jogo toda a teoria realista.

"Essa espécie de centro de gravidade ontológico se apresentará como a raiz da experiência topológica. Chega-se ao cartesianismo pontual e já não figurado" (p.10). O autor questiona esse cartesianismo e afirma que a precisão de localização entre os objetos pode ser relativizada, pois os próprios conceitos de "em cima" e "embaixo" são relativos. "Essa localização pode oferecer certezas quanto a uma ação de conjunto; não oferece certeza a respeito de um conhecimento apurado e preciso" (p.19). Isso quer dizer que no conjunto geométrico é possível pensar em precisão de disposição dos objetos, mas no espaço real essa definição possui debilidades, devido ao relativismo do local onde cada coisa está.

Nesse sentido as ideias de Poincaré se assemelham às de Bachelard quando se pensa em um espaço relativo, porém Poincaré consegue uma visão mais ampla desse conceito e afirma que o ponto deixa de ser continuidade e não pertence mais ao espaço, mas passa a ter sua existência no espaço a partir da noção de coordenadas - sua localização é relativa. "Em suma, o sistema de eixos de coordenadas aos quais relacionamos naturalmente todos os objetos exteriores, é um sistema de eixos que está invariavelmente ligado ao nosso corpo e que transportamos por toda parte conosco" (Poincaré, 2011, p.51). O ponto físico, de acordo com esse pensamento, será sempre o corpo.

Assim, a diferenciação dos pontos depende da dimensão em que está localizado e a partir do ponto de vista do observador. Atualmente é possível perceber a aplicação desse sistema de Poincaré nos mapas e programas de GPS, como o *Google Maps*, onde as rotas, endereços e localizações no espaço são traçadas a partir de onde a pessoa está. Sem essa referência seria difícil traçar uma localização, considerando o deslocamento da terra, as mudanças do espaço e a troca do posicionamento do próprio condutor ou

pedestre que acessa o aplicativo. Pode-se afirmar então que os pontos estão sempre em deslocamento no espaço, o qual consiste em um sistema de coordenadas ancorado por um corpo. Nosso corpo estabelece em termos de coordenadas a noção de distância entre nossa localização e o destino final onde se pretende chegar. Os jogos de videogame utilizam a noção de coordenadas para que o jogador se desloque dentro do espaço do jogo. Geralmente existem mapas e referências de localização que norteiam o percurso dos personagens dentro do ambiente virtual. A missão dos jogadores, geralmente começa em um ponto e termina em outro delimitado e quando o usuário decide interromper o processo, é possível salvar a localização e posteriormente reiniciar a fase no mesmo ponto onde ele parou. Isso só é possível a partir da aplicabilidade do sistema de coordenadas.

Para Poincaré, a experiência do espaço não significa compreensão do espaço. A Compreensão do espaço fica a cargo da geometria e da matemática. Porém, a experiência do espaço é uma experiência motora e depende do deslocamento dos indivíduos em relação a objetos. (Poincaré, 2011, p.56).

Outro ponto de vista relevante para reflexão acerca do espaço diz respeito a uma formulação do pensar a espacialidade relacionada à cultura em que os conceitos foram desenvolvidos. Alexandre Koyré (2006), autor do livro “Do Universo Fechado ao espaço infinito” afirma que a modificação da noção de espaço faz parte da cultura (referência da cultura europeia da Idade Média até a Modernidade). Assim, na Idade Média, a figura central era o Deus Judaico-Cristão, personificado pelas construções da igreja católica apostólica romana. A escolástica tinha como princípio a lógica aristotélica. Os atributos de Deus são a onipotência, onipresença, onisciência e o amor. A contradição, parte da pergunta: Pode Deus criar uma pedra que ele não pode levantar? (questionamento dos atributos divinos finitos). Para a escolástica, as características finitas e indefiníveis dizem respeito a noção de Deus. De acordo com esse questionamento, Deus é um ser que está fora do espaço da terra e, portanto, não cabe no espaço (KOYRÉ, 2006, p.99).

Koyré não entra no assunto da subjetivação do tempo e espaço, embora seja importante para os estudos de performance e tecnologia no sentido de que se supõe que espaço e cultura se interseccionam. Exemplo: um índio não poderia produzir uma noção de espaço infinito da mesma forma que os

modernos, pois a percepção de espaço e disposição das casas indígenas é cultural, diferente do espaço matemático proposto pelas ciências pragmáticas. Além do conceito de espaço relacionado à cultura, existem definições do campo biológico que vão abordar a espacialidade em seu aspecto sensorial, conforme será descrito nos tópicos subsequentes relativos à tradição fenomenológica.

2.1 Espaço na tradição fenomenológica

Edward T. Hall (2005), no texto intitulado “A Dimensão Oculta” parte da fenomenologia para explicar os sentidos humanos. No entanto, deve ser visto com certa crítica, porque algumas informações já não são mais verdadeiras e foram superadas pelos estudos da biologia. O autor apresenta os receptores remotos que reconhecem os objetos que estão a certa distância do indivíduo, como por exemplo, os olhos, os ouvidos e o nariz e os receptores imediatos que auxiliam em uma percepção mais próxima e detalhada, como o tato, sentido pela pele e músculos. (p.51). Porém, a partir da ressonância e tomografia, pode-se perceber outros funcionamentos biológicos que interferem na percepção sensorial do espaço, além dos sentidos apresentados no texto.

Outro conceito importante de Hall (2005) diz respeito a relação entre percepção e cultura, quando afirma que “Para compreender o homem, é preciso ter algum conhecimento da natureza de seus sistemas receptores e de como a informação recebida a partir desses receptores é modificada pela cultura” (p.51). A experiência física influencia a construção da cultura e a cultura altera mutuamente a experiência física de percepção do espaço. Hall diz que nosso equipamento cognitivo consegue perceber muito mais do que estamos concentrados e direcionamos nossa percepção no que se apresenta interessante. Segundo ele, o filtro seletivo da atenção e da percepção é a cultura:

> A percepção espacial não é uma questão apenas do que pode ser percebido, mas do que pode ser excluído. Indivíduos criados em culturas diferentes aprendem desde a infância – sem jamais se dar conta de que esse aprendizado aconteceu – a descartar um tipo de informação enquanto prestam atenção a outros tipos (HALL, 2005, p.55).

No entanto, tal fato é questionado em partes, porque o ato de correr de uma ameaça, por exemplo, não é algo definido pela cultura. Existe, na verdade, uma complementação entre os instintos que servem para a sobrevivência e a cultura que altera o espaço e a percepção do mundo. Para provar sua teoria, divide o espaço de acordo com as possibilidades de percepção: espaço visual, espaço sonoro, espaço tátil, espaço olfativo. Em um jogo de videogame de terror, por exemplo, o espaço pode ser percebido a partir dos estímulos visuais captados pelos olhos e aparelho cognitivo, bem como os estímulos sonoros em que a audição percebe uma ambientação e inclusive sensação de distância entre os objetos e pessoas a partir da construção da espacialidade sonora (tal percepção se aguça se o console estiver conectado a um *home theater*, que possui caixas de som e representam nuances de ruídos e falas com volumes diferentes. Por se localizarem em diversos pontos que circulam o local onde se joga, tal equipamento amplia a sensação de tridimensionalidade e distância ou proximidade com cada elemento da cena apresentada). Na dimensão tátil da espacialidade do jogo, pode-se fazer uma relação com os estudos de Hall (2005) ao considerar que o tato é estimulado com recursos como o vibrar do controle em cenas e o olfato, embora não seja transmitido diretamente pelo jogo é sugerido a partir de desenhos de fumaça e odores que fazem com que o indivíduo, com base em uma experiência olfativa anterior, imagine o cheiro apresentado.

Retomando os estudos de Hall (2005), pode-se afirmar que o espaço está ancorado pela experiência cognitiva de informação que está ligada ao processamento que o indivíduo faz a partir de seu filtro cultural. Tal concepção está correta e diferencia espaço e lugar. A casa de um familiar querido ligado a uma memória ou afetividade, como a casa de uma avó, por exemplo, deixa de ser um espaço e se torna um lugar. No jogo existem espaços triviais e lugares importantes para o personagem e o desenrolar da narrativa.

Assim, a cultura pode até não determinar a percepção seletiva, como teorizou o autor, mas delimita sim o processamento e a compreensão de espaço. Esse é a grande contribuição de Hall para minha pesquisa: o fato de fazer uma relação entre percepção do espaço e cultura. Cada sentido, dentro dessa perspectiva, irá interferir na experiência do espaço. Tal pensamento introduz o argumento de que processamos a percepção do corpo no espaço a

partir da referência cultural. Os japoneses, por exemplo, perceberão uma casa como um espaço grande de forma diferente dos brasileiros. Segundo Hall, o ser se autoconstrói a partir da gestão e modificação do espaço. Poincaré (2011) e Bachelard (2010) não trazem o mesmo componente cultural explicitado por Hall (2005).

Outro autor que se aprofunda no espaço como percebido é Edmund Husserl (1989), a partir da fenomenologia da percepção. Segundo o autor, a percepção dos indivíduos é dada a partir de objetos particulares. Segundo Husserl (1989) a noção de experiência está ligada “à relação a um objeto experimentado” (p.174). O espaço, nesse sentido, é uma interpretação da consciência a partir de uma percepção do espírito. Perceber é interpretar sensações. A nossa percepção identifica os objetos e os diferencia. Para Hursserl interpretar é entender. A diferença do seu pensamento com Hall consiste na possibilidade de se ter consciência (vida interior autônoma). Para Husserl o espaço é intencionado, para Hall o espaço é percebido mecanicamente a partir da estrutura biológica.

As ideias de Poincaré e os matemáticos se aproximam mais de Husserl, pois o espaço matemático abstrato é compreendido. O medo para Husserl é uma tonalidade afetiva que torna o mundo ordinário ameaçador. Assim como a percepção, segundo Husserl, a imaginação é um ato da consciência. A nossa intencionalidade produz sentido, que na realidade é puramente particular. As pessoas só veem e percebem aspectos particulares. Assim, mundo, espaço e tempo são intencionalidades que produzem categorias de sentido a partir da disposição do ser.

Os jogos de videogame trabalham múltiplas concepções de espaço, desde o espaço delimitado por Poincaré como constituído a partir de coordenadas aonde o ponto de referência para deslocamento dentro da cidade ou ambiente apresentado é o próprio personagem em relação com os outros objetos, monstros, vilões e tudo que compõe aquele ambiente. O espaço percebido a partir da cultura, conforme as definições de Edward Hall também é experimentado no ambiente do jogo e se modifica de acordo com os desenvolvedores. Se forem japoneses irão trazer as referências culturais do Japão e se forem estadunidenses se configuram da mesma forma. Em jogos de terror é possível analisar como a cultura pode provocar medo e de que

forma os elementos constitutivos do espaço auxiliam na delimitação de uma atmosfera de medo. Como a presente pesquisa parte de uma perspectiva Heideggeriana, serão trabalhados os conceitos de tonalidade afetiva e compreensão como formas de ocupação do mundo e do universo do jogo. A cultura e a percepção de distância ganha novos contornos nessa perspectiva, pois parte da interação e significação que o ser concebe a partir de sua experiência com o mundo.

Por se tratar de ideias que relatam a concepção de mundo e relação do ser com o mundo e consigo, pode-se começar a abordagem a partir do teatro, que é uma forma de ocupação do ser no mundo. No teatro, há uma negociação do espaço cênico com o não cênico. O teatro grego era organizado a partir de um espaço[13]. Esse conceito de espaço cênico foi se modificando ao longo do tempo e o que se tem atualmente é uma flexibilidade maior desse ambiente onde a atuação dos atores acontece. No teatro contemporâneo, não há necessidade de se ter um palco, a atuação pode ocorrer em ambientes públicos como escolas e parques e a delimitação que dividia o espaço cênico do não cênico se tornou fluida com o decorrer do tempo[14]. No processo de interação do ator com o ambiente, há a visão e percepção do espaço cênico a partir do próprio corpo.

Essa referência corporal aplicada tanto ao teatro quanto aos jogos e toda a interação do ser no mundo é explicada na presente pesquisa pelo ponto de vista fenomenológico, a partir dos estudos de Martin Heiddeger (2006) e posteriormente, após fazer uma comparação com outras concepções de espacialidade nas quais o autor desconstrói a lógica cartesiana e a concepção metafísica e elabora o seu argumento complementando com algumas diferenciações conceituais inerentes ao ser, pretende-se chegar a autores como Hans Ulrich Gumbrecht (2016) e Eugen Fink (2016) que irão discutir, tendo como ponto de partida a perspectiva Heideggeriana, a significação do espaço a partir da estética aplicada. Tais abordagens sustentam a problematização do espaço percebido como ameaçador e o espaço do jogo, que nessa visão pode ser classificado como integrante ao mundo. No entanto, anterior a essas relações, deve-se pontuar conceitos fundamentais a

[13] Mais informações em: www.iar.unicamp.br Acesso em: 10/12/2016.
[14] https://foradopalco.wordpress.com/espaco-cenico Acesso em: 13/12/2016.

fenomenologia, em função de sua complexidade. Assim, será trabalhada na presente tese a noção de espaço a partir de Heidegger, sem deixar de levar em consideração os autores já mencionados.

2.2 O espaço em Heidegger

Heidegger (2018) faz uma discussão ontológica do espaço e pressupõe que só os seres humanos têm uma relação constitutiva com a espacialidade (p.110). O ser, em seu sentido ontológico, pode ser substituído por *Dasein*, que significa o ser no mundo ou ser aí. Tal acepção da expressão alemã indica que a relação de interação do ser no mundo faz com que o mundo exista a partir do ser e não ao contrário. Dessa forma, o ser não está em um mundo simplesmente dado, mas esse mundo só existe a partir do *Dasein* ou interação que marca a presença do ser no mundo[15]. A teoria existencialista de Heidegger pressupõe a presença do ente, que significa a existência, enquanto o ser torna o ente possível. Assim, há uma existencialidade, que propõe uma ontologia do espaço, definida por Martin Heidegger (2016, p. 111), como inerente ao ser. O ser, de acordo com o autor, é transcendental, ou seja, percebe o mundo a partir dos entes e seres que vêm ao encontro, se abre para o mundo e se constitui a partir da transcendência. De acordo com Heidegger (2018):

> O ser e a estrutura de ser acham-se acima de qualquer ente e de toda determinação ôntica possível de um ente. O ser é o *transcendens* pura e simplesmente. A transcendência do ser da presença é privilegiada, porque nela residem a possibilidade e a necessidade de individuação mais radical. Toda e qualquer abertura de ser enquanto transcendens é conhecimento transcendental. A verdade fenomenológica (abertura de ser) é veritas transcendentalis (p.78).

Assim, mundo é constituído pelo ser que o percebe e significa em sua existência e nesse processo o ser também se constitui, por isso, dentro da discussão de Heidegger, o ser possui mundanidade. A mundanidade é um conceito ontológico, ou seja, relativo ao ser em si e sua presença no mundo

[15] Por ser de difícil tradução para o português a expressão *Dasein* será mantida no original, pois considera-se que o termo “presença”, equivalência utilizada por Márcia Sá Cavalcante na tradução do livro “Ser e Tempo” é inadequada pelo fato de dar a ideia de um mundo anterior ou espaço dado que abriga o ser, o que contraria a perspectiva ontológica de Heidegger.

(Heidegger, 2018, p.111). O mundo, de acordo com essa perspectiva, só existe a partir do ser que o significa.

A grande diferença de Heidegger com os autores que ele considera como pré-fenomenológicos, como Platão, Aristóteles e Hegel é a questão da diferenciação entre entes e seres. Para Heidegger a ontologia metafísica é generalista nesse quesito, pois parte do pressuposto de que existe uma universalidade onde o ser já está dado e considera-se que o ser é evidente e não precisa ser estudado. A teoria fenomenológica de Heidegger rompe com esses conceitos e tem como questão central: análise do *Dasein* em sua facticidade ou cotidianidade. Nessa investigação o próprio *Dasein* está em jogo. A essência do ser nesse caso é o sentido da existência do Dasein como algo que não é dado, surge a partir da própria investigação dos modos de abertura para que os entes "venham ao encontro" que caracterizam também modos de ser (p.85)

Esses modos de ser na ocupação do mundo estão ligados a relação entre os seres e entes, mas antes de aprofundar a discussão torna-se fundamental esclarecer a diferença entre ambos e sua interrelação. Os entes são compostos pela manifestação física do ser, pelos outros seres que não possuem *Dasein* (animais, plantas, pedras, objetos e tudo que faz parte dos elementos intramundanos). De acordo com as ideias do autor, pode-se dizer que não é possível explicar o mundo a partir das coisas que estão nele. O amor, verdade, cultura, são também entes dentro do mundo. Portanto, não dá para ir ao sentido ontológico (da presença do ser no mundo) por essas vias de acesso. Os entes intramundanos fazem parte do interior do mundo, ou seja, são seres dentro do mundo (p.113). O mundo é um caráter do ser ou *Dasein*. Só somos humanos, porque temos mundo. Cada um de nós funda o mundo em que está (p.115). A mundanidade está na presença como se dá o mundo.

O ser humano é ao mesmo tempo ôntico (categorial) a partir de sua corporeidade que está no mundo e é ontológico, pois reflete sobre sua própria existência (Existencial). O *Dasein* é ôntico-ontológico, pois o mundo e a compreensão do *Dasein* de outros seres só existem a partir de si mesmo.

As tonalidades de emoção e compreensão do ser dão à ele a mundanidade no mundo. Os seres sempre existem em uma tonalidade afetiva do mundo, pois percebem o sentido de finitude e a temporalidade. A nossa

forma de relação com o ser se dá pelo questionamento do sentido. Assim, descrever o mundo significa fazer, ver o que se mostra no ente interior do mundo ou intramundano (p.113).

Para o autor, estar no mundo é uma característica que nos define como tal (sentido fenomenológico e ontológico. Percebemos o mundo pela estrutura do ser, mas para autor, essa percepção não é algo subjetivo, pois o mundo só existe, porque o ser existe para percebê-lo. Sem a presença do ser não existe mundo (p.113).

O que nos dá a mundanidade é a tonalidade afetiva e compreensão e não a percepção. Esses aspectos formam o círculo hermenêutico de investigação, que constitui um modelo investigativo mais fenomenológico que ontológico. Os objetos “vêm ao encontro” (p.115) e. Tal expressão se refere a um conceito de Heidegger que pode ser relacionado à Henri Poincaré em seu sistema de coordenadas no qual somos a referência. A diferença reside na ideia de que, embora o centro da discussão de ambos autores seja o ser, sob a ótica de Poincaré, o ser se encontra em um espaço já dado que se modifica a partir de sua interação e localização, enquanto na concepção Heideggeriana, a relação com o espaço se dá pelo fato de que o ser concebe o mundo a partir de sua interação e ao mesmo tempo compreende a si mesmo ao atribuir sentido às coisas que vêm ao encontro.

Advinda do termo alemão *stimmung* as tonalidades afetivas, de acordo com Heidegger são por si só um modo como o ser se ocupa do mundo, ou seja, se engaja com os entes e seres que vêm ao encontro. Não existe, de acordo com esse pensamento, uma essência dada do ser, mas diferentes afinações de humor (climas) que são a própria mediação da relação deste com o espaço. A destinação do ser se relaciona com essa afinação, conforme a consideração do autor:

> A “essência” da presença está em sua existência. As características que se podem extrair deste ente não são, portanto, “propriedades” simplesmente dadas de um ente simplesmente dado que possui esta ou aquela “configuração”. As características constitutivas da presença são sempre modos possíveis de ser e somente isso (p.85).

A abordagem do autor refere-se ao fato de que o ser sempre se encontra em um estado de ânimo, mesmo quando este não está evidente. Isso

quer dizer a ocupação e relação do ser com o mundo se dá, entre outros aspectos, pela forma com que o ser se afina com ele em seu humor.

A facticidade é um modo de ser do *Dasein* e depende sempre do clima afetivo ou humor. Mesmo que esse estado de ânimo não seja evidente o ser possui uma afinação que é despertada quando toma consciência disso, conforme explicita Heidegger (2018): “Ademais, nunca nos tornamos senhores do humor sem humor, mas sempre a partir de um humor contrário”. Atividades como ouvir uma música, assistir a um filme ou jogar externaliza a tonalidade afetiva do ser que não estava aparente. No jogo de videogame, de forma análoga, a estimulação sensorial e a identificação do jogador com a narrativa e os personagens, desperta emoções que anteriormente estavam adormecidas ou não evidentes para o ser que joga. Na composição da atmosfera dos jogos que estimulam o medo e estados de ânimo correlatos, essa afinação corresponde a uma das formas que o ser possui de interagir com o mundo e ocupa-lo. Assim, a ambiência do jogo consiste na interpretação do mundo proposto. Levando-se em consideração que o jogo é um ente que está no mundo, rompe-se a dicotomia do real/virtual e o espaço em que se interage passa a ser parte da experiência do ser, tão real como suas ocupações de mundo cotidianas. Jogar nesse sentido, é existir, ou seja, tal atitude pode ser entendida como uma das possibilidades de significar e interagir com o mundo. Essa relação existencial dos conceitos de Heidegger com o mundo a mediação estética e o espaço de jogo fica mais clara quando se aplica os conceitos de Gumbrecht (2016) e Fink (2016), conforme será descrito em seguida.

De forma tão relevante quanto a disposição afetiva, o modo como o ser compreende o mundo e interage com os entes forma sua abertura e demarca sua ocupação. A compreensão está sempre afinada pelo clima ou tonalidade afetiva e consiste na abertura do *Dasein*, também denominada como “ser em”:

> No compreender desse em virtude de, abre-se conjuntamente a significância nele fundada. Enquanto a abertura do em virtude de e da significância, a abertura do compreender diz respeito, de maneira igualmente originária, a todo ser no mundo. Significância é a perspectiva em virtude da qual o mundo se abre como tal. Dizer que o em virtude de e a significância se abrem na presença significa dizer que a presença é um ente no mundo, está em jogo o seu próprio ser. (HEIDEGGER, 2018, p.203).

A referência acima discorre sobre o fato de que, ao interagir e compreender o mundo em sua abertura, o ser compreende a si mesmo. Nessa

interação se desvelam as conjunturas que da mesma forma podem ser considerados modos de ocupação por meio da instrumentalidade. Na perspectiva fenomenológica o ser entra em contato com os “instrumentos” ou os entes que vêm ao encontro na ocupação do mundo. Os objetos, nesse sentido, são considerados como “ser para” e possuem manualidade, ou indicação de uso. O conjunto de referências instrumentais do *Dasein* em relação ao ser para constitui a circunvisão. Exemplo: Compreende-se o que é carro por sua funcionalidade. O sentido dos objetos é dado pela funcionalidade, manuseio que se faz deles. A espacialidade, nesse sentido, não é percebida pela visão, mas pela manualidade. Pode-se afirmar, a partir dessas ideias, que o espaço segundo Heidegger está relacionado ao seu uso, ou seja, é um espaço pragmático.

Geralmente, o espaço dos jogos de horror, terror e suspense possui objetos estragados ou alterados em sua forma e manualidade. É possível interpretar a ressignificação desse espaço constituído para causar medo pela teorização de Heidegger que afirma que o objeto estragado está alterado em sua circunvisão e torna-se portanto conspícuo, ou seja, deixa à mostra suas funções, fazendo-as “saltar à vista” (HEIDEGGER, 2018, p.121). Um relógio inoperante é pensado em sua funcionalidade de quantificar de maneira simbólica o tempo. A apreensão do espaço nesse caso se dá pela tonalidade afetiva a partir da afinação de humor voltado para o medo, juntamente com a alteração de sua circunvisão, que faz com que outros significados sejam engendrados durante a experiência de se percorrer os ambientes do jogo, criando uma ambiência que transforma o espaço. Assim, não é apenas a perturbação da circunvisão que irá causar o medo, mas toda a afinação de humor que irá permitir que o ser atribua sentidos outros ao espaço e consequentemente a si mesmo.

Nessa perspectiva o ser é o mundo em que vive, não ocupa um mundo que já existe, pois o mundo só existe a partir da sua percepção que dá sentido a esse mundo. “Existe um conhecimento construído pelo uso dos entes” (p.115).

É importante considerar de forma complementar outros aspectos referentes a compreensão. A ciência e o pensamento investigativo se fundam depois que já existe o conhecimento dos entes. Existir, por essa ótica, significa

estar aberto para que os objetos venham ao encontro. A ocupação do ser está relacionada à ideia de cuidado ou da relação de cuidar dos objetos.

Além do conceito de instrumentalidade dos objetos, há a ideia de Heidegger de totalidade instrumental em que os próprios objetos se relacionam dentro do espaço (p.116). Exemplo: o videogame se relaciona com o jogo e com a televisão. Por isso, de acordo com o autor, compreender cada coisa e objeto do espaço significa entender em contexto de relevância uma rede interconectada de significados, ou seja, cada objeto só faz sentido, porque no objeto está contida toda a estrutura cultural em que este se insere. Assim, pode-se afirmar que a cultura para Heidegger está relacionada a compreensão instrumental que se tem dos objetos no mundo. A totalidade descortina a utilidade das coisas a partir da vivência do *Dasein* (ser). A espacialidade, segundo esse conceito, está definida pelo uso ou relação com o objeto e não por sua localização.

Esse uso dos objetos dentro do espaço é resultante de certas modalidades como as tonalidades afetivas. Pode-se citar como exemplo o terror, em que o medo é um modo da abertura na qual o Dasein (ser-aí) desde sempre está e também é. Nesta abertura ele dá à observação o mundo. Objetos como uma faca ou uma tesoura, por exemplo, não causam susto, porém dependendo do contexto em que são apresentadas podem vir ao encontro do Dasein no modo de uma ameaça ou perigo. Sendo assim, o terror é uma ocupação (uso que se faz dele). O ser é o mundo e o terror é o modo pelo qual o mundo se apresenta ao Dasein. O medo causado pelo espaço visto como hostil ocorre pelo uso que se faz dos elementos estéticos que estruturam esse ambiente e provocam um sentimento de ameaça ou tonalidade afetiva de horror. O horror nesse sentido é um modo de interpretar o mundo e também uma das possibilidades do Dasein que se dá, obviamente, na ocupação com o mundo. É apenas por isso que o terror ou horror podem ser uma estética, ou seja, uma ambiência que interpreta tanto os objetos quanto o mundo em sua totalidade, quer dizer, a partir do caráter apofântico da linguagem. Há uma simbologia do horror que é da mesma forma uma linguagem.

Para o corpo em si enquanto ente no mundo, estar no espaço é meramente um conjunto de atividades fisiológicas. Toda simbólica do espaço está associada ao corpo. O lugar é um espaço social ou uma topografia social

do espaço. Nesse ponto, os autores da performance irão teorizar sobre possibilidades de transformação do espaço e das tonalidades afetivas relacionadas ao espaço durante um processo ritual. As performances trabalham com circularidades hermenêuticas que se opõem a lógica. Exploram os fluxos, o lado subjetivo e o entre dos processos. O espaço de uma igreja, por exemplo é um espaço comum, composto por paredes, janelas, portas, dentre outros. O que diferencia esse ambiente e o torna um lugar sagrado é o ritual encenado em suas dependências que faz com que os símbolos trabalhados e as performances executadas tornem o local mágico, ponto de encontro com realidades metafísicas. As pinturas, a ornamentação do ambiente, a delimitação de pontos de encontro com essa realidade espiritual constrói o sagrado e mudam as tonalidades afetivas dos participantes.

Da mesma forma que existem estados definidos por Gennep (2011) como liminares, quando indivíduos deixam a sua consciência e assumem outras identidades no processo ritual, o espaço também passa a ser liminar e deixa temporariamente suas características para se tornar outra coisa, entre o tradicional e o mágico. Nos jogos de videogame existe tanto a transformação do ser quanto do ambiente, que deixa de ser uma simples programação assistida para se tornar local onde as situações ocorrem. O jogador fica entre o espaço real e o virtual, que acaba sendo uma continuidade de sua casa.

Para os autores da performance, o racionalismo não é suficiente para explicar o espaço. O espaço enquanto frame preconizado por Goffman (está ligado a funções sociais em que se encena determinados papeis dentro de uma cultura. No jogo de videogame a demarcação e divisão desses locais ocorre de forma semelhante e reproduz configurações sociais e culturais.

Assim, há a aplicação para o estudo dos jogos de videogame, da concepção de espaço para as performances culturais, quando é relativo aos processos rituais e aos momentos liminares, nas definições da vida cotidiana com os conceitos de máscara e fachada de Goffman (1993), se aplica também no espaço topológico de Poincaré, nas definições do ser no espaço, de acordo com Heidegger e na percepção de espaço de acordo com parâmetros culturais, como preconiza Edward Hall.

2.3 Espaço digital e ambiência de medo: uma atmosfera densa.

Após o percurso epistemológico traçado acerca das diferentes concepções de espaço, faz-se necessário aprofundar a questão da tonalidade afetiva proposta por Heidegger (2018) e trazer para a discussão outros autores que darão aplicabilidade desse tipo de espaço ao âmbito estético e da experiência do jogo. Para que se relacione espaço e ambiência é preciso considerar alguns aspectos. O primeiro deles seria a discussão acerca dos modos de ocupação do ser no mundo proposta por Heidegger (2018), conforme descrito anteriormente. Esses modos se fundam a partir da definição de que o ser se abre para o mundo por meio da tonalidade afetiva e da compreensão. Levando-se em conta que para o autor o *Dasein* é mundano e o mundo circundante é também espacial, pode-se afirmar que ocupar o mundo em sua circunvisão e afinação de humor é também interagir com o espaço. A característica mundana do ser, também chamada pelo autor de substancialidade, pressupõe que sua própria existência se dá pela concepção e relação com as coisas do mundo de forma substancial, que quer dizer espacial. De acordo com o autor:

> A expressão mundo circundante aponta no circundante para uma espacialidade. O "circundar", constitutivo do mundo circundante, não possui, de maneira nenhuma, um sentido primordialmente "espacial". O caráter espacial que pertence indiscutivelmente ao mundo circundante há de ser esclarecido, ao contrário, a partir da estrutura da mundanidade. (HEIDEGGER, 2018, p.114).

Dessa forma, lidar com o mundo em seus modos de ocupação significa interagir e conceber o próprio mundo e o espaço. Essa ocupação do *Dasein* na disposição ocorre pela afinação da tonalidade afetiva ou clima e denota uma abertura do ser para com o mundo. A afinação sempre ocorre, de maneira evidente ou não, em relação ao mundo ou ao próprio ser, que nem sempre tem consciência de sua tonalidade. O clima ou afinação, abre o ser para o *Dasein*. Mesmo quando este se esquiva para o "aí", existe um dado de abertura do ser no mundo por meio do humor (p.194).

A partir do entendimento desses conceitos pode-se trazer outra definição do autor, a ideia de facticidade. A facticidade, para Heidegger, é o modo do ser do *Dasein* mediado por uma afinação de humor que representa, na realidade, formas de abertura para o mundo. O Humor para Heidegger não é algo interno

nem externo, mas um modo de ocupação e abertura. Não é um estado psicológico, mas uma forma de interação do *Dasein*. (p.196). O ser sempre concebe o mundo e a si mesmo a partir do humor ou tonalidade.

Por outro lado, a compreensão consiste na possibilidade de ser sempre interligada com a disposição e afinação de humor. “Compreender é o ser existencial do próprio poder-ser da presença de tal maneira que, em si mesma, esse ser se abre e mostra a quantas anda seu próprio ser”. (HEIDEGGER, 2018, p.204-205). No entanto, segundo o autor, o ser não se projeta em um mundo simplesmente dado, pois o próprio existir e se abrir para o mundo no *Dasein* já é por si só existir e significar o mundo, o espaço e os entes intramundanos. “Como poder-ser, o ser-em é sempre um poder-ser-no-mundo. Este não apenas se abre como mundo, no sentido de possível significância, mas a liberação de tudo que é intramundano libera esse ente para suas possiblidades” (HEIDEGGER, 2018, p.205).

Uma dessas possibilidades do ser se abrir em uma compreensão é a manualidade, que pode ser modificada de acordo com a conjuntura ou o contexto, pois a relação de uso dos objetos, bem como a relação do ser com entes intramundanos como animais, plantas e outros seres pode ser alterada em função da situação e da atmosfera. No que tange ao medo, objeto de estudo da presente tese, a compreensão do espaço deverá ser percebida como uma ambiência mediada por uma tonalidade afetiva de medo, que forma um modo de ocupação do ser no mundo. Para Heidegger, o que ameaça são os entes intramundanos, mas quem sente medo é o ser. Ver o espaço circundante de forma ameaçadora traz para o ser um esclarecimento do medo, de algo que “pode chegar ou não”. (p.200).

> O ter medo ele mesmo libera a ameaça que assim caracterizada se deixa e faz tocar a si mesma. Não se constata primeiro um mal futuro (malum futurum) para então se ter medo. O ter medo também não constata primeiro o que se aproxima, mas, em seu ser amedrontador, já o descobriu previamente. É tendo medo que o medo pode ter claro para si o de que tem medo, “esclarecendo-o”. A circunvisão vê o amedrontador por já estar na disposição do medo. Como possibilidade adormecida do ser-no-mundo disposto, o ter medo é “medrosidade” e, como tal, já abriu o mundo para que o amedrontador dele possa aproximar-se. A própria possibilidade de aproximação é liberada pela espacialidade essencialmente existencial de ser-no-mundo. (HEIDEGGER, 2018, p.200-201).

Dessa forma, de acordo com o autor citado acima, há uma tonalidade afetiva, chamada nessa tradução de Márcia de Sá (2018) de, disposição, que se mostra como uma abertura ao mundo a partir do medo e altera a circunvisão do espaço e dos objetos, criando a partir disso, novas circunvisões e compreensões do espaço e da cultura. No medo, a espacialidade é “existencial e não categorial”. (HEIDEGGER, 2018, P.170). Dessa forma, a percepção de dimensão, distância e da instrumentalidade dos objetos não é racional e quantificável, mas percebida de acordo com a tonalidade do ser. Pode-se citar como exemplo em um jogo de videogame ou filme, o ambiente de uma casa abandonada com quadros antigos em fotopintura que ressaltam a imagem de pessoas que já faleceram. Os retratos mencionados deixam o ser que entra em contato com esse espaço e objetos contidos nele amedrontado pelo fato de que há afinações de incerteza e dúvida ao se deparar com o ambiente desconhecido. Tais afinações representam aberturas ou a própria existência e interação do ser com o espaço por esse estado de ânimo. Juntamente com a medrosidade, a manualidade dos objetos está alterada por estarem quebrados, empoeirados, em desuso ou simplesmente por serem percebidos em um contexto prévio de ameaça, o que faz com que ganhem outros usos e percepções. Toda essa recriação altera a compreensão do espaço e faz com que se criem por conseguinte narrativas e estruturações imaginárias acerca de espaços abandonados e objetos pessoais que pertenciam a pessoas mortas.

Um dos aspectos resultantes dessa relação com a morte e os objetos que são experimentados a partir de tonalidades de medo é o ouvir delirante, que na realidade diz respeito ao *Dasein* e não a real presença do sobrenatural propriamente dito. A visão e a audição, na concepção de Heidegger, não estão mediadas por percepções cartesianas do *Dasein*, mas pela disposição e compreensão do que está à volta. A própria percepção de distância se dá dessa forma, conforme ressalta o autor: “ver e ouvir são sentidos da distância, não devido a seu alcance, mas porque, distanciando-se, a presença neles se mantém de forma predominante”. (HEIDEGGER, 2018, p.161).

No âmbito da afinação de humor, todo esse ambiente forma uma atmosfera denominada por Gumbrecht (2014) como *stimmung.* O autor parte da fenomenologia Heideggeriana a ela acrescentando a concepção agente que influencia diferentes estados de espírito no *Dasein* ou modos de abertura em

relação ao mundo. A expressão de origem germânica não possui termos equivalentes em português, mas pode ser delimitada pela sintonia ou afinação do humor (tonalidade afetiva) em que o *Dasein* se abre em contato com os estímulos estéticos do espaço e os significa dentro de um estado de espírito. Ao ouvir uma música, por exemplo, o ser se abre ao mundo e a si mesmo em afinação com o arranjo que escuta.

> A primeira vista, poderia parecer que a música e o clima atmosférico não seriam nada além de metáforas para aquilo que chamamos de "tom", "atmosfera", ou mesmo *Stimmung* de um texto. Mas o meu argumento é que esses tons, atmosferas e *Stimmungen* não existem nunca completamente independentes das componentes materiais das obras – principalmente de sua prosódia. Então, os textos afetam os "estados de espírito" dos leitores da mesma maneira que o clima atmosférico e a música. (GUMBRECHT, 2014, p.13-14).

Ao fazer uma analogia a essa proposição do autor compreende-se que estar alinhado ao tom ou *Stimmung* de uma música é por si só uma forma de existir, pois o ser nessa situação concebe o mundo a partir de uma tonalidade despertada por agentes estéticos[16]. Não há um mundo prévio simplesmente dado em que o *Dasein* ocupa e se afina com a musicalidade. A própria sintonia e modulação do humor que se cria é por si só uma forma de existir e de ser, porque segundo a concepção Heideggeriana na qual Gumbrecht se ancora não há mundo sem que haja ser. Assim, o mundo só existe a partir do ser que o transcende (HEIDEGGER, 2018, p.114). De forma análoga em um filme ou jogo cuja finalidade é provocar a sensação de medo, o assistir a obra audiovisual ou jogar determinado jogo é uma forma do *Dasein* transcender o mundo, ou seja, de existir e dar sentido a ele por meio de sua tonalidade afetiva e compreensão. "Quando você ouve música, quando ouve um ritmo, já se encontra em um relacionamento material com seu ambiente. Esse fato é maravilhosamente expressado na riquíssima semântica do termo alemão "Stimmung"." (GUMBRECHT, 2012, p.116). Na fase do *stimmung* o ser cria

[16] Optei por trabalhar aqui com o conceito filosófico de estética de Luigi Pareyson (2001, p.2): "Estas sucessivas extensões do termo fizeram com que hoje se entenda por estética toda teoria que, de qualquer modo, se refira à beleza ou à arte: seja qual for a maneira como se delineie tal teoria – ou como metafísica que deduz uma doutrina particular de princípios sistemáticos, ou como fenomenologia que interroga e faz falar os dados concretos da experiência, ou como metodologia da leitura e crítica das obras de arte, e até como complexo de observação técnica e de preceitos que possam interessar tanto a artistas quanto a críticos ou historiadores -; onde quer que a beleza se encontre, no mundo sensível ou num mundo inteligível, objeto da sensibilidade ou também da inteligência, produto da arte ou da natureza; como quer que a arte se conceba, seja como arte em geral, de modo a compreender toda técnica humana ou até a técnica da natureza, seja especificamente como arte bela".

uma modulação com o processo estético e na transcendência ele pensa sobre esse processo, sobre sua existência e sobre si mesmo. Como esses aspectos trabalham de forma conjunta, ao jogar a partir de determinada tonalidade afetiva, o ser altera a sua circunvisão do espaço do jogo ao se afinar com a narrativa sonora, os ruídos, os entes presentes nesse ambiente (objetos, monstros, animais, dentre outros). A própria narrativa audiovisual, estrutura redes de significação, promove ressemantizações ou alteração na circunvisão e compreensão em função do *Stimmung* com o qual o jogador se afiniza. Outrossim, não apenas o espaço e a relação dos entes é alterada, mas o próprio ser que se identifica com outro jogador e no momento do jogo tem alterada a concepção de si mesmo ou do "eu". Nesse sentido pode-se afirmar que o próprio ser se desvela de outra forma em função de determinada situação ou tonalidade afetiva que altera a compreensão de si mesmo e do espaço.

Cabe ressaltar que tal concepção abole a dicotomia real/virtual, pois o console, a programação e o próprio ambiente do jogo materializado por uma tela consistem em entes dentro do mundo e por fazerem parte do mundo que se manifesta pelo *Dasein* não podem ser considerados como espaços paralelos, assim como os personagens dos jogos não são entes de "outro mundo" ou de espacialidades que não fazem parte do mundo circundante do *Dasein*. O espaço do jogo se materializa por meio da experiência estética e torna-se assim sinônimo de atmosfera, conforme explicita Gumbrecht:

> Podemos tocar os objetos ou não. Os objetos, por seu turno, podem nos tocar (ou não), e podem ser experimentados como coisas que se impõem ou como coisas inconsequentes. Tal como aqui as descrevo, as atmosferas e os ambientes incluem a dimensão física dos fenômenos; inequivocamente, as suas formas de articulação pertencem à esfera da experiência estética. Pertencem, sem dúvida, àquela parte da existência relacionada com a presença, e as suas articulações valem como formas de experiência estética. (claro que isso não significa que cada articulação da presença que vale como "estética valha também como atmosfera ou como ambiente). (Gumbrecht, 2014, p.16).

Para Gumbrecht, com base nos conceitos de Heidegger, o ser não é espiritual ou conceitual, portanto não se dissocia de sua materialidade e do aspecto ôntico de ente no espaço. Sendo ôntico/ontológico o ser concebe o espaço a partir de sua compreensão e do *stimmung*. O mundo existe a partir do ser e o ser se percebe da mesma forma como pertencente ao mundo.

É possível fazer uma relação entre as performances culturais e os processos rituais descritos anteriormente com a experiência do jogo de videogame, pois na interação do jogador com a programação, da mesma forma, que nos transes religiosos e experiências que tornam possível o contato com o sagrado, ocorre o processo liminar descrito por Turner, em que há uma transportação da consciência para uma realidade vista sob uma percepção diferente da habitual, também chamada por Huisinga (2000) de círculo mágico[17]. No âmbito da fenomenologia, pode-se explicar tal fenômeno ao dizer que o ser se desvela em determinado clima quando fica imerso no jogo ou no ritual e só há essa mudança de tonalidade afetiva pelo fato de o jogador se dispor previamente a viver nessa experiência e externalizar características antes ocultas tanto para os outros, quanto para ele próprio. No âmbito da performance, há uma consciência ambígua em que temporariamente o indivíduo percebe a si mesmo e o espaço de forma distinta que é mediada pelo ritual, nesse caso, as regras do jogo, o ambiente, a co-presença de personagens, a ambientação e a estimulação sensorial por meio da fruição estética. No entanto, não se trata de um modo diferente de experimentar o mundo ou o espaço, mas uma das possibilidades de viver e existir, dentro do mundo, conforme ressalta Eugen Fink (2016). Além da relação com o espaço que a partir de um conhecimento prévio e familiaridade se torna um lugar na concepção Heideggeriana, a interação do ser com o avatar altera a si mesmo em maior ou menor grau, dependendo da intensidade da performance. No entanto, estar em contato com a performance do jogo é por si só significar o mundo e existir, conforme explicita Fink (2016).

No livro “Play as a symbol of the world and other writings” Eugen Fink (2016) parte da fenomenologia para teorizar sobre a relação do ser no mundo e sua vivência a partir da interatividade com as coisas existentes nele, que ele denomina como “intramundanas”, passando por diversas fases do pensamento filosófico até chegar na parte ontológica e sua contribuição para entender a relação do ser e do espaço com o universo do jogo. Para tanto, faz uma crítica

[17] “De um ponto de vista formal, não existe diferença alguma entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e a mesma operação para fins de jogo. A pista de corridas, o campo de tênis, o tabuleiro de xadrez ou o terreno de amarelinha não se distinguem, formalmente, do templo ou do círculo mágico. A extrema semelhança que se verifica entre os rituais dos sacrifícios de todo o mundo mostra que esses costumes devem ter suas raízes em alguma característica fundamental e essencial do espírito humano”. (HUIZINGA, 2000, p.14).

a diversos autores no campo da filosofia, partindo dos pré-fenomenológicos como Platão e Sócrates que tinham como objeto de estudo a metafísica.

Nesse sentido, Fink (2016) critica a metáfora do espelho preconizada por Platão, por colocar a existência do ser como uma cópia de outro mundo. Dessa forma, essa teoria toma como premissa a existência de outro espaço do qual nós nos espelhamos para existirmos. Outro aspecto questionado por Fink é o fato de que a filosofia Platônica considera toda forma de representação, artística ou não, como uma cópia imperfeita do mundo exterior e coloca a imagem, a arte e a exteriorização do pensamento subjetivo hierarquicamente inferiorizada em relação ao pensamento racional. Para Fink, ao contrário dos escritos de Platão, as formas de criação da imagem e das visões míticas de mundo têm para o ser o mesmo peso que a ciência e o racionalismo. Não há, entretanto, uma hierarquia entre esses dois fenômenos e a imagem nem sempre se apresenta como espelho, mas como uma criação genuína, fruto da interação com o mundo circundante.

Assim, a imagem é derivada de uma referência, mas não é apenas uma cópia na categoria de representação, pois pode por si só ser original. Passa por um processo de criação e interpretação, mesmo quando retrata a realidade e se constrói a partir dela enquanto referência. É ao mesmo tempo reprodução e produção, por tomar como base parte do mundo e transformá-lo em outras materialidades simbólicas.

Em seguida, após fazer uma crítica aos metafísicos da era pré-fenomenológica, o autor parte da fenomenologia de Martin Heidegger e amplia a discussão sobre como se dá a experiência do ser no mundo e da relação desse ser com as coisas e com a cultura. Sua análise se inicia no pensamento de Heidegger que diz que a experiência do ser se dá a partir da presença[18] e que o mundo só existe a partir do indivíduo e de sua interpretação das coisas circundantes. No entanto, segundo esse raciocínio, a interação com os elementos intramundanos não é subjetiva, mas se dá a partir da experiência ou contato do ser com as coisas. O mundo, nesse sentido, só existe, porque os seres podem interpretá-lo e a relação dos seres humanos com as coisas e com o espaço se dá a partir de uma instrumentalidade, ou seja, cada objeto é

[18] Na língua alemã é expressa pelo vocábulo Dasein que possui várias interpretações/Traduções, como “ser” e “presença”.

interpretado e modificado de acordo com o uso estabelecido para ele. Ao mesmo tempo, a produção das coisas está impregnada do ser que as criou. Tal instrumentalidade, de acordo com Heidegger, segue na maioria das vezes padrões de uso. Uma pessoa, por exemplo, não vai usar uma bucha de lavar louças para limpar os dentes, pois existe um valor definido na instrumentalidade das coisas e no uso que os seres fazem delas. Além disso todos os objetos são hierarquicamente definidos: o controle, por exemplo, necessita do console do videogame para ser utilizado.

Fink prossegue a analogia e amplia o pensamento de Heidegger ao dizer que não somente o ser está aberto para que as coisas do mundo venham ao encontro e ele as interprete, mas as coisas, a cultura e os outros seres intramundanos também mudam a interpretação e significação do ser, tornando a relação dialógica, onde o ser interpreta o mundo e o mundo influencia a percepção do ser, mesmo que não haja mundo sem o ser que o concebe. Além disso, o mundo é concebido também por aspectos culturais que fazem parte do imaginário de determinada sociedade e trazem concepções prévias acerca do espaço e dos objetos. Nos jogos de terror, horror e suspense essas denominações trazem a energia necessária para que o ser perceba o ambiente como amedrontador, conforme será descrito posteriormente.

Essa experiência de interação com o mundo, segundo o autor, só é possível a partir do *play*, palavra que em inglês possui várias acepções como tocar, praticar esportes, brincar, jogar, dentre outras, mas que nessa concepção de Fink está mais ligada ao processo de atividade e experiência sensorial. Dessa forma, o jogo faz parte da estrutura essencial da existência humana.

> O ser humano é essencialmente um ser mortal, essencialmente um trabalhador, essencialmente um lutador, essencialmente um conquistador e – essencialmente um jogador. Morte, trabalho, decisão, amor e play formam a estrutura elementar de tensão e o contorno do quebra-cabeças e o caráter polissêmico de sua existência. (FINK, 2016, p.18 – tradução nossa)[19].

A relação do *Dasein* no mundo, de acordo com o autor, é igual a vivência do jogo, pois o ser percebe o mundo a partir de sua relação com o

[19] "The human being is essentially a mortal being, essentially a worker, essentially a fighter, essentially a lover and – essentially a player. Death, work, ruling, love, and play form the elementar structure of tension and the outline of the puzzling and polysemous character of human existence". (FINK, 2014, p.18)

espaço, que pode transformá-lo por meio de sua tonalidade que faz com que esse ambiente ganhe outras significações, tanto pelos elementos estéticos como preconizado também por Gumbrecht (2014), quanto pelas regras que se assemelham ao ritual, conforme será descrito posteriormente.

Dentro dessa leitura ontológica do espaço, tudo faz parte do mundo circundante: os seres que o interpretam e as coisas que nele existem, que podem ser caracterizados como finitos e infinitos. Os seres vivos são finitos, mas o ser humano, ao contrário dos demais, tem a peculiaridade de conhecer sua finitude, interpreta-la de múltiplas formas e de entender sua presença a partir da memória e das realizações que deixa no mundo (autoconsciência de si mesmo). Assim, mesmo depois de morta, uma pessoa pode perpetuar sua existência pelas ações e coisas que deixa, fazendo com que os outros se lembrem dela e que sua presença esteja impregnada nos objetos e nas suas realizações.

Dentro dos tipos de relação do ser com o mundo, Fink considera o pensamento mágico e as crenças como algo que existe a partir da significação que este atribui às coisas e ao espaço. O espaço de um templo, por exemplo, só se torna mágico a partir das atividades ritualísticas exercidas naquele ambiente, permitindo que coisas ordinárias e que o prédio em si se torne sagrado. Assim, a relação do ser com o mundo e sua interpretação, que fazem com que ele dê sentido à sua existência, se dá a partir do *play*, que pode ser comparado com o conceito de transformação ritual de Schechner (2011, p.114) e ao estágio liminar de Turner (1985). Seja essa experiência racional ou mítica, necessita do reconhecimento para que possa ter sentido. Vivemos no mundo de forma ambígua, alternando entre a significação do ambiente a partir dos instintos e da transcendência. Assim, sempre estamos ligados as duas compreensões do espaço, vivemos no “entre”, no fluxo das duas acepções.

Nos jogos, assim como nos rituais, a imersão acontece de forma análoga, pois tanto as estruturas físicas como o tabuleiro e os livros de RPG, quanto as plataformas eletrônicas e virtuais fazem parte do mundo e o espaço só é modificado porque existe um sistema simbólico que oportuniza essa transformação do ambiente. Dessa forma, jogar um jogo de tabuleiro ou de videogame transporta o jogador para o universo do jogo a partir das convenções e da interpretação que mudam a significação do espaço e da

atuação dentro dele. Faz-se necessário fazer uma interpretação do jogo a partir do diálogo entre o conceito de play preconizado por Fink (2016) e a ideia de cultura de sentido e cultura de presença teorizada por Gumbrecht (2012). De acordo com Gumbrecht o ser se relaciona com o mundo a partir da cultura de sentido e cultura de presença. Ambas fazem parte da concepção do mundo e da reflexão do ser sobre ele. Na cultura de sentido há a interpretação, racionalização das coisas e formação de conjecturas, teorias, métodos e regras. Ao mesmo tempo o ser, na medida em que vive de determinado modo em um sistema cultural ou segue determinadas regras, formalidades ou mesmo moldes racionais, em determinados momentos, como no exemplo da dança citado por Gumbrecht (2012, p.117), age de forma espontânea e passa a figurar em uma cultura de presença. Quando uma pessoa dança, a princípio ela irá seguir os passos que fazem parte do seu repertório para que não erre e saia desse parâmetro racional, mas quando se sente confiante começa a agir de forma espontânea e modifica sua relação com a dança. Na tradução do texto de Gumbrecht foi usado o termo “jogo” para explicar as relações entre cultura de sentido e cultura de presença. No entanto, ao fazer uma comparação com Fink (2016) que adota o termo inglês *play* com suas diversas aplicabilidades, inclusive ao jogo, a dança e a música, pode-se perceber o que realmente Gumbrecht (2012, p.119) quis dizer e em que momento o jogo figura em cada instância, uma vez que cultura de presença e de sentido coexistem e operam de forma conjunta.

Pode-se dizer que o jogo, ao observar sua estrutura composta por regras, estratégias, sistema de feedbacks e possibilidades, é caracterizado de forma evidente como cultura de sentido, pelo processo cartesiano que tal estrutura delimita. Essa é a forma com que Gumbrecht o interpreta. Por outro lado, o aspecto lúdico com que o jogador interage, sem se dar conta de maneira racional das regras, ao se afinar com o *stimmung*, mediado pela ludicidade narrativa, fortalece o círculo mágico e faz transitar para uma cultura de presença. Tal mediação que transfere o ser da cultura de sentido em que se percebe o ato de jogar como um sistema fechado e cartesiano de regras para a cultura de presença em que o ser se desvela em sua tonalidade afetiva é obtida pelo que Fink determina como *play*. Em suma, o jogo, inclusive o de videogame, enquanto protocolo/estrutura não pode ser compreendido a partir

do conceito de Heidegger e discutido por Gumbrecht de graciosidade, que consiste no “autodesvelamento do ser” ou na cultura de presença. Todavia, quando apresentado em um *stimmung* e mediado pelo que Fink denomina como *play* o ser se desvela em forma espontânea (graciosidade) em um momento que forma o círculo mágico. A separação espaço/temporal do *play* proposta por Fink pode ser considerada como outro aspecto que constitui o círculo mágico e no jogo especificamente existe uma temporalidade própria e um espaço que é percebido como ambiência que permite que o ser se desvele de forma espontânea e interaja com seu aspecto lúdico.

> A atividade do *play* é separada de outras atividades, é selada contra elas e, em seu meio de aparência, tem seu "próprio reino" fechado em si mesmo. O "cenário" do *play*, claro, sempre precisa de espaço real e tempo real para poder se desdobrar, mas o espaço no mundo do *play* e o tempo no mundo do *play* nunca coincidem com o espaço e o tempo circundantes. No substrato de vãos de tempo e de partes do espaço que funcionam como meros portadores do mundo dos jogos, a cena imaginária eleva-se com seu espaço interior, que não existe nem está aqui, com seu tempo interior, que nunca é o agora. E o jogador também, através de seu papel, é removido do contexto da vida que ele vive. Através desta exclusão demarcatória, uma parte do mundo interior é determinada pela representação do mundo-todo: as coisas e pessoas individuais são revestidas com a característica de serem "proxies" para o poder que está em ação em todos. (FINK, 2016, p.209 – tradução nossa)[20].

O ato de assumir a identidade de um personagem, seguir um sistema de regras, repetir padrões e características, bem como decodificar e reconhecer as nuances plásticas (cores, formas, atmosfera) e no caso do videogame a própria musicalidade e narrativa sonora, permitem essa transformação da percepção que o ser tem de si mesmo e do mundo do jogo. De acordo com esse conceito forma-se um “círculo mágico” no ato de execução do *play* que passa a existir produzindo seu próprio mundo. Tal fato não é apenas uma sensação estética, mas algo que se materializa durante o processo de contato entre os espaços. A significação por meio da compreensão sensorial, mediada

[20] The activity of play is separated off from other activities, is sealed off against them and, in its medium of appearance, has its "own realm" enclosed in itself. The "scenery" of play of course always needs actual space and actual time in order to be able to unfurl itself at all, but space in the playworld and time in the playworld never coincide with the surrounding space and time. On the substratum of spans of time and pieces of space functioning as mere bearers of the playworld, the imaginary scene elevates itself with its inner space , wich is nowhere and yet here, with its inner time, wich is never and yet now. And the player too, through his role, is removed from the context of the life he otherwise lives. Trough this demarcating exclusion an innerworldly part is determined for the representation of the world-whole: individual things and persons are clothed with the feature of being "proxies" for the power that is at work in all (FINK, 2016, p.209).

por significações míticas formam uma espécie de máscara que propicia o adentramento no ambiente do jogo. A máscara do ser que interage com o ritual e com o jogo não é uma coisa intramundana e palpável em si, mas um passaporte simbólico para o círculo mágico. O universo estabelecido se constrói quando o usuário o percebe pelos sentidos, instintos e na aceitação de significações míticas que transformam sua experiência.

Nessa questão da compreensão e significação do espaço, o ritual e o jogo representam totalidades do mundo que racionalmente não poderiam ser compreendidas dessa forma. No dia-a-dia percebemos fragmentos do mundo, mas não a sua totalidade, como ocorre na redução metafórica que se aplica ao jogo e às tradições ritualísticas. Assim, jogar se torna ressignificar o mundo, pois assim como no ritual, cria-se um conceito de mundo, o mundo do jogo, que faz parte de uma vivência real do ser com temporalidade e espacialidade próprias percebidas pelo *stimmunng* e pelo play.

No que diz respeito à compreensão do espaço como um todo, não apenas os característicos do jogo, segundo Fink (2016), existe uma relação onde o ser é parte do mundo e o mundo ressignifica o ser. Dentro dessa lógica de interpretação do ambiente há, segundo o autor, uma individualização da percepção do ser, que não seria uma subjetivação, mas maneiras distintas de se relacionar com partes do mundo que formam experiências individuais.

O tempo e o espaço, de acordo com esse pensamento, são ao mesmo tempo experimentados a partir dos instintos do ser e de forma complementar tem sua significação culturalmente definida. Em uma comunidade indígena a relação com o tempo é diferente das relações de outras sociedades pertencentes a ordem racionalista guiada por um relógio e por relações de trabalho cronometradas. Nos jogos, a temporalidade também é distinta da interpretação do tempo para o ser dentro da cultura, pois segue duas compreensões principais: o tempo que o indivíduo despende para se dedicar a jogabilidade e a temporalidade própria da programação, dentro do universo virtual que faz parte do nosso espaço, mas constitui uma interpretação de uma materialidade dada por uma coisa intramundana (o jogo), e que segue seu próprio fluxo fazendo com que a relação de espaço/tempo do ser seja revista.

O *play* de maneira geral e o jogo como uma de suas possibilidades não espelha a “vida real”, pois se assim o fizer deixa de ser brincadeira. Para que

funcione, todos os participantes devem conhecer suas regras e entrar na interação sabendo de sua simulação, pois não existe perspectiva desiludida. Todos que começam a jogar sabem que há uma diferenciação entre a atuação para cumprir as tarefas e missões e a vida ordinária. No entanto, tal atividade não exige menos comprometimento e interação com as situações estabelecidas pelo fato de que cumprir as missões e realizar tarefas traz complexidade e dificuldades crescentes às vivências do jogo, a diferença está nas estratégias de recompensa e no aspecto lúdico que torna a interação mais excitante e transportam o usuário para o círculo mágico.

Dentro da relação do ser com o mundo e com o jogo, segundo o autor, existem 3 conceitos chave: *"actual", "non actual"* e *"hiper actual"*. A tradução dessas terminologias não é simples, pois o sentido varia de uma língua para outra. Observando as aplicabilidades mais adequadas, decidi usar *actual* tanto como realidade quanto como manifestação, pois consistem na materialização do *Dasein* ou na presença do ser no mundo.

> A determinação real de uma coisa em relação às suas próprias propriedades de magnitude e temperatura pressupõe a manifestação da coisa, sua *existentia*. A realidade das propriedades só é possível com base na manifestação de um portador substancial de propriedades. A manifestação, por sua vez, não é uma propriedade que pode pertencer a uma questão - ou mesmo ser deixada de fora. Se a manifestação é deixada de fora, a coisa toda com todas as suas propriedades desaparece(FINK, 2016, p.82-83 – tradução nossa).[21]

Nesse sentido, a forma como o ser se manifesta no mundo e o concebe tornando o Dasein pode ser caracterizada como *actual* na medida em que apresenta o aspecto material ou tangível do ser. O segundo termo aplicado pelo autor, n*on actual* seria aquilo que não é palpável, ou seja, as experiências míticas e imaginárias que também são intramundanas, mas se apresentam de forma distinta daquilo que é dado e experimentado de forma racional e concreta. Por último, o *hiper actual* ultrapassa a solidez dos objetos e recorre a algo primordial (causa sensações). É um estágio elevado do *non actual*.

O espaço do jogo e as coisas que ali existem se localizam no limiar desses conceitos. Por um lado o console e a projeção dos códigos binários ou

[21] The actual determination of a thing in regard to its own properties of magnitude and temperature presupposes the actuality of the thing, its existentia. The actuality of properties is only possible on the basis of the actuality of a substantial bearer of properties. Actuality, for its part, is not a property that can belong to a matter of a thing - or even be left out. If the actuality is left out, the whole thing with all its properties vanishes. (FINK, 2016, p.82-83).

pixels para formação da imagem existem como uma manifestação possível dentro das coisas intramundanas (*actual*). Da mesma forma as narrativas, a projeção do espectador com os personagens e as interpretações simbólicas das vivências do jogo, bem como as formas de expressão da subjetividade desse jogador (ser) que dialoga com a programação e dá sentido à ela representam algo que não é palpável *(non actual)* mas que não pode ser traduzido como não real ou irreal de forma simplista. Aquilo que é imaginado faz tanto sentido e é tão real no processo de experimentação do mundo quanto aquilo que é experimentado ou racionalizado. A imaginação, segundo Fink (2016) não é uma mentira, mas uma não verdade e não é menos importante que a vida cotidiana, a estrutura social e as formas ditas racionais em que o ser percebe a si mesmo e o mundo circundante. Ambos os pensamentos fazem parte do ser e são formas de ser no mundo e de concepção do espaço. Da mesma forma que o pensamento ritual e religioso tem importância na concepção do ser, o jogo e a representação do espaço lúdico, inclusive em suas configurações de medo, sombrio, monstruoso e mórbido são formas de se manifestar e de existir no mundo de forma tangível ou não, mediadas por tonalidades afetivas.

> Apenas de maneira indevida falamos da possibilidade de um ser. Mas podemos representar "coisas" e "estados de coisas", imaginá-los, tê-los como imagens representacionais em nossa alma, "apenas pensar em" algo - e dizer que o que é assim meramente representado, meramente imaginado, apenas pensado, existe somente em nossa alma e não em "manifestação". Porque podemos "intentar" e "imaginar" os seres e porque às vezes é difícil separar o que está meramente em nossa alma e o que é pretendido por nós e também existe, podemos perguntar se "algo" é real ou não-real. O que é imaginado é inútil; não pode ser reconhecido em sua alegação de ser real. Mas o que é meramente imaginado e, portanto, inútil, não é simplesmente nada. Existe como imaginado, como um fantasma, como um conteúdo representacional. (FINK, 2016, p.84 – tradução nossa)[22].

[22] “Only in a improper way do we speak of the possibility of a being. But we can represent "things" and "states of affairs", imagine them, have them as representational images in our soul, "merely think of" something - and say that what is thus merely represented, merely imagined, merely thought of, exists only in our soul and not in "actuality". Because we can "intend" and "imagine" beings and because it is sometimes difficult to separate what is merely in our soul and what is both intended by us and also actually existing, we can therefore ask whether "something" is actual or non-actual. What is imagined is nugatory; it cannot to be recognized in its claim to be actual. But what is merely imagined and therefore nugatory is nevertheless not simply nothing. It exists as imagined, as a phantasm, as a representational contente” (Fink, 2016, p.84).

Após apreender o jogo em sua fase *non actual* e ver todo o conjunto de pixels, música e sistema binário que forma imagens e espacialidade como um universo possível, o jogador passa a ter uma compreensão dentro do *hiper actual,* quando aquilo que não é palpável se consolida como algo sólido em seu entendimento. Assim, a virtualidade do espaço do jogo, seja ele de tabuleiro, videogame ou jogo online, torna-se concreta para o jogador a partir da hiper manifestação da realidade, pois a compreensão sempre é vista em sua totalidade, embora seja apresentada inicialmente de forma fragmentada (pixelada e/ou a partir de ruídos e músicas). Fink (2016) diz que em uma música, por exemplo, o ser escuta cada nota musical separadamente, mas entende a música e a experimenta em sua totalidade. Da mesma forma cada atributo e representação do espaço do jogo entra em contato com os sentidos que em primeira instância os observa, escuta, sente e a partir daí elaboram visões totalizantes e entendimentos unificados que liga cada fragmento e o relaciona com o processo como um todo.

Dentro dessa lógica, na percepção e encenação, o mito se materializa e ganha visibilidade. Quando se supõe no processo ritual, por exemplo, como seriam os deuses e demônios, automaticamente adotam-se lógicas para lidar com esse sagrado que alteram a percepção e criam possibilidades, por exemplo, como a forma de relacionar com eles e de usar objetos construídos para tal a fim de estabelecer essa relação com o sobrenatural. O terço em um ritual de exorcismo, por exemplo, torna-se um aparato mágico que oportuniza vencer o mal. No mundo imaginário do jogo os poderes, objetos como varinhas mágicas e a repetição de práticas exercem a mesma função no enfrentamento de monstros e criaturas mágicas.

> O "mundo dos jogos" não é uma situação manifesta / real de seres humanos manifestos / reais; tem uma ilusória peculiar - não é nada real e, no entanto, nada. E também não existe de forma alguma nas almas dos jogadores; esses jogadores não sonham um sonho coletivo. Se performam a representação da vida na realidade manifesta da vida, são precisamente ao mesmo tempo extirpados numa esfera irreal e nela há uma continuidade comunal, "intersubjetivamente" reconhecida de sentido, dependendo em cada caso do sentido geral da instância do jogo. O "mundo dos jogos" tem, de fato, uma notável semelhança estrutural com o "mundo da imagem". (FINK, 2016, p.112 – tradução nossa)[23].

[23] The "playworld" is not an actual/real situation of actual/real human beings; it has a peculiar illusoriness - it is nothing actual and yet nothing. And it also by no means exists only in the souls of the players; these players do not dream a collective dream. If they perform the life-enactment

Essa necessidade de recriar os mitos no ato de jogar, segundo Fink, ocorre devido a perda do vínculo mítico do homem contemporâneo, racionalista, perda essa que é relativa, pois a religião e as tradições continuam existindo, no entanto, o peso que se dá a essas práticas que se difere de outras organizações sociais, por isso a necessidade de aguçar esses instintos por meio do jogo. Assim, os campos de razão e imaginário que são mantidos pelo ser como instâncias separadas no cotidiano para que este mantenha sua sanidade acabam se fundindo no *play*, que pressupõe esse fluxo e interação entre as instâncias, como se o ser estivesse ao mesmo tempo vivenciando sua experiência racional e imaginária.

Ao final da obra o autor retoma alguns conceitos e os explica de forma mais aprofundada. Um dos conceitos trabalhados de maneira muito esclarecedora e que tem uma aplicabilidade relevante ao jogo é o *play*, que segundo Fink, traz consigo a liberdade de criar, não sendo uma atividade intramundana comum e sim um processo catártico ou maneira cujo o ser humano se transcende. No momento do jogo, da interação com a arte e nas atividades em que o ser expande sua consciência há um processo de elaboração onde sua relação consigo mesmo e com o mundo é ressignificada.

Entretanto, o *play* não pode ser reduzido a um status de comportamento ou a uma tematização antropológica fechada, pois transcende a razão e imaginação onde existe uma separação espaço temporal que transporta o ser para o círculo mágico. Assim, as atividades humanas são direcionadas a partir de significados representados pelos sentidos (desejo, pulsão) e a atividade humana do *play* se integra no modus operandi dessa ação humana. A função do simbólico nesse caso é de conduzir as sensações para que o *play* seja construído.

Dessa forma, o jogo, a partir da performance do *play*, torna-se um modo de encarar o mundo e não há uma obrigatoriedade da existência de um objetivo explícito, pois torna-se um símbolo da prevalência do ser no mundo a

---

of playing in the real actuality of life, they are precisely at the same time enraptured in an irreal sphere and have therein a communal, "intersubjectively" recognized continuity of sense depending in each case on the overall sense of the instance of play. The "playworld" in fact has a remarkable structural similarity to the "image-world" (FINK, 2016, p.112).

partir da vivência com a realidade apresentada e a interação proporcionada pela dinâmica estabelecida.

O ser se vale de múltiplas formas para interagir com o mundo e significa-lo. Pode-se citar como exemplo “o amor, a morte, a luta, o trabalho e o play”. (FINK, 2016, p.213). Assim, a partir do conceito de play como uma forma de interação com o mundo, juntamente com a perspectiva ontológica do ser e de sua interatividade com as coisas intramundanas, Fink faz uma discussão fenomenológica e relaciona essas atividades com o jogo, fazendo com que o ato de jogar e de se entreter constitua uma vivência tão importante ao ser que faz com que ele dê sentido ao mundo e à sua vida.

3. MEDO E IMAGINÁRIO

Para compreender os jogos de terror é necessário fazer um panorama histórico do surgimento dos gêneros escolhidos como objeto de estudo da presente tese de doutorado, bem como da criação do videogame e sua democratização.

O suspense, o terror e as representações de tonalidades afetivas e expressões do medo e suas derivações no imaginário humano perpassa a literatura, a pintura, o teatro, o cinema e se recria no videogame com características desses universos que são descritas ao longo do trabalho.

O imaginário judaico-cristão acerca do bem e do mal, bem como as representações do olhar e de figuras sagradas ou diabólicas, iniciam-se na percepção das sociedades acerca do universo e dos fenômenos naturais. Nesse contexto, o escuro é percebido como algo desconhecido, misterioso e por vezes ameaçador, e a luz se apresenta como uma revelação de algo sagrado.

Bertrand Lira (2013, p.68) discorre sobre as formas de representação dos elementos de luz e sombra e suas significações na construção do imaginário teológico. Para o autor, as formas imagéticas que se materializaram na arte religiosa em determinadas culturas têm como componente principal o discurso antitético da claridade em oposição a escuridão.

Ao longo da história é possível citar vários exemplos dessa relação com a percepção de luz e sombra. Filósofos como Platão (427-347 a.c.) e Descartes (1596-1650) comparam a luz do conhecimento às qualidades divinas. Nas representações pictóricas da arte medieval (especialmente entre os séculos V e X), como forma de se sobrepor ao paganismo tradicional, a igreja católica utilizou em seu discurso teológico a representação de Deus isomorfa a luz do sol e os símbolos diairéticos, ou seja, significantes do regime diurno da imagem, para representar a divindade e o ambiente celestial.

Na pintura barroca, artistas como Caravaggio (Michelangelo Merisi) e Rembrandt Van Rijn construíram atmosferas que exprimiam o sagrado e estruturavam seu discurso a partir de figuras de linguagem como as metáforas visuais presentes nas pinturas, compostas por esses aspectos contrastantes (LIRA, 2013, p. 104).

Na fotografia, o movimento pictorialista do início do século XX tentou atribuir à fotografia *status* de arte. Para tanto, recursos de composição e iluminação foram trabalhados e ganharam linguagem e significado análogos à pintura. A luz com um componente atmosférico, com poder de representação além do verossímil, ganhou contorno na composição de fotografias que empregavam agentes atmosféricos como o contraluz, névoas, neblinas e luz direta e contrastada a fim de trazer significações daquilo que muitas vezes não é imediatamente percebido e visto, mas sugerido pela imagem.

No cinema, diretores como Fritz Lang e Friedrich Wilhelm Murnau dirigiram filmes com características expressivas em sua composição visual advindas do teatro, arquitetura e pintura, como por exemplo, a composição dos cenários geométricos e teatrais, muitas vezes inspirados nos quadros expressionistas, além de uma composição de luz que engendrava sentidos ligados ao inconsciente e ao sobrenatural. De acordo com LIRA (2013) “O conjunto de filmes que compõem o denominado expressionismo alemão no cinema foi produzido no período que compreende o início da Primeira Guerra Mundial (1914) e os anos 1925-27” (p.156).

As temáticas pairavam em torno de temas sobrenaturais, fantasmagóricos, além de aspectos psicanalíticos como a loucura e o delírio, advindos constantemente da personalidade insegura e oscilante de seus personagens. Tais elementos revelam aspectos do imaginário desse período entre guerras, com uma Alemanha devastada e cheia de incertezas, o que refletiu na representação simbólica.

Alguns jogos contemporâneos trabalham o aspecto fantástico e sobrenatural, se assemelhando ao cinema expressionista alemão em termos de construção de personagens, arquitetura de luz e sombra, temáticas, dentre outros. Pode-se citar o jogo outlast (Red Barrels, 2014) que se passa prioritariamente em um sanatório e apresenta ambiente desorientador com personagens esquizofrênicos e construção psicológica de narrativa e personagens aterrorizante.

Retomando a discussão acerca do cinema expressionista, deve-se mencionar que com a ascensão do nazismo e da II Guerra Mundial houve uma interrupção na produção de filmes alemães, pois o país direcionou seus esforços à produção de armas. Com isso a Indústria de Hollywood se

consolidou ainda mais, tornando-se hegemônica. Vários realizadores alemães mudaram-se para os Estados Unidos e levaram seu estilo atuando como diretores e trazendo experimentações do expressionismo aos diretores de Hollywood. Esses elementos estéticos, como os intensos contrastes de luz e sombra, o espaço desconhecido construído por ambientes escuros da cena, a personalidade desequilibrada ou duvidosa dos personagens, combinados com o estilo narrativo de Hollywood deram origem aos filmes *Noir*.

Luiz Nazario (1996) afirma que os filmes *Noir* possuem uma estética noturna, com uma arquitetura de luz expressiva, constituída por muitos contrastes de luz e sombra, elementos herdados do Cinema Expressionista Alemão. Além desses aspectos mencionados, o cinema *noir* é composto por filmes de crime policial permeados de mistérios e de narrativas justapostas que abrem parênteses dentro da estrutura narrativa principal e criam um clima de suspense e dúvida no espectador, que ora desorienta com falsas identificações do assassino ou responsável pelos crimes que são objeto de investigação principal da história e ora traz elementos que auxiliam o espectador a desvendar o mistério e identificar os responsáveis pelo problema central da trama.

Dentro do jogo de descobertas e solução dos crimes, a vida ocorrida geralmente em cidades noturnas possui como atores principais mulheres sedutoras e fatais (femme *fatale*), anti-heróis e representantes da ordem como policiais, delegados, juízes e toda sorte de mantenedores da moral social com personalidades e atitudes corrompidas.

Nos jogos de videogame, traços estéticos da construção de personagens do cinema foram mantidos e ampliados por meio de uma linguagem híbrida que combina elementos de diversas vertentes cinematográficas com a continuidade intensificada do jogo e o exagero de recursos visuais, como o sangue, as cores e estímulos que provocam uma sensação de intensificação da realidade diegética. A estética *noir* permeia vários jogos, como o clássico Heavy Rain, jogo de atmosfera chuvosa, sombria, investigação policial e aspectos narrativos semelhantes aos filmes de crime policial.

O que diferencia jogos de horror e com referências expressionistas e *noir* dos filmes é a história que, embora tenha tropos narrativos semelhantes

nas duas mídias, no videogame é apresentada de maneira fragmentada por meio das *cutscenes*. Outro aspecto de diferenciação é o modo de projeção do espectador, que no cinema se dá pelo que Gumbrecht (2014) chama de afinação de humor onde há identificação e fruição em tonalidades afetivas que se alinham ao aspecto estético da *mise-en-scène* fílmica, além dos recursos visuais e sonoros, que também são elementos narrativos. O autor utiliza o termo *stimmung* também para explicar a experiência estética em sua totalidade, independentemente da mídia. Nesse caso há uma conexão entre os dois meios. O *noir* se efetiva em ambos os casos na construção de uma ambiência de mistério, emoção, investigação e sedução. Essas são tonalidades usadas pelo espectador para desvelar os filmes e jogos com tal estilo.

A diferença reside no fato de que no jogo, para além dessa identificação existe a necessidade de controle dos personagens e de se fazer escolhas, o que faz com que a narrativa só se desenrole a partir da vivência e participação de quem executa as ações propostas e faz escolhas dentro de uma gama de possibilidades. Nesse ponto, se entreter com o jogo em uma tonalidade (*stimmung*) significa vivencia-lo. O que o game acrescenta é exatamente a relação com o espaço na construção da ambiência que depende das ações do jogador para ser efetivado.

3.1 Panorama histórico dos dispositivos, jogos e suas implicações narrativas

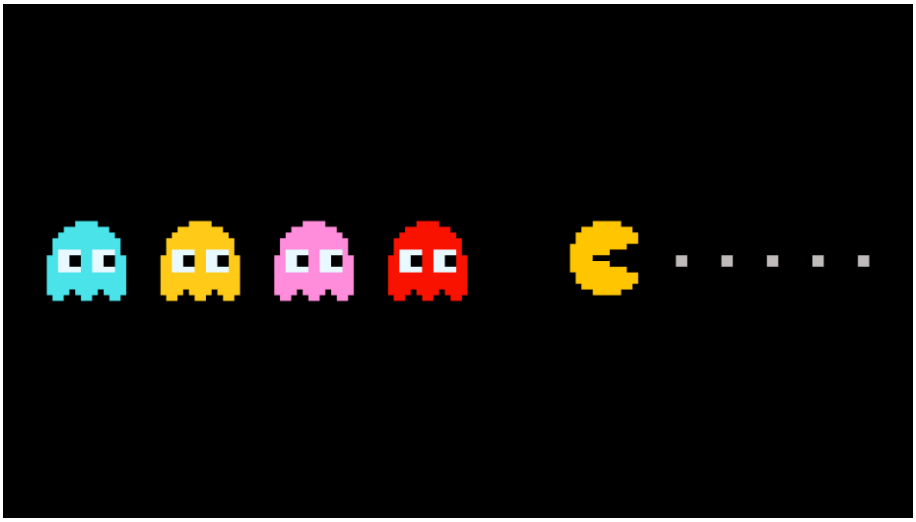
Para que se tenha ideia das influências do cinema expressionista, noir e da estética do terror nos jogos faz-se necessário abordar a evolução dos suportes e consoles, tanto pelo viés tecnológico quanto pela linguagem. O primeiro jogo programado foi criado em 1966, pelo engenheiro alemão Ralph Baer, com um jogo de *ping pong* que poderia ser executado em computador[24]. Sem muito sucesso, negociou seu invento com a empresa Magnavox, em 1972, lançando assim o primeiro videogame da história. Na segunda metade da década de setenta até meados da década de 80, houve uma expansão mundial na utilização dos consoles e jogos.

[24] Disponível em: http://www.abril.com.br/pagina/cronologia-videogames.shtml Acesso em: 13/09/2016.

Ainda nos anos 80 criou-se os jogos de 8 bits (fig. 2) que compõem a terceira geração dos jogos de videogame e fazem parte do processo de democratização do videogame doméstico. A partir de 1983 ocorreu o surgimento no Japão de dois consoles que marcaram a mudança da estrutura e design dos jogos com a criação dos blocos de rolagem contínua, que têm como característica principal os pontos quadriculados e os gráficos baseados em *sprites*: o videogame atari e o nintendo.

Nesse tipo de jogo, diferentemente dos que serão analisados durante a pesquisa, não há uma estrutura narrativa definida. Nesse sentido, a jogabilidade e o estímulo da permanência do jogador por meio das recompensas obtidas são os pontos principais dos jogos de 8 bits.

Figura 4 - Jogo de 8 Bits



Fonte: site DerStandard[25]

.

Jane McGonigal (2012) diz que todo jogo, independente de sua configuração e à parte do gênero se constrói com base em quatro princípios: uma meta, regras, feedback e participação voluntária. Esse sistema mantém o jogador fixado nas situações e às suas recompensas ao longo do tempo em que joga o *game*.

A meta da maioria jogos é remover obstáculos, destruir adversários, comer alimentos, se deslocar dentro do espaço virtual pelos caminhos e

[25] Disponível em: http://derstandard.at/2000016281515/35-Jahre-Pac-Man-Die-Erfolgsgeschichte-des-Unisex-Games Acesso em: 13/09/2016.

passagens corretos dentro de um sistema de regras pré-estabelecido, cumprir missões apresentadas pela programação. O Feedback é constituído pelo número de pontos apresentado de acordo com o que o jogador consegue acertar e missões cumpridas dentro do jogo ou a quantidade de tentativas ou vidas que restam ao personagem. Essas recompensas condicionam a continuidade do jogador para que ele prossiga e tente finalizar o jogo.

Com a evolução dos consoles e introdução da câmera nos jogos, a partir dos anos 2000, além das estratégias definidas pela autora houve o aprimoramento das narrativas e consequentemente da interação com o jogador. Nos jogos de terror produzidos a partir dos anos 2000, especialmente os de RPG, O uso da linguagem híbrida cria uma atmosfera contemporânea que visa fazer um diálogo com as novas mídias e técnicas de produção de sentido. Assim, a ênfase do trabalho está sobretudo ligada a análise da criação do espaço e da atmosfera nos jogos de terror e gêneros correlatos a partir da hibridização de linguagens e formas narrativas que são fundados e recriados pelo que a fenomenologia denomina como ambiência. Um dos conceitos usados para se discutir esse fenômeno no cinema é a atmosfera cineplástica, conceituada por Gil (2005):

> É um sistema de forças que permite aos elementos do mundo de se conhecer e de reconhecer a natureza do seu estado. A atmosfera manifesta-se como um fenómeno sensível ou afectivo e rege as relações do homem com o seu meio (p.141).

A definição da autora equipara-se a noção fenomenológica de ambiência preconizada por Gumbretch (2014) e explicada no capítulo anterior. A abertura do *Dasein* para o mundo em sua compreensão e tonalidade afetiva concebem a si mesmo e a espacialidade, conforme dito anteriormente. Esteticamente, tanto no cinema quanto no videogame, esse conceito pode ser interpretado tanto pelas origens visuais quanto sensoriais. A atmosfera, nesse sentido, é estruturada a partir dos signos estéticos e, segundo a autora, pode ser material, no caso de uma névoa, por exemplo, ou criada a partir de estilos e efeitos dramáticos. O papel da construção desse modo de expressão subjetivo é representado inclusive pela arquitetura de luz a fim de trabalhar uma significação de luz e sombra que irá constituir uma linguagem que em seu conjunto nada mais é que a criação de uma ambiência. Esses elementos

auxiliam na experiência do jogador. É possível fazer ainda um paralelo entre o conceito de atmosfera de GIl com as teorias de Lev Vygotsky (1996) acerca da experiência emocional, intitulada por ele como *"perezhivanie"*. Essas comparações e diferenciações com o conceito de Vygotsky são pertinentes pelo fato de que, embora essa definição seja advinda da psicologia, oportuniza que se delimite melhor em que ponto os estados emocionais ou psicológicos se diferenciam da tonalidade afetiva e da ambiência no sentido fenomenológico, que não são por si só percepções psicológicas, mas um modo de existir do *Dasein.* Embora o autor discuta o desenvolvimento da personalidade da criança, sua teoria se aplica aos seres humanos em geral, pois grande parte da estruturação do eu é formada nessa etapa e se reflete na vida adulta e em outros momentos da vida do indivíduo (VYGOTSKY, 1996, p.342). O autor define como experiência emocional:

> uma unidade onde, por outro lado, em um estado indivisível, o ambiente é representado, com o qual está sendo experenciado – uma experiência emocional (perezhivanie), está sempre relacionada a algo que é encontrado fora da pessoa – e por outro lado, o que é representado é como eu mesmo estou experenciando isso, todas as características pessoais e todas as características do ambiente são representadas em uma experiência emocional {perezhivanie} (tradução livre).

De acordo com as ideias do autor, pode-se afirmar que a experiência está relacionada à mediação entre o indivíduo e o ambiente, assim como a forma como ele experimenta as situações com suas emoções, percepções que irão dar sentido a essa vivência. A relação das pessoas com o espaço e os elementos estéticos desperta sensações que formam uma experiência emocional (perezhivanie). No estudo fenomenológico, Heidegger e Gumbrecht adotam perspectiva diferente do espaço enquanto atmosfera por não considerarem que todo o processo é psicológico[26], mas que os modos de sentir e experimentar o mundo em diferentes humores são por si só formas de existir e interagir com esse ambiente, conforme citado anteriormente. Esse conceito é fundamental para compreender a percepção do ambiente dos jogos de

[26] Em Heidegger, a problematização se dá em torno da existência do ser e em Gumbrecht, na questão estética, que ocorre também no sentido também existencial (fenomenológico). Mas o modo como a experiência acontece tem consequência para a psicologia que Vygotsky formula no conceito de perezhivanie, que seria a experiência a partir do indivíduo ou ser.

videogame a partir da atmosfera e construção do espaço, pois o jogador irá experimentar esse local a partir de suas referências culturais e tonalidades afetivas que trarão sentido ao espaço vivenciado. Os aparatos simbólicos criados no jogo para estimular o medo, a curiosidade, bem como construir a ideia do desconhecido, são usados com o intuito de encontrar ressonância no indivíduo que joga, com a ideia que ele tem de medo e assim, ativar os seus instintos de alerta e perigo. “Assim, em uma experiência emocional {perezhivanie} estamos sempre lidando com uma unidade indivisível de características pessoais e situacionais, que são representadas na experiência emocional {perezhivanie}” (p.342) – tradução livre. A experiência emocional segundo o autor, auxilia nas reações dos indivíduos perante os acontecimentos experimentados. Assim, um indivíduo que possui, por exemplo, medo do inferno bíblico por fazer parte de uma cultura judaico cristã e possuir referências assustadores desse ambiente metafísico terá seus conceitos sobre essa atmosfera estimulados, assim como os seus instintos de sobrevivência. Ao entrar em contato com um jogo que se passa em uma espacialidade semelhante a esse espaço bíblico de sofrimento eterno, a intenção é que ele se sinta como se estivesse realmente vivendo aquela situação no momento em que joga. A experiência, nesse sentido, é fruto da relação entre a representação (ambiente do jogo), as situações que se desenrolam e a sua carga emocional e cultural. Todos os elementos estéticos da imagem auxiliam para que a percepção seja aguçada e a imersão ampliada na experiência do jogo.

Tais características se materializam na estruturação do ambiente por meio da composição e combinação de objetos de cena, figurinos, construção do cenário (espaço virtual), além de elementos estéticos como a caracterização dos personagens, recursos de luz e sombra, dentre outros. Dessa forma, o foco do trabalho será o estudo e análise aprofundada dos símbolos utilizados nos jogos de videogame do gênero terror que possibilitará uma interpretação de como o medo é construído e de que forma a linguagem e a narrativa contribuem com esse processo.

A narrativa é de fundamental importância por permitir contar histórias, repassar ideias e dialogar com diversos leitores que entram em contato com determinada obra. Da mesma forma que no texto escrito, o cinema, a partir da

organização da linguagem clássica, se tornou narrativo e criou termos de uma escrita onde a palavra foi substituída por imagens e permitiu a criação de um vocabulário capaz de comunicar com o espectador e transmitir emoções, apresentar figuras de linguagem como, por exemplo, as metáforas visuais e sonoras, além das leituras do que é apresentado fora dos limites do enquadramento, considerado por André Gaudreault (2010) como fora de campo.

O videogame, assim como o cinema, foi criado com a proposta de entretenimento. Dessa forma, a ênfase principal dos jogos de 8 bits era a experiência de se jogar e ser reforçado pelas estratégias de recompensa, com uma narrativa existente, porém menos estruturada que dos jogos atuais. A partir da inserção da câmera narrativa no videogame, por volta dos anos 2000[27], houve uma perspectiva de utilização de diferentes pontos de vista e alternância entre esses olhares, o que facilitou o processo de imersão do jogador no ambiente diegético. Um dos pontos de interação do jogador com o espaço narrativo é a inserção da câmera subjetiva que reproduz o olhar do personagem e amplia o processo de identificação com a trama. "A câmera subjetiva insere imaginariamente o espectador dentro da cena, permitindo-lhe vivenciá-la como um sujeito vidente implicado na ação" (MACHADO, 2007, p.222).

Tal estética foi influenciada pelo cinema e segue seus princípios, porém a estrutura narrativa foi recriada, bem como os elementos de significação que constituem uma linguagem audiovisual dentro do videogame. No cinema existe um sistema de montagem fixo, que mesmo que não seja sempre linear, segue uma estrutura que não pode ser alterada durante o desenrolar da história. Já nos jogos de videogame narrativos o que se percebe é que em grande parte desses jogos, especialmente os de RPG, existem inúmeras possibilidades de desenvolvimento e desfecho das histórias, o que modifica tanto a estrutura narrativa em si quanto o conteúdo das vivências dos personagens que estão sendo experimentadas pelo espectador. Nesse tipo de jogo de videogame as escolhas dos personagens alteram o resultado da trama e o desenrolar das narrativas. Como os jogos contemporâneos possuem várias possibilidades de

[27] Informação pesquisada em: www.jogos.uol.com.br/reportagens/historia/2000.jhtm Acesso em 24/07/20015.

desfecho podendo ser ou não finitos, há uma fragmentação narrativa que muitas vezes possuem múltiplos desfechos.

As narrativas dos jogos eletrônicos são inseridas entre os momentos em que o jogador cumpre missões inerentes a jogabilidade. A interrupção da ação e inserção de cenas (*cut scenes*) com trechos de histórias e explicação de situações é inerente aos jogos de RPG e faz com que a experiência de fruição e identificação seja semelhante à do cinema. No entanto, alguns aspectos diferem da sétima arte e ganham uma forma narrativa e estética próprias, como por exemplo, a montagem que não é fixa e o desfecho e direção da história que podem ser alterados de acordo com as escolhas do jogador em relação aos personagens dos jogos eletrônicos.

De acordo com Katie Salen e Eric Zimmerman (2004), jogos eletrônicos podem ser conceituados como:

> Jogos digitais e eletrônicos possuem múltiplas formas e plataformas de computador diferentes. Incluem jogos para computadores pessoais ou consoles acoplados à uma TV como o Sony Playstation ou o Microsoft Xbox; dispositivos portáteis como o Nintendo Game Boy Advance ou portáteis especializados que rodam apenas um jogo; jogos para PDA (Personal Digital Assistant – agendas eletrônicas, também chamadas de palmtops, hoje em desuso) ou celulares; ou jogos para fliperama e parques de diversões. Jogos digitais e eletrônicos podem ser programados para um único jogador, para um pequeno grupo de jogadores, ou para uma grande comunidade. (Tradução livre)[28]

Segundo os autores, os jogos eletrônicos, ou videogames, podem ser compreendidos como maneiras de interação individual ou coletiva com uma narrativa existente. Isso faz com que o indivíduo mude o jogo e a si próprio em cada nova sessão de jogos, fazendo com que a narrativa o conduza a uma história diferente, onde o seu papel deixa de ser passivo, para ser ativo como agente formador de identidade, interação e história.

[28] Digital and electronic games take e multitude of forms and appear on many different computer platforms. These include games for personal computers or TV-attached game consoles such as Sony Playstation ou Micrisoft Xbox; handheld game devices such as Nintendo Game Boy Advance or specialized handhelds that only play one game; games for PDAs or cell phones; and games for arcades or amusement parks. Digital and electronic games can be designed for a single player, for a small group of players, or for a large community. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 86)

4. GÊNEROS NARRATIVOS E O ENTRETENIMENTO

Diferentemente do cinema, onde os estudos e aplicações de gêneros narrativos são delimitados a partir de um consenso entre os autores e longa tradição cinematográfica de experimentação, formação e delimitação de processos e formas de se contar histórias, nos jogos de videogame não há unidade entre as delimitações e categorizações.

Na presente tese, como os estudos são direcionados a jogos que se assemelham à estética dos filmes de horror, terror e suspense torna-se primordial delimitar esses conceitos já aplicados ao cinema em um primeiro momento; em seguida trazer algumas classificações de gêneros aplicadas a jogos por diversos autores, sobretudo nas propostas que trabalham na materialização de um imaginário fantástico que objetiva despertar a sensação de medo nos jogadores. Após esse percurso, na aplicação da metodologia pretende-se fazer uma classificação própria de acordo com as tonalidades afetivas propostas por Heidegger, Gumbrecht e Fink.

Pelo fato de existir uma apropriação da literatura, do cinema e outros produtos culturais como ingrediente da construção do horror em jogos é primordial a realização de um panorama acerca do estilo e suas influências. De acordo com Perron (2018, Edição kindle, posição 384) os filmes de horror tiveram muita influência no desenvolvimento dos jogos de videogame de medo e tal recriação dos filmes para os videogames é de fácil identificação e catalogação de tais proximidades, o que faz com que o gênero seja um ponto de contato entre esses dois tipos de produção, embora no cinema as subdivisões sejam melhor delimitadas. Levando em conta todo o histórico de criação e consolidação do horror, terror e subgêneros, algumas produções e estilos da literatura e do cinema serão citados abaixo.

Conforme explicado nos capítulos anteriores o cinema expressionista se desenvolveu no período entre as duas grandes Guerras Mundiais, na Alemanha. Em um contexto onde a psicanálise eclodia e o país estava devastado e cheio de incertezas, os medos coletivos se materializaram tanto nas temáticas como na forma de se fazer audiovisual. Tais produções foram o embrião para que, futuramente, com a eclosão do nazismo e a Segunda Guerra Mundial, os cineastas que se mudaram para os Estados Unidos e

Inglaterra como Alfred Hitchcock, Fritz Lang, dentre outros, acrescentassem traços narrativos e estéticos inerentes ao expressionismo, como os personagens desequilibrados e a arquitetura de luz e sombra contrastada para criarem os filmes *Noir* de crime policial, bem como as produções de suspense, especialmente nas décadas de 30 a 50. Os principais filmes do cinema *Noir* americano são Falcão Maltês (John Huston – 1941), À Beira do Abismo (Howard Hawks – 1946), Crepúsculo dos Deuses (Billy Wilder –1950), A morte num beijo (Robert Aldrich – 1955). O repertório criativo do cinema *Noir* contou com elementos do horror em seu desenvolvimento.

De acordo com Carroll (2004):

> Seguindo o exemplo de muitos comentaristas sobre o horror, presumo que o horror é, antes de tudo, um gênero moderno que começa a aparecer no século XVIII. A fonte imediata do gênero de horror foi o romance gótico inglês, o Schauer-roman alemão e o roman noir francês. (Edição kindle, posição 137 – tradução do autor)[29].

Existe uma concordância entre os autores que estudam literatura de que os romances góticos consolidaram o horror, especialmente a obra O Castelo de Otranto, de Horácio Walpole (Inglaterra, 1765), considerado como um precursor do estilo. De acordo com Carroll (2004) dentre os diversos subgêneros do romance gótico, destaca-se o sobrenatural, que contribuiu sobremaneira para o desenvolvimento do gênero de horror. Sua principal característica é a presença de seres e forças não naturais que se materializam e interferem na realidade dos personagens (Edição Kindle, posição 151).

A literatura de horror se expandiu entre 1820 e 1870, embora tenha sido abafada a partir do surgimento dos romances realistas. No entanto, o gênero continuou existindo e, segundo Carroll, a história de Frankstein, por exemplo, era de grande popularidade na década de 1820 e sofreu várias adaptações. Posteriormente, o gênero continuou sendo recriado e alguns autores se tornaram consagrados na construção de histórias de fantasmas no decorrer do século.

[29] Following the lead of many commentators on horror, i will presume that horror is, first and foremost, a modern genre one that begins to appear in eighteenth century. The immediate source of the horror genre was the English Gothic novel, the German Schauer-roman, and French roman noir. (CARROL, 2004, Edição kindle, posição 137).

Em contraste com o segmento, os romances de horror ingleses surgidos após a primeira guerra tinham como característica uma construção realista e psicológica. No entanto, o lado cósmico do horror se consolidou e sobreviveu nos Estados Unidos graças a Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), escritor famoso por ter incorporado o sobrenatural e criado sua própria estética na literatura. Os romances de Lovecraft influenciaram produções de filmes, como os do cinema expressionista no período entre guerras e posteriormente teve influência sobre o cinema *Noir* e outras produções cinematográficas, após a II Guerra Mundial.

A partir do horror, surgem outros gêneros correlatos, como o terror e o suspense. Na literatura, o escritor Stephen King se inspira em Lovecraft e desenvolve diversas histórias de terror e fantasia que posteriormente são adaptadas por diretores de cinema. Dentre as obras de Stephen King destacam-se Carrie a estranha, de 1974 e It: A Coisa, de 1986, ambos transformados em filmes.

Tanto o horror quanto o terror estão ligados ao medo. A diferença é que o terror é menos racional e tem como característica provocar um pavor no indivíduo que faz com que sua alma se expanda e o faz perder o sentido de si mesmo. O terror propõe o pavor da dor e da morte. As temáticas utilizadas no terror são geralmente advindas da religiosidade (demônios, fantasmas, zumbis, dentre outros). O horror também provoca essa sensação de medo no indivíduo, mas de uma forma mais psicológica e interiorizada. O horror faz com que o espectador fique arrepiado e causa repugnância (CARROLL, 2004). O horror sugere que o indivíduo fique de “cabelo em pé”. Tal analogia significa que o indivíduo fica com sua estrutura psíquica e fisiológica alteradas. Enquanto o horror faz um movimento de interiorização dos sentimentos do indivíduo, que por vezes aniquilam suas faculdades, como por exemplo, no aparecimento de monstros grotescos, sujeira e elementos que causam repugnância; o terror tende a trazer elementos que desorientam o espectador e o confundem. O terror causa susto e pânico com ações que estão acontecendo ou irão ocorrer, enquanto o horror provoca um estado de choque ou repulsa no espectador, geralmente em situações já estabelecidas. Ambos os gêneros se misturam nos filmes e é difícil desvencilhar um do outro e encontrar um gênero puro.

O suspense, segundo Carroll (2004) cria situações permeadas de expectativa, incerteza e angústia em decorrência da forma como as ocorrências podem se desenrolar, provocando medo do que irá acontecer e de qual será o desfecho das vivências apresentadas.

O suspense, derivado do expressionismo e *Noir*, desenvolveu-se com estilo próprio criado pelo cineasta Alfred Hitchcock nas produções Janela Indiscreta (1954), Um corpo que cai (1958), Psicose (1960), Os pássaros (1963) e outros clássicos do gênero.

A indústria de Hollywood produziu diversos filmes, conforme afirma Noel Carrol (2004) que desaguaram também na experimentação estética de filmes de horror e terror psicológico por outros diretores que marcaram época, como o filme Exorcista (William Friekin -1973), Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio (Sam Raimi - 1981), O Massacre da Serra Elétrica (1974), os diversos filmes A Hora do pesadelo lançados em 1984 (Wes Craven), Brinquedo Assassino (Tom Holland – 1989), O Exorcismo de Emily Rose (2005), dentre outros clássicos do horror e terror comerciais considerados como *Blockbusters*.

Ao contrário das produções demoníacas e fantasmagórias da maioria dos filmes lançados principalmente nas décadas de 70 e 80, no final dos anos 90 a temática sobrenatural explorou também o contato com os mortos ou espíritos a partir de clássicos como O sexto Sentido (M. Night Shyamalan – 1999) e Os outros (Alejandro Amenábar – 2001) que mostram o ressurgimento do gênero de suspense, misturado com terror psicológico e drama. Há ainda a criação de um terror jovem parecido com os filmes Noir e Neo Noir. Pode-se destacar os filmes Pânico 1, 2 e 3 (Wes Craven – 1996, 1997 e 2000), Eu sei o que vocês fizeram no verão passado (Jim Gillespie – 1997), Eu ainda sei o que vocês fizeram no verão passado (Jim Gillespie – 1998), Lenda Urbana (Jamie Blanks – 1998) e Lenda Urbana 2 (John Ottman – 2000).

No ano de 1999 houve o *remake* do filme Psicose sob a direção de Gus Van Sant e posteriormente, no ano 2013 foi regravado o filme Morte do Demônio, dirigido por Fede Alvarez. O horror, terror psicológico e o suspense continuaram ganhando força com as produções Atividade Paranormal (primeiro filme lançado em 2009 e dirigido por Oren peli) e Bruxa de Blair, lançado primeiramente em 1999 e dirigido por Daniel Myrick e readaptado em 2016 por Adam Wingard. A série de filmes intitulada Jogos Mortais iniciada em 2004 sob

a direção de James Wan é estruturada a partir de um terror psicológico misturado com horror onde os personagens são sequestrados e no intuito de sobreviver cumprem tarefas que consistem em uma verdadeira carnificina, com atos como serrar a própria perna, mergulhar em um tanque cheio de agulhas, dentre outros comandos dados por um psicopata que não revela sua identidade, mas uma máscara e gravação que o substituem.

Com a democratização das séries televisivas e seriados, diversos formatos e gêneros consagrados no cinema foram recriados, como pode ser percebido nas séries The Walking Dead lançada em 2010 pelo canal fox que realiza o retrato de um mundo pós-apocalíptico dominado por zumbis. O horror escatológico com cenas chocantes, combinadas com suspense e estratégias de sobrevivência são os ingredientes principais da série. Outro exemplo que pode ser citado é a série Bates Motel, da emissora A&E, que recria a história original do filme psicose e altera alguns elementos do roteiro original como a prática de taxidermia do protagonista, que no filme empalhava pássaros e na série passa a trabalhar com outros animais como cachorros e toda sorte de vertebrados. A empresa Netflix, produtora de conteúdo híbrido e multiplataforma, lançou em 2016 a série Stranger Things, com monstros e referências aos filmes de horror e terror da década de 80. Tais produções em formato de série adotam o paradigma da narrativa fragmentada em diversos episódios e temporadas, com particularidades e detalhes bem mais amplos em termos narrativos do que os filmes.

Paralelamente a isso, em grande parte das produções há o diálogo de filmes e séries com quadrinhos, websséries e jogos eletrônicos, que podem expandir a história do universo criado, como no caso da série Arrow (CW Television Network – 2012) ou fazerem adaptações e recriações de uma mesma história ou de narrativas que complementam a história original, como no caso das franquias transmidiáticas[30].

[30] Jenkins (2009) considera como transmídia as narrativas construídas para diversos suportes e plataformas como cinema, quadrinhos, livros, jogos de videogame, séries, websséries, dentre outros, e que expandem um roteiro original ou particularidades de personagens ou detalhes da história maior tornando-se assim complementar a essa sequência de fatos. No entanto para cada plataforma possui sua especificidade que embora adicione informações e faça sentido se o espectador entra em contato com toda a franquia, não há uma interdependência entre cada um desses textos, de forma que podem ser experimentados separadamente e compreendidos sem maiores dificuldades.

Nos jogos de videogame houve uma transição do gênero de horror, de acordo com Perron (2018), com base nos estudos de Krywinska (2002):

> O gênero de terror fez a transição para os jogos de videogame por várias razões. O horror oferece a morte como espetáculo e promete ativamente a transgressão; tem o poder de promover a sensação física, e o gênero atrai o mercado jovem que é central para a indústria de games. Muitos aspectos constitutivos do gênero de filmes de horror informam os jogos de horror, principalmente no modo como são comercializados, seus estilos gráficos e iconográficos, seus temas de táticas choque e *storylines*. Como muitos filmes de horror, muitos videogames baseados no horror desenvolvem noções muito convencionais e básicas do bem e do mal. (Posição Kindle 391-398 – tradução nossa)[31].

Essa transição dos gêneros ditos ameaçadores pode ser notada desde a democratização dos consoles de videogame para uso doméstico, no ano de 1972. Nesse ano foi lançado o jogo Haunted House, criado por Ralph Bauer para ser executado no console Magnavox. Embora não possa ser considerado tão amedrontador no contexto contemporâneo, a época marcou data do início de um gênero que trabalha o sobrenatural, com a meta de fazer com que o jogador encontrasse um fantasma sem tocá-lo.

Posteriormente, em meados dos anos 80 foi lançado o jogo The Lurking Horror com atmosfera mais sofisticada e ameaçadora que o primeiro precurssor do gênero de horror. A estrutura e contexto do jogo se assemelha aos contos Lovecraftinianos, embora somente no final dessa década foram lançados propostas com gráficos mais elaborados, imersivos e esteticamente planejados para impactar o usuário e despertar sensações de pavor durante o processo de jogabilidade. Dentro da estética dos jogos de 8 bits, destaca-se o jogo Uninvited, criado para o console Nintendo e caracterizado tanto pela proposta de causar medo quanto pela necessidade de se descobrir caminhos e explorar o ambiente. A partir dessa deu-se início a produções como Sweet Home (1989), adaptado a partir de um filme japonês que mostrava a gravação de uma produção documental por uma equipe em uma mansão assombrada. Quanto mais a tecnologia e os gráficos se desenvolviam, maior o investimento

[31] The horror genre has made the transition to videogames for a number of reasons. Horror offers death as spectacle and actively promises transgression; it has the power to promote physical sensation, and the genre appeals to the youth market that is central to the games industry. Many constitutive aspects of the horror film genre inform horror games, primarilly in the way they are marketed, their graphic and iconographic styles, their shock tactics themes and storylines. Like many horror films, many horror-based videogames deploy very conventional and basic notions of good and evil. (Perron, 2018, Kindle position – 391-398).

em jogos narrativos e imersivos, com referências a gêneros já consolidados no âmbito cinematográfico. Dessa forma, nos anos 90, ainda que os gráficos ainda estivessem me processo de aprimoramento, a produção de jogos com referências ao horror, terror e suspense se consolidou. Com o lançamento de Alone in the Dark (1992) conseguiu trazer ambientes escuros e gráficos imersivos em 3D, abrindo caminho para o surgimento de outras produções mais sofisticadas. A proposta investigativa permitia que o usuário interagisse com monstros e momentos inesperados que causavam susto. 7th Guest, jogo lançado em 1993, com *cutscenes* e cenas assustadoras que intensificavam o processo de imersão por meio da identificação com a narrativa.

Se nas propostas criadas até esse período havia predominância do enredo e proposta narrativa, houve a equiparação desses aspectos com os estímulos estéticos com o surgimento de Phantasmagoria. Em 1996 a empresa Capcom desenvolveu o primeiro jogo da série Resident Evil com nuances de horror, terror recriados por inaugurarem a categoria de *Survival Games* ou jogos de sobrevivência. Nessa modalidade, além de cumprir tarefas o usuário não deve apenas vencer obstáculos, matar monstros e chefões, mas se desviar de estímulos aversivos que poderiam aniquilá-lo, encontrar suprimentos, traçar estratégias e desvendar o funcionamento do espaço do jogo e dos elementos que o compõem, pois cada artefato encontrado pode ser a peça chave para o êxito na missão almejada. A mistura dos survival games com a proposta dos RPGs e da estética do horror foi implementada em Silent Hill e Parasite Eve. A evolução tecnológica e narrativa culminou no desenvolvimento de jogos com estética cada vez mais realista ou quando dispunha de algo não naturalista agregava alta definição, desenho de som e trilha sonora semelhante às grandes produções cinematográficas. The Last of Us e The Walking Dead entram na categoria de survival games, o primeiro com a predominância do tiro em primeira pessoa e o segundo com ênfase na definição de estratégias de sobrevivência e traços semelhantes à estética dos quadrinhos. Adotando padrões narrativos análogos aos filmes de suspense e terror dos anos 2000, em que psicopatas atacavam jovens em cidades americanas, Untill Dawn trabalha com o inesperado a partir da história de jovens que vivem em Alberta, Canadá e decidem se aventurar na casa da família de um dos participantes em uma temporada de inverno nas montanhas. O objetivo do jogo é fazer escolhas

que possuem o chamado “efeito borboleta” e a partir delas tentar salvar o máximo de personagens. Cada escolha feita pelo jogador gera uma consequência que pode ser a morte de mais um integrante do grupo. Durante o jogo o usuário responde a um teste psicológico que intenciona conhecer seus principais medos de acordo com questionário preenchido e construir a narrativa em função das respostas.

5. METODOLOGIA DE PESQUISA: CAMINHOS PARA O ESTUDO DE JOGOS DE TERROR, HORROR E SUSPENSE.

A presente pesquisa de doutorado é teórica e, portanto, se configura como pesquisa bibliográfica, de caráter descritivo, exploratório e de natureza aplicada. Pretende assim, por meio de estudo hermenêutico, partir das teorias de Heidegger (2018), Fink (2016) e Gumbrecht (2016), para investigar as tonalidades afetivas a partir de elementos simbólicos significantes do espaço e da atmosfera dos jogos. Antônio Carlos Gil (2010, p.29) diz que a pesquisa bibliográfica abrange a leitura e seleção de fontes já publicadas, como livros, artigos científicos, teses, dissertações, jornais, revistas, documentos, dentre outros. A minha tese possui cunho analítico e por isso nela levanto discussões e relaciono conceitos entre o campo das performances culturais, da filosofia, do cinema e dos jogos eletrônicos.

O trabalho apresenta ineditismo metodológico dentro do campo interdisciplinar, pelo fato de que geralmente os estudos das performances culturais se debruçam sobre questões como as práticas rituais de comunidades tradicionais, as condições liminares e os fluxos que organizam essas estruturas sociais. A aplicação dessas teorias aos jogos de videogame constitui abordagem ainda não explorada, sobretudo sob esse ponto de vista, que combina performances culturais; estudos sobre narrativas, linguagem e jogos; concepções filosóficas (fenomenologia) acerca do espaço, além da filosofia do horror.

A pesquisa exploratória, definida por GIL (2010) como ponto de partida para conhecimento do campo de atuação e delimitação das hipóteses, objetivos e problema de pesquisa, se dá a partir de levantamento dos principais jogos do gênero, assim como por meu gosto pessoal pela estética do horror em filmes e jogos. Dessa forma, foi possível inferir que a construção do espaço nos jogos ocorre ao mesmo tempo de forma naturalista e expressionista, por haver uma dicotomia entre a impressão de realidade dos jogos (verossimilhança) a partir da identificação do jogador e da estruturação do espaço e por outro lado há o despertar do imaginário e a elaboração de discursos que formam a ideia do que é assombroso ou ameaçador.

No âmbito descritivo, a análise enfatiza como se processa a construção do medo, quais os aspectos utilizados, do ponto de vista estético, narrativo e performático. A pesquisa descritiva, de acordo com o autor, descreve fenômenos ou populações, sem a preocupação de explicá-los (p.29). Assim, haverá um levantamento e detalhamento desses elementos nos jogos a fim de compreender as configurações do horror, terror, suspense e subgêneros com auxílio dos autores que teorizam sobre a construção do espaço e da atmosfera, sobretudo os postulados teóricos de Gumbrecht (2014), Eugen Fink (2016) e Hans-Georg Gadamer (2018). Assim, a análise se debruça na interpretação dos aspectos construídos para causar medo, suas tonalidades afetivas, conjunturas, circunvisões e como esses aspectos constroem o círculo mágico. Durante a análise as produções são identificadas em seus tropos de gênero e subgêneros de suspense, horror, terror e na identificação de recriações, bem como de propostas híbridas, de acordo com as tonalidades afetivas identificadas. Isso não quer dizer que as programações serão classificadas em categorias rígidas pelo fato de ser difícil encaixa-las em clichês, especialmente pelo fato dessas construções dependerem da jogabilidade e da performance, conforme discutido posteriormente nas análises.

Para desenvolver a proposta da tese de doutorado, o trabalho teórico recairá em autores como os que serão delineados a seguir: no que tange aos estudos das performances culturais, dos processos rituais e transformação do espaço serão utilizados autores como John Dawsey (2007), Van Gennep (2011), Erving Goffman (1993), Keneth Burke, Richard Schechner (2011), Victor Turner (1985).

Como autores complementares, apoiaremos em uma bibliografia de estudos sobre arte, estética e sua relação com audiovisual, serão utilizados as referências de luz e sombra de Bertrand Lira (2013), os conceitos de estética de Luigi Pareyson (2001), as referências de jogos, sociedade e transmídia de Luiz Adolfo de Andrade (2012), os postulados teóricos sobre artes, jogos e sociedade de Francisco Carlos de Carvalho Marinho (2012) e por fim, a proposta de interfaces entre mídias de Alan Richard da Luz (2010).

Como método de trabalho, será feita uma análise dos jogos de horror e subgêneros no que tange a construção do espaço e suas transformações, estruturação da atmosfera por meio dos elementos estéticos e caracterização

dos personagens que auxiliam na estimulação do sentimento de medo característico do horror.

Todo esse processo deverá ser capaz de responder as questões problema e averiguar as hipóteses levantadas. Assim, a pesquisa se propõe a investigar a significação de cada elemento simbólico dos jogos, bem como sua relevância na construção de atmosferas e narrativas.

5.1 A Construção do Método – Levantamento e Análise dos Jogos de terror, horror e suspense.

A Delimitação da abordagem metodológica da pesquisa é de fundamental importância para definir o percurso traçado para a pesquisa e os assuntos que serão abordados ao longo da análise. Dessa forma, autores e conceitos estruturantes da discussão teórica são organizados de modo que haja uma coerência no raciocínio e organização das ideias que irão dar suporte à investigação.

Por se tratar de um programa de doutorado interdisciplinar, autores de múltiplos campos foram escolhidos a fim de nortear a discussão. Inicialmente faz-se necessário relacionar performance e jogo de videogame a fim de situar o objeto de estudo no campo das performances culturais.

Performances Culturais é uma corrente epistemológica em constante construção situada na fronteira de diversos estudos interdisciplinares. Abriga conhecimentos de antropologia, teatro, cultura, comportamento humano, representação, arte, linguagem e outras áreas. Relacionar esse campo em formação com estudos de tecnologia, comportamento e interatividade, como ocorre nos jogos de videogame, torna-se um desafio a medida em que se descobre aproximações, diferenças, adaptações e análises a serem feitas, a partir do arcabouço teórico dos estudos das performances, da antropologia e da filosofia, especificamente nos estudos fenomenológicos, para que se encontre pontos de interseção, bem como contradições e dissidências que permitam delimitar em que medida esses estudos se aproximam e quais os pontos de distanciamento com o universo do videogame.

Nas análises são feitas conexões com outros autores, como Janet Murray (2003) a fim de relacionar fenomenologia e performance com conceitos como imersão, agência e outros que serão explicados durante as análises.

6. Análise dos Jogos: destrinchando as vivências de horror.

Nesse momento os jogos serão analisados a partir das delimitações teóricas e metodológicas descritas anteriormente. Como corpus de pesquisa, escolhi 6 títulos principais: Outlast e Outlast II (Red Barrels, 2014); The Evil Whitin (Bethesda Softworks 2014) e The Evil Whitin 2 (Bethesda Softworks 2017); Resident Evil 2 Remake (Capcom, 2019) e Resident Evil 3 Remake (Capcom, 2020).

A seleção se deu em função das diferentes configurações e reconfigurações do horror, terror, suspense e subgêneros em cada jogo. Tais categorizações serão revistas durante as análises, pois o videogame modifica o tropos do gênero por ser uma nova mídia, especialmente as produções contemporâneas que nascem a partir do hibridismo de linguagens e estéticas como a do cinema, da lógica e das narrativas da literatura e dos jogos de livro e de tabuleiro, aliadas a recursos de interação inerentes à performance necessária ao acontecimento do próprio game, que faz com que essas categorizações se reconfigurem e ganhem certa fluidez, transitando por vários tipos de estética, em sua maioria multifacetada. Nesse sentido, é possível perceber em todos os jogos analisados influências dos quadrinhos, como o estilo Gore, bem como das obras de Howard Phillips Lovecraft.

Gore é um subgênero do horror nascido nos quadrinhos que se caracteriza por apresentar crimes extremamente violentos com gráficos repletos de sangue e órgãos expostos como pedaços de intestino. Há vestígios da estética no teatro francês do século XIX conhecido como Feuilleton Dramatique, bem no cinema. Tal estilo se recria também nos jogos de videogame e nos contos literários.

Figura 5: Quadrinho no estilo Gore.

Fonte: Site Pinterest[32]

A materialização da atmosfera de horror e terror nos jogos eletrônicos se deu sob a influência de alguns escritores, com destaque para a obra de Lovecraft. Howard Phillips Lovecraft[33] é um escritor emblemático, considerado um dos pioneiros nos contos de horror e terror. Natural de Providence, EUA, em 1890, iniciou suas escritas no gênero do horror aos 27 anos, embora tenha publicado sua primeira obra somente com 33 anos de idade, na revista *Weird Tales*, onde trabalhava. Daí em diante publicou uma série de contos e livros do gênero que inspiraram, posteriormente, a elaboração do roteiro de filmes, jogos de RPG de mesa e eletrônicos, séries, dentre outros.

Seu trabalho, inspirado na mitologia grega, possui como características principais ambientes hostis e ameaçadores, sentimentos de indiferença, seres sobrenaturais, fantasmagóricos e personagens insanos que provocam o medo e a tônica de mistério das narrativas. Suas histórias são pautadas na ironia e no pessimismo. A atmosfera de horror é intensificada pela estilística de seus textos, geralmente narrados em primeira pessoa. O autor faleceu em 1937, aos

[32] Pesquisado em: https://www.pinterest.pt/pin/552042866824780980/ Acesso em: 30/05/2021.
[33] Pesquisado no site: http://www.sitelovecraft.com/hplovecraft.php Acesso em: 22/01/2017.

36 anos de idade, e, principalmente após a sua morte, foi considerado um dos autores mais influentes do terror no século XX. As temáticas desorientadoras, aspectos do horror escatológico e o próprio emaranhado narrativo característicos de Lovecraft podem ser encontrados nos dois jogos de Outlast analisados, o que aponta traços de uma estética clássica de horror composta tanto por elementos desorientadores quanto por aspectos fantásticos e sobrenaturais.

A investigação, no entanto, se configura em seu aspecto analítico especialmente pela pertinência hermenêutica e sua relação com as performances culturais. A configuração de gênero possui importância na pesquisa, mas não se estabelece como ponto principal e sim como um complemento à observação das vivências estéticas que por si só vão moldando o gênero.

6.1 Outlast – espaços de escatologia e desorientação[34]

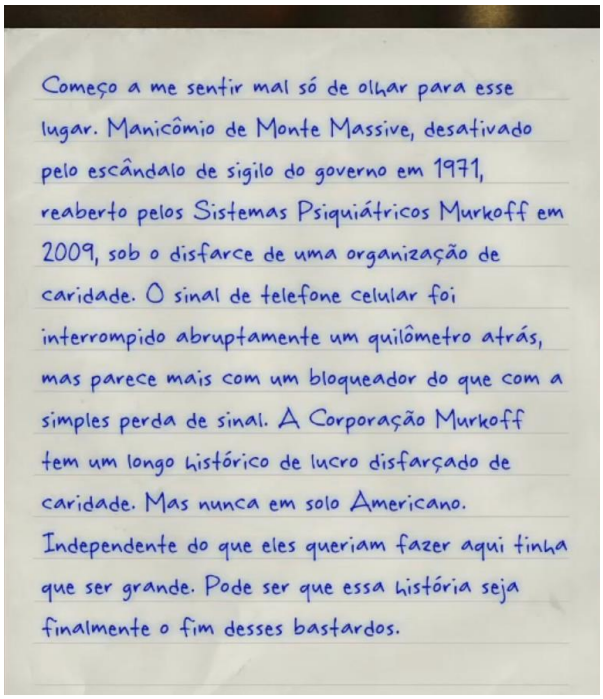
Na trilogia de Outlast, a temática psicológica é explorada e o jogo combina elementos clássicos do horror com o *survival*, onde o objetivo principal é se manter vivo, descobrir pistas, suprimentos, caminhos no espaço e seguir até o destino principal, que no caso de Outlast é a saída e em Outlast II é a sobrevivência após a queda de um avião, a investigação de acontecimentos metafísicos ligados à influência do Anticristo e a necessidade de escapar de profetas fanáticos que perseguem e torturam pessoas. Nesse sentido, nos dois jogos, Outlast e Outlast II, a finalidade do personagem não é a de herói, pois sua missão principal é identificar e documentar dados.

No primeiro jogo correspondem aos horrores que ocorrem no sanatório Mount Massive sem que possa se defender ou atacar os habitantes do local. A mecânica do jogo se dá por meio do ato de percorrer e desvelar os espaços do sanatório, onde o jornalista possui apenas uma câmera para que faça o registro e tal equipamento permite que ele enxergue, a partir dessa visão mediada, em ambientes onde há pouca ou ausência total de luz. Além de percorrer os espaços, o personagem deve se esconder nos cômodos, armários, embaixo de

[34] Playlist de Gameplay do jogo Outlast: https://www.youtube.com/watch?v=8ZkozqRm0Q4&list=PLH9fqbYeMD3M2FTEijkLCkoBAzgAg-eaO Acesso em: 02/05/2021.

camas e dentro de câmaras psiquiátricas enquanto encontra mensagens e dados que fazem parte de um grande quebra-cabeça, sobre os terríveis segredos do hospício.

Figura 6: Relatos do jornalista Milles de Outlast.



Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

Já no jogo Outlast II muda-se o vilão que, ao invés dos habitantes do hospício Mount Massive, é um lunático profeta chamado de Knot que aparece com proposta messiânica extremista e utiliza-se de técnicas brutais de tortura e execução que denotam sua insanidade. Além disso, forças metafísicas ligadas ao anticristo causam perturbação tanto pela ambiência do jogo, como pela violência e a quebra de valores e perversão de elementos considerados sagrados na cultura judaico cristã, conforme será descrito posteriormente. Novamente a válvula de escape é a fuga e o ato de se esconder para garantir a sobrevivência.

Como ponto de partida, foi escolhido Outlast, jogo conduzido em primeira pessoa, fato que aumenta a identificação entre jogador e personagem e faz com que a vivência e performance de medo estejam mais próximos. Esse ponto de vista, trazido como uma recriação da câmera subjetiva do cinema narrativo e incorporado aos jogos, propicia intensa imersão, especialmente pelo fato de que, para que o jogo se estabeleça, é fundamental que o jogador se envolva e ative comandos, faça escolhas e decida os caminhos e estratégias

que o levarão a ter ou não êxito, de acordo com a proposta estabelecida pelas regras. Assim, visualizar o jogo em primeira pessoa e navegar por seu espaço aceitando ser e vivenciar o personagem dependem da ação do jogador, sem ela a performance não acontece.

É possível fazer relações entre esse estado de imersão e a definição de agência proposta por MURRAY (2003). “Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. (MURRAY, 2003, p.127). Mais do que isso, a autora discorre sobre esse conceito afirmando que nas narrativas interativas, como ocorre nos jogos de videogame, não basta executar de forma mecânica uma série de comandos, mas dentro desse processo, é fundamental tomar decisões e fazer escolhas que definirão o desenrolar e muitas vezes até o percurso narrativo, em um estado de satisfação com o desempenho do jogador em relação a execução de tarefas, que proporciona sensações únicas a cada vez que joga. Isso ocorre pelo fato de que as possibilidades do jogo, mesmo em uma narrativa que não possui muitos caminhos, por si só podem ser consideradas como vivências singulares, pois a cada vez que se executa comandos toma-se decisões distintas em interação com a inteligência artificial e, a partir de um sistema de regras pré-definido, vivencia-se de maneira diferente uma mesma situação. A satisfação com a recompensa de se conseguir avançar em uma fase complexa leva esse jogador para um estado intenso que de acordo com Murray seria uma imersão intensificada pelo “prazer estético” de interação com a narrativa (agência). Outros autores descrevem o mesmo processo com múltiplas nomenclaturas, como Mcgonigal (2012) que intitula esse estado de êxtase como *flow* ou fluxo, que seria uma experiência intensificada e prazerosa de identificação com o jogo, a narrativa e os personagens, mediada pela aceitação das regras que levariam esse jogador a adentrar o universo do jogo, estado esse mantido por estratégias de feedback e recompensas. O fato de ter êxito e se desdobrar para cumprir grandes missões levam o jogador a esse estado intensificado de fluxo.

Todavia, minha tese aqui é de que todas essas descrições e conceitos que levam o jogador a estados alterados de consciência, no momento em que ele se abre para vivenciar o jogo, nada mais são que tipos de performance e momentos liminares. Esses momentos, descritos anteriormente nos capítulos

sobre performance e jogo, são estágios semelhantes aos delineados por SCHECHER (1985) em que os participantes de um ritual religioso transformam o espaço e a si mesmos e se transportam para esse momento onde passam a ser o “eu” o “outro”, em uma vivência intensificada ao executar determinados cânticos, ritos e aceitar palavras, objetos e gestualidades consideradas mágicas que, fazendo uma relação com a fenomenologia de Heidegger (2018), podem ser consideradas formas de abertura para que o ser conceba e ocupe o espaço e o mundo em uma tonalidade afetiva.

Murray (2003) também faz essa relação com o ritual e afirma que: “A diferença crucial, no entanto, entre rituais de arte popular e interações baseadas em computador reside no fato de que, no computador, encontramos um mundo que é alterado dinamicamente de acordo com a nossa participação” (p.128). Esse conceito da autora acerca da alteração do espaço por meio da interação do usuário, para além da semelhança com os rituais religiosos pode ser relacionado com a encenação em peças de teatro e com autores da fenomenologia. Existe assim, na perspectiva fenomenológica, uma interatividade do ser nos rituais, teorizada por Heidegger (2018) e Fink (2016), que também altera o uso e o sentido do espaço. Desta maneira, a performance dos participantes, seja em uma cerimônia de cunho religioso ou em um esquete teatral, transforma o uso e sentido do espaço a medida que as coisas ganham novos sentidos. De forma semelhante, pode-se considerar os jogos de videogame como performáticos, pois nos jogos, a construção do espaço, a narrativa e tudo o que ocorre só existem a partir da performance do jogador e assim como no espaço computacional citado por Murray (2003) há uma relação de transformação dinâmica nos jogos, mais proeminente que em peças teatrais ou rituais. Isso se deve ao fato de que além dos estágios liminares há o fator de escolha e as possibilidades que podem trazer diversos caminhos nos *games*.

No jogo de horror esse processo acontece da mesma forma, a relação e concepção dos entes, seres e do próprio espaço do jogo ocorrem a partir da abertura do ser por meio de uma tonalidade afetiva de medo e uma circunvisão dos objetos em manualidade alterada, que abre portas a usos diferentes do habitual e desvelamento de estados de medrosidade. Isso quer dizer, de acordo com a perspectiva de Heidegger (2018), que tanto os objetos como facas, tesouras, cordas, que possuem um uso pré-definido pela cultura deixam

sua instrumentalidade habitual e tornam-se ameaçadores. A espacialidade e suas divisões, como quartos, corredores, porões ganham de forma similar novos usos e ocupações, tornando-se ambientes de alta periculosidade. Geralmente com mudanças no aspecto estético, objetos e espaços possuem aparências de envelhecidos, danificados, que contribuem para essa afinação com sentimentos de estranheza e pavor.

Outlast, nessa perspectiva, é uma vivência concebida pela performance de medo que se dá através da abertura do ser (jogador) para ocupar o espaço virtual mediado pelo dispositivo do videogame em tonalidades de desorientação, expectativa, nojo e pavor. O ambiente em que toda a trama se desenrola é um manicômio abandonado, sujo, dentro de um espaço labiríntico em que, uma vez adentrado, perde-se totalmente a noção de tempo, direção e dimensão do espaço percorrido. Em meio a clausura e o aprofundamento em cômodos desconhecidos, em alguns instantes nota-se locais vazios e em outros momentos repletos de pacientes com comportamentos desorganizados e delirantes, típicos de esquizofrênicos[35], alguns perdidos em sua própria vivência, em tonalidades afetivas não usuais, e outros com alternância entre delírios, alucinações e agressividade.

Figura 7:Hall do sanatório de Outlast.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

[35] Pessoas que vêem e ouvem na ausência de estímulos. Interagem com aquilo que estão vendo e não existem, senão em sua tonalidade e modo alterado de conceber o mundo. (ALVES e BRITO, 2018, p.6).

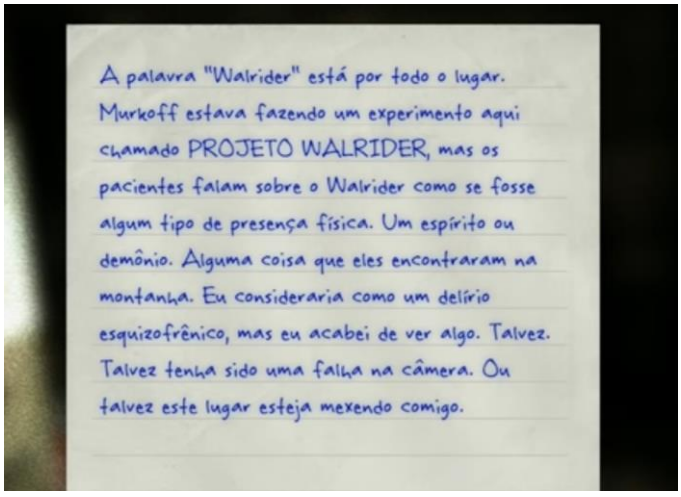
Por isso, logo de início, o jogo já apresenta uma pista de que, embora seja esteticamente bem construído e repleto de estímulos sensoriais, há uma predominância do uso de elementos narrativos que auxiliam no desvelamento e afinação de humor com o horror, em detrimento dos gráficos e efeitos visuais. A trama e o aspecto psicológico, nesse sentido, ganham protagonismo narrativo, o que faz com que o desconhecido e o inóspito sejam entes próprios que aprofundam a própria vivência do jornalista Miles Upshur a medida que ele significa o local e a si mesmo em contato com o caos e os pacientes psicóticos. Assim, a fruição e interpretação do espaço se dá por meio dessa afinação de humor, também chamada por Gumbrecht (2014) de *stimmung* do jogador (ser) que se abre para o ato de jogar e de se identificar com o personagem em relação simbiótica que pouco a pouco vai tornando a vivência enclausurante, desorientadora e ameaçadora. Nessa relação de vivência hermenêutica do ser que possui como peça fundamental o comprometimento do jogador e aceitação de se ocupar um espaço em uma atmosfera lúdica, entende-se que só existe jogo se houver performance e que o espaço é sinônimo de ambiência. O ato de performar e seguir etapas de preparação (treino e estudo das regras), fase liminar (execução da jogabilidade) e pós liminar (retorno da experiência), tornam-se bilhetes mágicos para o lúdico e a *Erlebnis* (vivência performática) que faz com que o jogo e a narrativa aconteçam. Isso quer dizer que se não houverem essas etapas a performance não irá acontecer e consequentemente não existirá jogo. O círculo mágico do jogo, descrito por Fink (2016) e por Hans-Georg Gadamer (2018) é na verdade um espaço vivenciado a partir da performance. Mais precisamente é um espaço liminar onde o jogador vivencia sua abertura estética mediado pela aceitação das regras e o seu comprometimento que geram o desvelamento de tonalidades afetivas e afinação com os próprios aspectos estéticos do jogo que fazem com que o ser se abra, exista e signifique o mundo tanto por essas tonalidades quanto pela compreensão que encontra-se alterada em sua manualidade dos objetos e entes, que numa disposição de medrosidade, no sentido Heideggeriano, passa a ter novas instrumentalidades. Viver o espaço de horror, nesse sentido, significa concebê-lo em uma ambiência e atmosfera e não em uma

racionalidade. Trata-se aqui de um espaço experimentado e concebido esteticamente, como será exemplificado no decorrer da análise.

Pode-se relacionar de forma complementar a essa analogia do ser com o espaço, a concepção de Gadamer, de acordo com a análise feita pelo autor, com base na teoria de Kant (2012), de que a arte vai além do gosto, ou seja: (...) “Para que algo possa agradar mais que a obra de arte é preciso que seja sempre algo mais agradável ao gosto.” (GADAMER, 2018, p.89). Essa arte que causa confrontação com o “eu” do ser que a vivencia pode ser relacionada à vivência do horror em Outlast.

Em alguns momentos o próprio jornalista Miles coloca em suas notas que começa a perceber agentes metafísicos que antes considerava como delírio dos próprios pacientes ou que ele próprio pode estar enlouquecendo. Outrossim, a própria interação do jogador ocorre nesse deslocamento do eu em um estado performático e a desordem narrativa e estética do jogo acabam por deixar um sentimento de desorientação ao jogador. Como pesquisador eu cumpri a tarefa de jogar e assistir a vários gameplays a fim de vivenciar essas tonalidades e pude constatar um sentimento e tonalidade de desorientação. Em alguns momentos me senti com enjôo de estômago e tontura, fato que me levou a interromper a interação com o sanatório e retomar posteriormente. A sensação é semelhante à do avatar que eu estava operando. A nota abaixo descreve parte do meu sentimento compartilhado com o estado de ânimo de Milles:

Figura 8: Relato de Milles, jornalista protagonista do jogo Outlast.



Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

Existem assim relações entre os conceitos acima, tanto com a interpretação da abertura do ser, como do espaço em Outlast. Como dito anteriormente, todo o espaço do hospital psiquiátrico é concebido e vivenciado na abertura à uma instrumentalidade alterada dos objetos que fazem com que o medo conceba o local, ao significar aspectos desconhecidos e fora de sua rotina habitual, criando assim um terror psicológico, onde em grande parte das vezes o perigo é mais sugerido que experimentado de fato. Em outros momentos há horror escatológico permeado de sangue, sujeira e tortura explícita e há ainda momentos de suspense na expectativa do protagonista Milles de que pode ser atacado a qualquer momento. Tudo isso se mistura ao gênero *survival*, característico dos *games*. Dessa forma, o gênero é híbrido e diluído na própria experiência performática em relação com as escolhas do jogador e a materialização do próprio espaço, pois cada tropos de gênero só aparece a medida em que ações de jogabilidade são executadas e escolhas feitas. Não há assim, momentos fechados em que cada referência aos gêneros literários e cinematográficos clássicos podem aparecer. Dentro desse *pout-pourri* estético e narrativo as possibilidades e recriações de gênero e do próprio espaço reconstroem-se fenomenologicamente nas vivências e performances.

Por não se ter ideia exata do que esperar, o próprio espaço aprofunda a afinação com sensações de medo, expectativa e rupturas bruscas em direção ao desconhecido, que causam sentimentos de susto e pânico. Em síntese, essa troca hermenêutica onde o *stimmung* de medo do jogador e personagem significam o espaço e o espaço significa o ser e suas afinações, ganha sentido com o comprometimento do jogador que se envolve com a estética, narrativa e as regras que compõem o ritual performático de jogar, que no ápice das fases, caminhos descobertos e missões, geram sensações análogas ao transe ou estágio liminar propostos pelos autores Richard Schechner (1985) e Victor Turner (1985), das performances culturais, já descritos anteriormente. A estrutura performática do terror psicológico de Outlast se alterna com doses de horror, pela escatologia do local e o surgimento de ambientes amedrontadores e desconhecidos, nessa performance do entre em que o jogador vivencia o espaço intra e extra diegético.

Figura 9: Hall em frente ao elevador do sanatório do jogo Outlast.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

No entanto, não é apenas a relação com objetos e cômodos que deflagram afinações de humor com o medo e tonalidades afins, mas os ruídos (foleys), trilhas sonoras e outros entes no espaço analisado. A música configura constante atmosfera de suspense e terror, intensificada nos momentos em que o protagonista se encontra com pacientes agressivos, sádicos, dispostos a aniquilar Milles caso ele não fuja e se esconda enquanto ativa saídas, recolhe notas e documentos.

Uma das temáticas da investigação do protagonista do jogo é o uso de terapias de sono, hipnose e maus tratos a pacientes. Há uma desconfiança de que haja monitoramento no local, embora o espaço esteja visivelmente abandonado, com janelas quebradas, computadores e televisores ligados sem usuários operando-os, inscrições de sangue nas paredes, sujeira por todo lado. Encontra-se também folhas secas, ambientes escuros, alguns com ausência total de iluminação que deixam ao jornalista a possibilidade de enxergar nesses espaços a partir da visão mediada de sua câmera que pode a qualquer momento acabar a bateria e fazer com que ele mergulhe em um vazio inexorável e perigoso, com loucos sanguinários e torturadores à solta dentro do local. A composição do espaço, aliada a narrativa sonora tensa, clausura física e psicológica propiciadas pelo ambiente labiríntico e a falta de referência

temporal levam o próprio jogador a vivenciar certa desorientação psíquica, em estado onírico, semelhante ao transe, que causa embates entre cumprir as missões e achar uma saída ou ficar preso no espaço físico e mental de Mount Massive.

Em estado fóbico e atemporal adentra-se cômodos, porões e ambientes cada vez mais fechados e escondidos que auxiliam a composição de uma vivência mediada por *stimmungs* de medo, repulsa e desorientação. O contato com essa rotina angustiante e perigosa pode transformar o próprio personagem em um habitante insano caso ele não consiga coletar as informações e sair o quanto antes do sanatório, conforme dito anteriormente. De forma complementar à sobrevivência e o registro do local, há essa outra meta no jogo: conseguir sair ileso e de forma rápida antes que seja assassinado ou que a atmosfera local acabe enlouquecendo o repórter.

Pode-se afirmar, nesse sentido, que os espaços de Outlast são vividos esteticamente em uma abertura do *Dasein* que se abre para a concepção desse espaço em tonalidades afetivas de medo, angústia, dúvida, desorientação, repulsa, surpresa e outros estados de ânimo que se dão durante o contato com todos os objetos alterados em sua manualidade e com a alteração da circunvisão do próprio espaço disruptivo que se torna ao mesmo tempo esquizofrênico e esquizofrenizante. Ocupar o espaço em uma tonalidade afetiva de sentimentos de medo e de desorientação faz com que o ambiente seja concebido como ameaçador, semelhante aos espaços das narrativas de Lovecraft, conforme descrito anteriormente. Além da dimensão estética que traz um afinamento de humor ao ser que se abre em uma tonalidade afetiva de medo nos espaços experimentados, que se tornam formas de ocupar o mundo e de existir, fazendo uma analogia às concepções de Fink (2016) é possível relacionar a experimentação de Outlast com a performance.

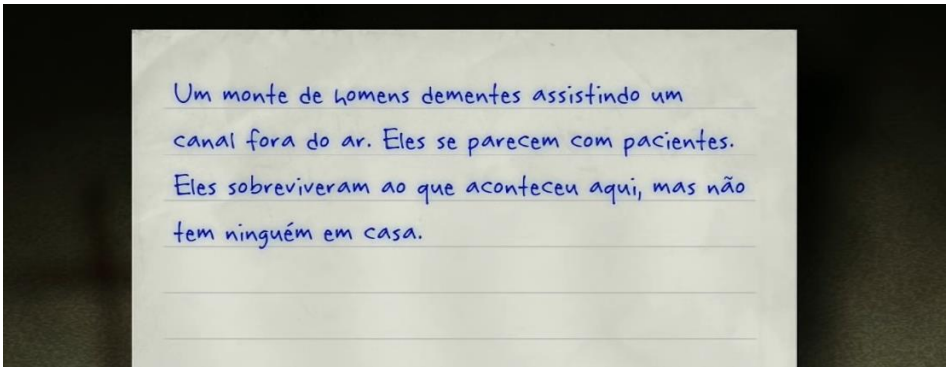
A narrativa sonora é composta, além das músicas de suspense em situações extremas, por foleys de uivos de cães, barulhos de telefone fora do gancho, chiado de televisor ligado, entre outros. Nas salas onde há os computadores, a luz dos monitores contrastam com a ausência de luz desses locais, em outros ambientes há pessoas vidradas em frente a monitores de TV que não passam nenhum conteúdo além do típico ruído que indica ausência de transmissão, como se estivessem delirando sua própria narrativa, alheias ao

mundo externo e ao personagem, conforme as figuras abaixo da situação e das notas do personagem, respectivamente:

Figura 10: Loucos assistindo monitor sem transmissão no sanatório de Outlast.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

Figura 11: Relatos do jornalista Milles, em Outlast.



Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

A imersão continua mesmo quando se aperta a tecla pause, pela continuidade de trilha sonora tensa, fazendo com que a performance de medo continue inclusive nas temporalidades intranarrativas, recurso estético que impede a suspensão total da identificação e vivência do jogador que é percebida pela própria angústia em relação ao ambiente. Esses ruídos e músicas, embora tenham a pretensão inicial de trazer verossimilhança às vivências apresentadas, na grande maioria das vezes surgem de forma

simbólica, em performances liminares onde as manualidades e circunvisões são ressementizadas e a própria percepção do imaginário, sobrenatural, que vai além do habitual e o próprio caos estético como uma exteriorização do estado desconexão emocional, surgem como stimmungs ou afinações de humor.

O local é disruptivo, abandonado, o controle é assumido por pessoas que foram submetidas a experiências psiquiátricas distintas, como hipnose (um dos documentos encontrados faz menção a uma experiência realizada com uma mulher que acaba atirando em sua companheira em estado de transe). Mostra-se ainda processos de medicalização excessiva e desordenada, torturas. Há uma crítica implícita ao sistema psiquiátrico como um local que enlouquece as pessoas, desorganiza, deixa sequelas de medo. Alguns pacientes, como por exemplo o torturador, que aparece no momento em que o jogador tem a missão de ligar o gerador para acessar a chave do portão do sanatório, mostra em sua fala em que diz que não tem mais medo de nada e que pode matar, que já foi em alguma medida torturado. Existe aí uma tonalidade afetiva de colapso emocional despertada pelo medo e tortura excessivos. Os personagens dão outro uso aos objetos, como pedaços de pau usados para tortura, computadores, televisores, entre outros. Os perseguidores seguem uma lógica de controle, manutenção dos pacientes no espaço e luta contra os agressores, embora o mal já tenha se instaurado.

Após sair do ambiente úmido e ligar a energia do sanatório, escapando de perseguidores loucos com falas desconexas do tipo “foi só um gatinho”, no momento em que não viam o protagonista que fez barulho anteriormente e conseguiu se esconder, a missão se torna cada vez mais difícil quando tem que adentrar armários de ferro, se enfiar embaixo de camas, correr, trancar portas, seguindo pistas apenas de documentos e da própria experimentação do espaço. Miles tem que descobrir caminhos e conceber o espaço pela própria experimentação, onde o único eixo de sanidade são as fontes documentais primárias encontradas, como reportagens, materiais de arquivo, mensagens.

Figura 12: Porão do sanatório de Outlast, onde há um gerador a ser ativado.

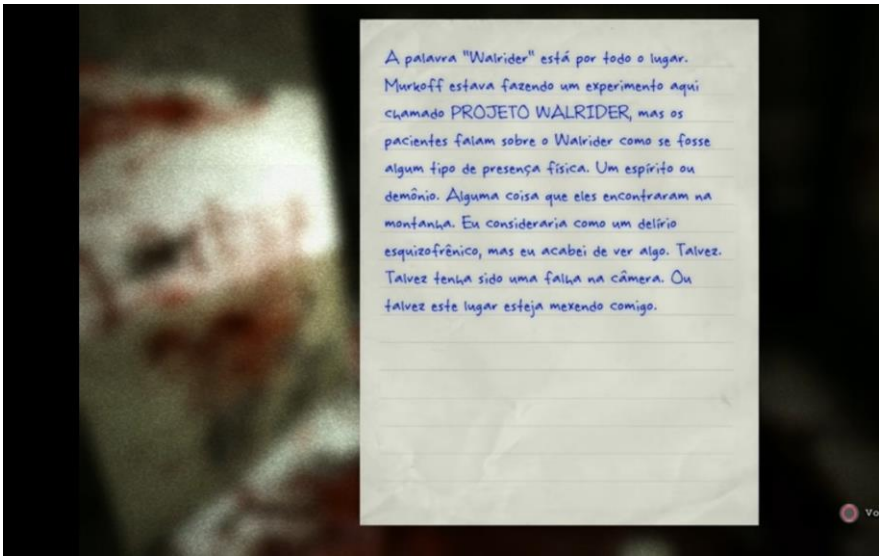
Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

Um dos principais vilões é um ser que persegue furiosamente e espanca o protagonista caso ele não se esconda. Ele é um homem com aparência grande, gordo, careca, com olhos parecidos com personagens do expressionismo alemão.

Figura 13: Vilão de Outlast.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

Figura 14: Relatos de Milles em Outlast.



Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

Em outros momentos da narrativa aparecem outros vilões, algumas vezes mais de um perseguidor em conjunto. E em parte da trama surgem loucos que não gritam e batem, mas friamente colocam Miles em uma cadeira de rodas com presilha para as mãos e arrancam pedaços de seus dedos a sangue frio.

Figura 15: Montagem de Vilão Louco e torturador em sanatório de Outlast e protagonista com os dedos mutilados.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

O personagem passa por pedaços de corpos decapitados, se depara com pacientes com camisa de força delirando nos corredores, outros em cadeira de roda. Ouve-se o tempo todo a respiração ofegante que denota a intensidade do medo do jornalista em cada espaço/circunstância. Ele percorre

vários ambientes, como vestiários, redes de esgoto, fossos subterrâneos e vive a tensão de ter que se esconder. O jogador tem que estar atento também à narrativa sonora que mostra a distância entre o assassino. “Os sons contribuem para a apresentação do espaço. Se um personagem ouvir um zumbido baixo, ele ainda está a uma certa distância dos alto-falantes”[36]. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2855 – Tradução Nossa). De acordo com essa teoria de Mieke Bal (2009) a narrativa sonora localiza o personagem no espaço e indica os elementos que o compõe. Atua assim tanto na ambientação e verossimilhança, quanto de maneira simbólica, quando engendra outros significados além do previsível.

Em Outlast, ao mesmo tempo em que os ruídos ambientam a localização de possíveis ameaças, a música extradiegética e as falas agressivas dos vilões adicionam angústia quando eles vão se aproximando. Além de se atentar a tudo isso, há a meta de encontrar bateria para a câmera com o indicador constante de quanto a carga está se esvaindo, fato que ameaça o protagonista a ser pego por seus perseguidores por estar sem visão para se esconder, mergulhado nas trevas inexoráveis.

Na verdade, Mount Massive parece mais uma prisão, com várias câmaras psiquiátricas fechadas com grades. Ouve-se o barulho atordoante de pacientes perigosos gritando e se debatendo contra as jaulas humanas, o que aumenta o *stimmung* de medo enquanto o torturador principal do local xinga e expressa fala delirantes, tortura outros pacientes e percorre os corredores do hospital obsessivamente, vidrado em busca de pessoas para torturar e punir.

[36] Sounds contribute to the presentation of space. If a character hears a low buzz, it is still at a certain distance from the speakers. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2855).

Figura 16: Câmara psiquiátrica em Outlast.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

Figura 17: Corredor de câmaras psiquiátricas em Outlast.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

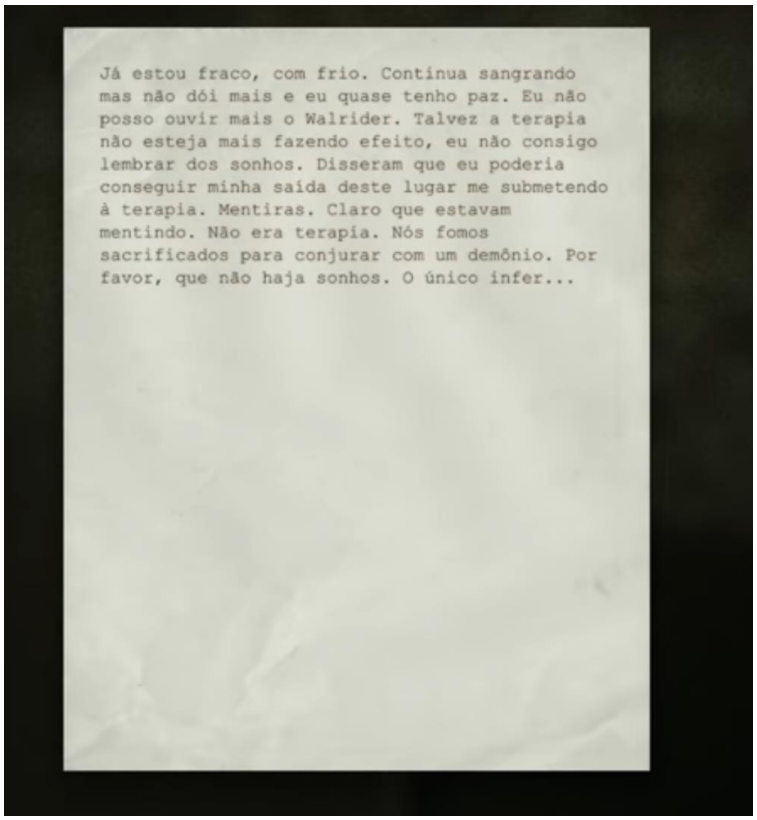
Alguns espaços são escuros, em outros há lampejos de iluminação danificada, corpos ensanguentados pelo chão, umidade, pedaços em que o

chão se rompeu e é necessário pular para avançar ou adentrar o próprio buraco e mergulhar-se no subterrâneo. Tal ambientação remete também às narrativas Lovecraftianas como Call of Cthulhu, onde paisagens dismorfes e psicológicas se tornam cada vez mais presentes. É possível fazer uma relação metafórica com as próprias tonalidades afetivas não desveladas, o lado obscuro do ser, as sombras, como se o próprio sanatório deixasse de ser um ente e passasse a ser um ser vivo onde o personagem principal estivesse mergulhando cada vez mais em suas entranhas. A própria ambiência do medo traz essa pulsação em que entes parecem ter vida.

O personagem esconde-se embaixo das câmaras subterrâneas e em algumas vezes tem que passar abaixado para não ser visto pelos loucos mais violentos. Há elevadores que só funcionam com crachás de vigilantes mortos que vez ou outra são encontrados para que se acesse esse meio de tráfego entre os andares. Essas são características típicas do survival: esconder-se, encontrar suprimento de energia para a câmera, buscar crachás em pessoas mortas, recolher pistas e fragmentos de processos espalhados pelo chão, ler as notas feitas pelo próprio repórter, filmar as cenas decisivas que servirão para compor um grande documento de registro que remonta o ocorrido em Mount Massive. Há nesse aspecto uma metalinguagem e intersecções de produções, visões mediadas, composição de narrativa e registro por parte do repórter que também está inserido na narrativa do jogo. Alguns cômodos, especialmente os subterrâneos como os espaços alagados e o próprio esgoto possuem infiltrações e barulho de água pingando do teto. A visão do protagonista quando escondido, que observa o vilão de longe e em alguns momentos de dentro de armário, embaixo de camas e em tubulações é uma visão voyeurista, onde inverte-se o papel entre ser vigiado e vigiar aquilo que ameaça. Quando não há êxito do jogador e o maníaco consegue alcançar o protagonista o controle vibra, ação tátil que juntamente com o áudio aumenta a imersão e identificação com o jogo. Em alguns pontos a situação escatológica se intensifica, Miles reclama do mal cheiro do local e a água vermelha de sangue aumenta ainda mais a repulsa e agonia. Há uma especulação de alguns pacientes acerca da existência ou não de agentes metafísicos como um Deus macabro que povoa o local e causa todo o caos e as torturas vividas. Não se sabe se essa conjectura faz parte do desequilíbrio mental dos pacientes ou

se esse fato realmente existe. Um dos documentos encontrados inclusive traz um relato de um paciente que não para de sangrar e está conjurando com demônios, o que deixa explícita a questão, como no texto a seguir:

Figura 18: Relatos de Milles em Outlast.



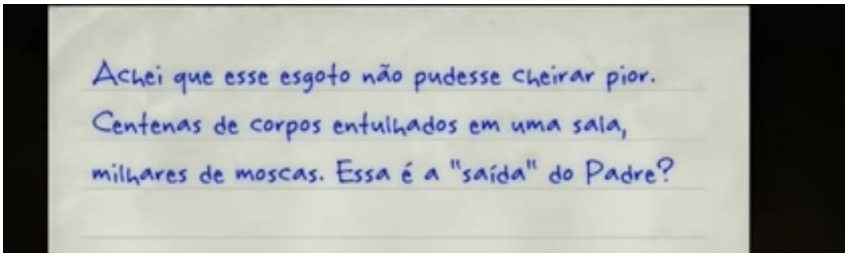
Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

A trilha sonora se assemelha a filmes de terror e horror e é inserida em momentos chave de maior perigo ou maior proximidade com o vilão. Nesses momentos ela se intensifica. Há uma alternância com instantes de respiração ofegante, som ambiente, de passos, gemidos, gritos que rompem bruscamente esses instantes de silêncio, assim como na fórmula clássica do horror do cinema narrativo. A diferença reside na montagem que não é fechada e não há um momento exato para que esses ruídos ocorram, pois tudo depende dos caminhos e escolhas do próprio personagem que irá desaguar em uma série de possibilidades. A trilha nesse sentido é programada para pontos de tensão, mas cada cena ou ato narrativo torna-se uma possibilidade dentre as inúmeras formas de se executar a performance do jogo. O que delimita seu sentido é a própria vivência estética do jogador em interação com o personagem ao

performar no espaço em momentos chave para que o perigo, o sobrenatural, o agoniante se justifiquem e atuem como entes que são desvelados e desvelam vivências de medo. Pode-se então vivenciar o espaço físico e a narrativa de Outlast, delimitados também pela sonoridade, de inúmeras maneiras.

Tudo isso alterna-se com as próprias anotações do personagem, que funciona nesses momentos como um outro ser que traz novas informações para a compreensão do próprio jogador. Essa dinâmica de alternância entre a incorporação e afastamento do avatar é uma constante, ora experimenta-se o jogo em várias consciências agregadas e ora volta-se mais para o espaço extra diegético, como se fosse uma desagregação, no entanto, sem interromper ou abandonar o círculo mágico do jogo, mas acessando mentalmente o aspecto racional que também é alterado pela própria lógica do jogo e a reconfiguração do espaço que molda missões e manualidades em relação com entes e seres. Há também referências ao aspecto olfativo, onde o ser se abre em uma tonalidade de repulsa pela descrição do ambiente fétido do esgoto, conforme a nota abaixo:

Figura 19: Relatos de Milles em Outlast.



Fonte: Captura de tela do jogo Outlast

Luz intermitente, personagens desfigurados e ensanguentados com camisas de força. Miles volta para as salas de Mount Massive e a narrativa torna-se mais intensa, pois esconder-se apenas não é mais solução, é necessário correr entre as salas com corpos ensanguentados, rins retirados, seres delirantes gritando acorrentados enquanto vários vilões o perseguem em grupo. As tarefas tornam-se mais difíceis e o protagonista passa a ter que arrastar armários e abrir portas rapidamente. Nesse contato com vários seres ao mesmo tempo, aumenta-se o delírio persecutório. A agonia ganha ainda mais importância como ingrediente narrativo quando o personagem é torturado por um lunático que decepa alguns de seus dedos das mãos a sangue frio. A

tortura e carnificina vividos em primeira pessoa juntamente com as vibrações do controle intensificam a situação e o *stimmung* de intensa aflição. Quando consegue escapar, o jornalista se depara com um paciente acorrentado em uma maca que diz ser um executivo e não um paciente. Essa afirmação denota outro objetivo do jogo, que vai além das regras e da vivência lúdica: promover intensa crítica às instituições psiquiátricas e a produção da própria loucura. Os personagens internados, em função da multiplicidade de testes e torturas experimentadas, parecem zumbis. Alguns estão nús, possuem olhos de vidro, tecidos musculares e epiteliais à mostra, tudo fruto de uma série de experimentos mal-sucedidos.

Entre percorrer salas repletas de perigos e se deparar com atrocidades e fugir para alcançar novos objetivos que se reconfiguram a todo instante, Miles passa por tubulações apertadas de ar-condicionado. Nas fugas e intensificações das perseguições já citadas, as saídas e esconderijos tornam-se menos óbvios, fato que exige maior imersão, ou seja, vivência mais tensa, raciocínio rápido e aumento da noção de perigo. A trilha é intensificada, bem como os ruídos de perseguição e consequentemente os *stimmungs* de aflição e medo.

Outro aspecto importante de ser analisado em Outlast é o tempo, pois sua cronologia não existe e a temporalidade da narrativa depende de quanto o jogador demora para explorar cada espaço de Mount Massive. Essa é uma abertura fenomenológica, pois percebe-se o desenrolar a partir da própria vivência e não por indicadores numéricos. Embora não haja relógios, nem referências temporais de marcadores naturais como nascer e por do sol, essa passagem dos minutos deixa de ser mensurada por indicadores convencionais e torna-se uma abertura estética do ser que não vivencia passagem de horas, mas aumento da angústia e sensação de demora para que encontre a saída e escape do sanatório com vida ou um pouco de saúde mental. Essa lógica de vivência temporal assemelha-se à teoria de Fink (2016) de que a percepção de tempo e de distância na verdade são experimentados pelo ser de forma ontológica e a partir de si mesmo, por isso não há definição matemática que consiga descrever a abertura do ser, pois este, por meio de sua abertura, concebe o espaço, tempo, o próprio mundo e a si mesmo. É possível afirmar que o tempo e espaço do jogo é fenomenológico por ser vivido apenas a partir

da abertura do ser e performático, por existirem duas temporalidades e espacialidades que coexistem: o externo, em que o jogador se encontra, e o virtual, que faz parte de um ente que está dentro do espaço e é uma continuidade dele. O que transforma essa relação tempo e espaço em algo liminar ou diferente é o ritual de jogar e aceitar as regras do jogo, que leva a uma performance do entre ou círculo mágico, conforme descrito anteriormente.

Quando Milles consegue finalmente sair do sanatório o novo objetivo do jogo passa a ser encontrar o padre Martin. A área externa do jardim do sanatório é noturna, com a folhagem mal cuidada em visível abandono, atmosfera escura e com grande tempestade, semelhante às paisagens típicas dos filmes *noir*. Em alguns momentos raios e relâmpagos clareiam o ambiente permitindo uma visão mais acurada que a mediada pela câmera do protagonista. Após percorrer o jardim e correr de outro ser desequilibrado que aparece no espaço, acaba adentrando o local novamente, passando por ala subterrânea e recebe outro objetivo: explorar a área feminina e encontrar o padre. Há um alerta para não beber a água pelo fato dela estar cheia de sangue. Em alguns momentos aparece um ser metafísico, semelhante a um espírito em forma de caveira. Essa forma sobrenatural, que nesse momento deixa a interrogação de existir ou fazer parte do imaginário de Miles, reaparecerá posteriormente como parte de um experimento.

Nesse deslocamento pela ala feminina em que se tem como saga principal o encontro do sacerdote religioso algumas referências localizam o repórter pelo espaço: o 3º andar, o esgoto, o cine teatro por onde passa para encontrar uma chave. O delírio torna-se coletivo nesse setor, que embora faça parte da ala feminina só possui personagens masculinos. Nos quartos há pessoas de joelhos em posição de oração, há mensagens escritas com sangue nas paredes dos corredores e velas acesas. Chega-se a uma espécie de capela onde um homem está amarrado na cruz, fazendo menção a figura de Jesus Cristo enquanto outros pacientes o reverenciam em uma espécie de loucura religiosa coletiva. Ele fala que será crucificado e ressuscitará. Tal encenação do ritual da mitologia bíblica acerca da morte e ressureição de Jesus transforma parte do espaço do sanatório, embora haja uma tonalidade de desequilíbrio psíquico, de delírio coletivo. Os rituais se misturam. Há uma preparação de ritual de fogueira, onde os participantes colocam fogo no corpo

do suposto messias. A simbologia de transformação do fogo e de libertação do mal é realizada, não sem antes o profeta dar uma pista da saída pelo elevador, como a salvação prometida aos fiéis. Esses ingredientes auxiliam na construção da trama e intensificação de uma atmosfera que amedronta pela insanidade das pessoas que exercem e recriam o ritual de contato com o sagrado. O espaço é transformado pelas práticas mas não sintoniza os seres e entes com algo sublime nem com ideal de santidade. Ao contrário disso, o que se percebe é a intensificação da desorganização psíquica vivida em grupo como formas de se abrir ao mundo e conceber o espaço, os seres e os entes. Esses estados de humor são comuns aos habitantes de Mount Massive, embora quando se observa o padrão de tonalidade afetiva experimentado por Miles, os demais seres são percebidos tanto por essa referência quanto pela minha abertura enquanto jogador, como desorganizados e abertos ao mundo em tonalidades afetivas totalmente distorcidas. O espaço do sanatório, nessa perspectiva, torna-se uma mistura de palco teatral, ambiente religioso, mas não se transporta para um círculo mágico de contato com o sobrenatural, pelo menos a partir da visão conjunta minha e do avatar ao vivenciar esse contato.

O elevador leva a um fosso subterrâneo e um novo objetivo de encontrar a saída se abre. Após uma força metafísica em forma de caveira que havia surgido logo que Miles reingressa no sanatório e reaparece nesse momento matando um dos torturadores do local, o repórter se depara com um dos gestores da clínica que relata não se tratar de uma força sobrenatural, mas de uma molécula induzida por força psicossomática, experimento esse que acabou saindo do controle nas mãos insanas e a molécula começou a explodir pessoas. O novo objetivo do jogo torna-se então perseguir e exterminar Billy e seu controle sobre o invento. O espaço desde o início do jogo está repleto de sangue, embora nesse momento esse processo se intensifique. Há órgãos expostos com corpos explodidos pela molécula por todo o local. Somente agora resume-se a charada da narrativa: a molécula destrói corpos e dá forças para torturadores machucarem as pessoas. Após conseguir desativar as conexões que mantém Billy vivo na cápsula, Miles apanha do ser metafísico que o deixa desfalecido no chão. Sua próxima missão passa a ser sair do local com o resquício de forças que ainda possui. Quando finalmente encontra a saída do laboratório, uma equipe de seguranças do local o fuzilam e aparece a

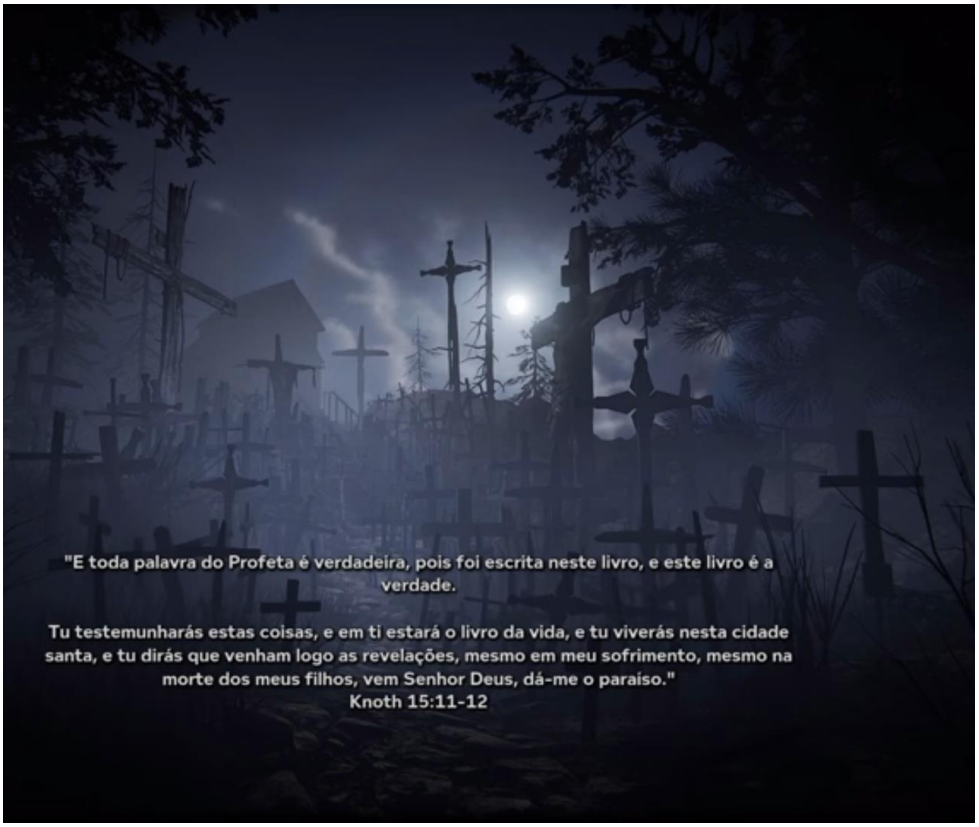
mensagem: “você se tornou anfitrião”. Nesse momento o jogo acaba e deixa subtendido que o espaço e o sistema de Mount Massive tornam o protagonista novo habitante e prisioneiro do local.

6.2 Outlast II – Atmosfera demoníaca e insana[37]

Após a análise de Outlast fiz a interpretação de Outlast II. Essa versão do game segue a mesma lógica e jogabilidade do primeiro. A mecânica do jogo, que pode ser caracterizado por survival horror misturado com doses de terror psicológico onde situações escatológicas e bizarras alternam-se com o inesperado e o ameaçador, segue as mesmas fórmulas de Outlast, como a visão mediada pela câmera, ambientes escuros, necessidade de se encontrar baterias e esconder, bem como recolher curativos. No entanto, diferencia-se na temática que deixa de ser um sanatório e passa a ser um espaço aberto tomado pelo aspecto metafísico, com investigação de fenômenos sobrenaturais, locais com sacrifícios humanos, inclusive de crianças, referências bíblicas e ao livro do anticristo, seres transcendentais que aparecem no meio do percurso. Muda-se assim a trama, os vilões, mas as regras continuam as mesmas, com algumas diferenças na vivência dos espaços apresentados.

Figura 20: Profecias no vilarejo de Outlast II.

[37] Playlist de gameplay do jogo Outlast II: https://www.youtube.com/watch?v=_aWZn6aXF9M&list=PLH9fqbYeMD3N-d75Gn-7_ZZDpE3VfRL26 Acesso em 15/05/2021.



Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

Dessa vez, para vivenciar sua saga, o jogador terá como avatar o cinegrafista Blake Langermann, que no início do jogo aparece sobrevoando o deserto de Sonora, situado nos Estados Unidos, juntamente com sua esposa Lynn, a fim de investigar o assassinato de uma moça cujo nome é Jane Doe. O casal sobrevoa o ambiente até que ocorre um acidente que culmina na queda do helicóptero e na separação de ambos. A partir dessa situação surge o primeiro objetivo do jogo: Blake deve procurar sua esposa. A espacialidade afirma-se como ambiência a medida que, em um desenrolar não linear da trama, o protagonista é transportado para um ambiente escolar onde percorre corredores e reconhece fotos e figuras de jornal pregadas em armários e depois é novamente sugado por forças sobrenaturais ao deserto. Continua assim sua busca em ambiente árido, montanhoso, repleto de casas de fazenda, porteiras, quintais com rituais e sacrifícios, seres que aparecem vez ou outra observando-o de longe com olhos brilhantes, denotando visível possessão demoníaca. Ao adentrar as casas se depara com porões, inscrições de sangue nas paredes, cruzes, manuscritos com identificações religiosas. Há novamente outro deslocamento do Tropos de gênero a medida em que, ao

mesmo tempo que passa por locais repletos de sangue, cai em emaranhado de cadáveres cheios de larva e sangue que caracterizam o horror pela ambiência de nojo e repulsa que causam. O personagem vivencia também momentos de intensa expectativa, medo do que irá encontrar, dúvida e imaginação estimulada acerca de ameaças que nem sempre são encontradas. Cria-se assim um suspense e terror psicológico juntamente com o horror.

Entre essas vivências no ambiente montanhoso e nas casas do vilarejo, o protagonista retorna algumas vezes ao ambiente da escola e é sugado por força sobrenatural de volta ao espaço desértico. Não se sabe ao certo se as vivências são espirituais ou psicológicas, embora o primeiro caso se evidencie ao longo do jogo. Nota-se assim que fenomenologicamente o jogo é vivenciado em abertura estética que transporta o personagem e o jogador ao emaranhado de vivências e espacialidades que se interseccionam. Dentro do gênero híbrido de Outlast II, as vivências de tempo, espaço e relação com entes e seres, assim como no primeiro jogo, não são mais racionais e sim esteticamente vividas e materializadas por meio das tonalidades afetivas nesse processo de concepção do ato de jogar e experimentar o jogo em ambiência de medo, nojo, repulsa, paranoia, delírio. O sobrenatural faz parte da realidade do jogo e as lógicas de existência e sobrevivência ultrapassam qualquer parâmetro de racionalidade.

Embora haja porões e espaços fechados que temporariamente são percorridos, não há uma sensação de clausura como no primeiro jogo. O aprisionamento nesse local é pelo sobrenatural e pelas ações dos fanáticos, quem pode ferir, matar e possuir Blake a qualquer momento. Os objetos do espaço são ressemantizados e ganham conotação de sacralidade e ponto de contato com o sobrenatural. Bonecas, folhas, pedaços de pau, escritos, cruzes, sacrifícios humanos em posições referentes a imagem do messias cristão são passaportes simbólicos para a cosmogonia religiosa e angustiante de Outlast II. É possível fazer uma relação dessa mudança na circunvisão dos entes do espaço por meio do ritual performático, conforme explicitado nas teorias de Schechner (1985), que afirma que o ritual transporta seus participantes a espaços liminares e os transforma em seres com consciência alterada nesse processo. Da mesma forma, é possível aproximar essas visões antropológicas com as da fenomenologia, com base nas teorizações de Fink (2016). Segundo

ambos os autores (Schechner e Fink) o ritual do culto religioso transforma o local ordinário em um espaço mágico. Da mesma forma, objetos comuns presentes no cotidiano tornam-se mágicos pela mudança da instrumentalidade na função do culto, em um ritual performático. Nesse sentido, Outlast II, assim como a maioria dos objetos e do próprio espaço do horror, é repleto de novos significados para objetos usados cotidianamente, que alterados em sua instrumentalidade, passam a ter poderes ou serem ameaçadores. Diferentemente do primeiro jogo, em que essas mudanças se davam pela desorganização psíquica de seres que percebiam o mundo em tonalidades diferentes da habitual, no segundo jogo o deslocamento tem um sentido de crença que não deixa de colocar em questionamento a própria sanidade dos profetas extremistas que aparecem no jogo, mas a lógica do uso dos objetos tem outro sentido que não são apenas o delírio e a alucinação, mas a atribuição de sentido metafísico, sobrenatural.

Há uma separação espaço temporal no *play* (FINK, 2016, p.208) que seria análoga ao estado liminar. Nesse sentido, o jogo como uma das acepções para o termo inglês *play* possui temporalidade própria, assim como os momentos de suspensão da consciência na performance do entre vivida em cultos religiosos. Assumir um avatar ou uma configuração pré-programada de personalidade significa transformar a si mesmo na vivência do eu e do outro, em uma dinâmica espaço temporal determinada pela própria performance do jogo. Não significa no entanto, ocupar um outro espaço ou sair da espacialidade em que se encontra, mas experimentar o virtual e o mundo do jogo pela vivência da ambiência estética, pois o videogame e os pixels projetados na tela da TV são entes dentro do mundo. O *Dasein*, que na perspectiva Heideggeriana não ocupa um mundo pré-existente, mas concebe o mundo em sua abertura e existencialidade, vive o horror do jogo como um dos modos de existir, em uma tonalidade afetiva que é desvelada pelo *stimmung* do próprio jogo. A palavra alemã *stimmung* determinada algo que é para ser daquela forma, ou seja, o ser existe e concebe o mundo em uma afinação de humor em função da ambiência do próprio espaço e sua relação com entes e seres. (GUMBRECHT, 2014)

A organização desse contexto de horror só faz sentido e se abre dessa forma em função do imaginário religioso entre o bem e o mal, a luz em

oposição às trevas e o modo como a cultura religiosa ocidental auxilia na vivência de um *stimmung* de medo. As trevas dentro do imaginário judaico-cristão representam o desconhecido, o inexorável, a morte, a finitude e a antítese à luz e ao divino. Tais elementos podem ser comparados à literatura Lovecraftiana e ao cinema Expressionista Alemão (LIRA, 2013).

Ao percorrer os espaços do deserto de Sonora, Blake encontra o povoado de Temple Gate, local que abriga estranho culto liderado pelo fanático Knoth. Nesse emaranhado de ambiências e performances de medo surgem outros seres como Val, uma líder de um culto rival ao de knoth que raptou a esposa de Blake. No entanto, ao contrário do primeiro jogo, a narrativa fica confusa e predomina a sensação estética e as ações de se esconder e vencer desafios. O personagem aqui, da mesma forma que no primeiro jogo Outlast, também não é um herói combatente que vence inimigos e luta bravamente. Como mecanismo de defesa só lhe resta aceitar as regras de se esconder e registrar os dados e acontecimentos importantes.

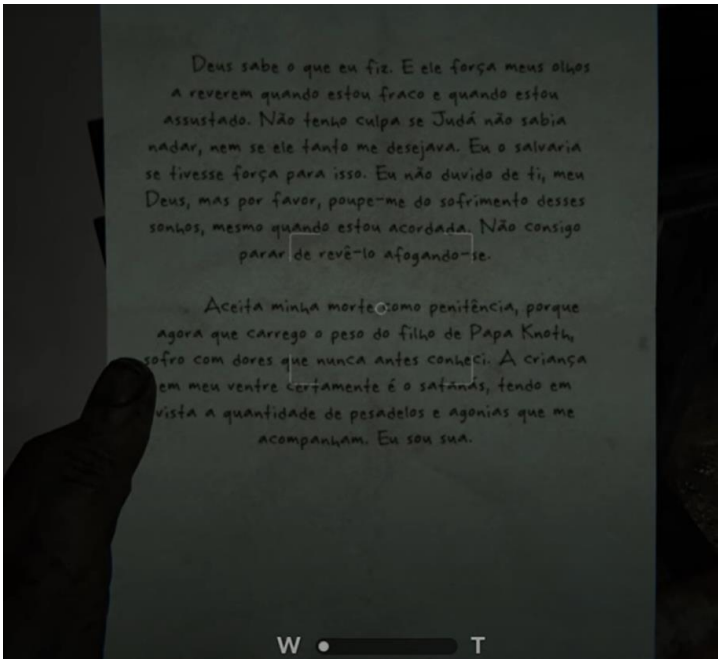
O espaço de Outlast II é composto por galhos secos, caminhos e estradas de terra, túneis, espaços com figuras e formas de divindades antropozoomóficas (mistura de seres antropomorfos, ou seja, com características humanas combinados com traços animais como chifres e patas), fazendo menção às trevas, ao diabólico. A representação antitética do bem e mal simbolizam o cristianismo, sobretudo no aspecto do que a igreja católica criou como caracterização das trevas em oposição à luz, como dito anteriormente. Uma das formas que a igreja adotou para se impor perante os cultos pagãos foi a demonização dos mesmos, por isso várias representações das figuras satânicas foram feitas com tridentes, características animalescas e uso de alegorias antropozoomórficas a fim de combater e ressignificar as culturas dissidentes. Em Outlast II, embora a representação e perseguição à pessoas tenha traços medievais, na verdade trata-se de seitas dirigidas por novos profetas, como Knoth, que se intitula o novo Ezequiel bíblico que irá combater o anticristo, apesar de, em vários momentos, seus seguidores estarem na verdade possuídos por esse mal. Trata-se nesse sentido de confusões e dualidades, tentativas obsessivas de purificação em uma linha tênue entre a abertura dos seres de Outlast ao delírio e ao sobrenatural.

Em várias partes do caminho encontra-se pessoas enforcadas e a expectativa que se tem é que o personagem será atacado a qualquer momento e sacrificado em um ritual de magia negra neocristão.

Do ponto de vista da fenomenologia Gumbretchiana permanece a mesma atmosfera de medo do jogo anterior, com abertura do *Dasein* que se afina com o desconhecido, a abertura não cônscia de algo que ainda está sendo construído pela vivência do jogador e que pode se desvelar em abertura de susto e tonalidade afetiva de finitude. Permanece a afinação da medrosidade e expectativa, que indica a possibilidade de encontro com lunáticos e religiosos e/ou forças sobrenaturais, característicos do terror psicológico. Os entes do espaço formam assim a possibilidade de contato com os seres que o transformam nesse grande ambiente ritualístico, onde caminhos, desertos, estradas e o vilarejo foram contagiados por símbolos magísticos, inscrições, avisos, palavras mágicas, símbolos da polaridade ritual negativa na perspectiva das trevas em oposição à luz. Esses elementos transformam o espaço em nova compreensão e tonalidade, fazendo com que, a partir de sua ambiência se vivencie esses locais em circunvisões de objetos com manualidades alteradas, conforme dito anteriormente na análise do primeiro jogo. As trilhas, túneis e passagens entre árvores secas simbolizam a morte, a passagem para o estado e espaço liminares, a abertura ao infernal, sobrenatural e àquilo que amedronta. Emaranhados de crânios humanos, velas e outros elementos completam essa vivência da morte como algo ameaçador, fantasmagórico, com vida própria como um ser personificado dotado de forças que se opõem ao divino, à energia criadora de vida e à luz.

A partir do barulho de uma voz masculina emitida por um megafone no vilarejo em que o personagem caminha em direção, ouve-se a voz de um profeta que diz querer executar os hereges e destruir a prostituta que perverteu o local. Percebe-se assim o embate de forças. Algumas notas legitimam o infanticídio, principalmente por haver a ameaça do nascimento do anticristo.

Figura 21: Documentos encontrados em Outlast II.



Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

Tal postura denota que, longe de evocar as trevas esse profeta legitima suas atitudes sanguinárias pelo culto ao bem, a purificação, no contato positivo com o sagrado, o que torna a trama contraditória e desorientadora. No interior das casas e espaços de sacrifícios sempre encontra-se cabeças de bonecas que fazem menção ao assassinato de crianças, bem como ao universo da infância e à purificação por meio do ato ritualístico do sacrifício humano. Papa Knoth é o orientador dessa primeira seita descoberta pelo protagonista do jogo. O pecaminoso e o divino se interseccionam e intensificam a ambiência quando no relato é dito que os participantes da seita sentem excitação e prazer ao imaginar o sangue da garganta de uma criança escorrendo pelos seus corpos. Essas e toda sorte de falas repulsivas e doentias, típicas de fanáticos de seitas religiosas são descritas nos documentos encontrados. Novamente a repulsa, elemento estético do horror, se combina com o terror psicológico de vivenciar um espaço perigoso, ameaçador, que traz vivências de expectativa de ataque e possibilidade de, a qualquer momento se deparar com algo perigoso e desconhecido.

Knoth é um novo profeta, uma espécie de profeta que atua como continuidade de Cristo, tanto que grande parte dos sacrifícios seguem a

crucificação, como uma recriação sagrada. Enquanto esse profeta persegue o personagem, uma senhora repete profecias incessantemente, fato que constrói uma atmosfera de obsessão e perturbação. Nota-se assim, que o espaço e ambiência dos jogos de videogame que partem do horror, não são vivenciados somente pelo intermédio das regras e jogabilidade. O caráter performático que consagra o mundo sobrenatural experimentado e a afinação com tonalidades afetivas conflitantes e aterrorizantes é que modificam a interação com a máquina e o emaranhado de pixels tornando essas vivências possíveis de serem experimentadas. A narrativa visual e sonora, juntamente com o conjunto de símbolos que estruturam o jogo, levam o jogador a perceber esse espaço como algo aterrorizante.

Fanáticos do jogo pronunciam palavras bíblicas incessantemente enquanto procuram opositores para torturar e assassinar. No entanto, a mecânica é a mesma de Outlast: correr, se esconder, ficar a espreita observando os religiosos assassinos de longe. Sulivan Knoth é considerado o Ezequiel Moderno. Matam pessoas, crucificam e promovem infanticídio a mando dele em nome do Cristo Jesus e contra o Anticristo.

Em meio a esse inferno vivenciado por Blake, ocorrem idas e vindas ao espaço da escola. Não se sabe se há realmente uma viagem no tempo, se o cinegrafista está retomando aspectos de sua memória de infância e tampouco qual dos dois espaços apresentados é real e qual é imaginário. Nesse quesito a narrativa desorienta o ser que joga e vivencia esteticamente o espaço em abertura para existir naquele momento como o próprio personagem.

Figura 22: Ponto de vista de Blake na escola em Outlast II.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

Figura 23: Ponto de vista de Blake vendo criança sendo sugada na escola em Outlast II.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

Nesse vai e volta de presente e pretéritos, onde não se sabe se há uma transição pelo tempo ou se o personagem realmente alucina, o protagonista volta para o espaço habitual e se depara com um dos justiceiros fanáticos.

Figura 24: Fanático em Outlast II.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

Nos momentos em que não consegue correr, o personagem é esfaqueado, morre e aparece a seguinte imagem antes do retorno para nova tentativa, iconografia esta que mistura aspectos de um messianismo católico recriado pelo profeta Knoth.

Figura 25: Iconografia em momento de *loading* de Outlast II.

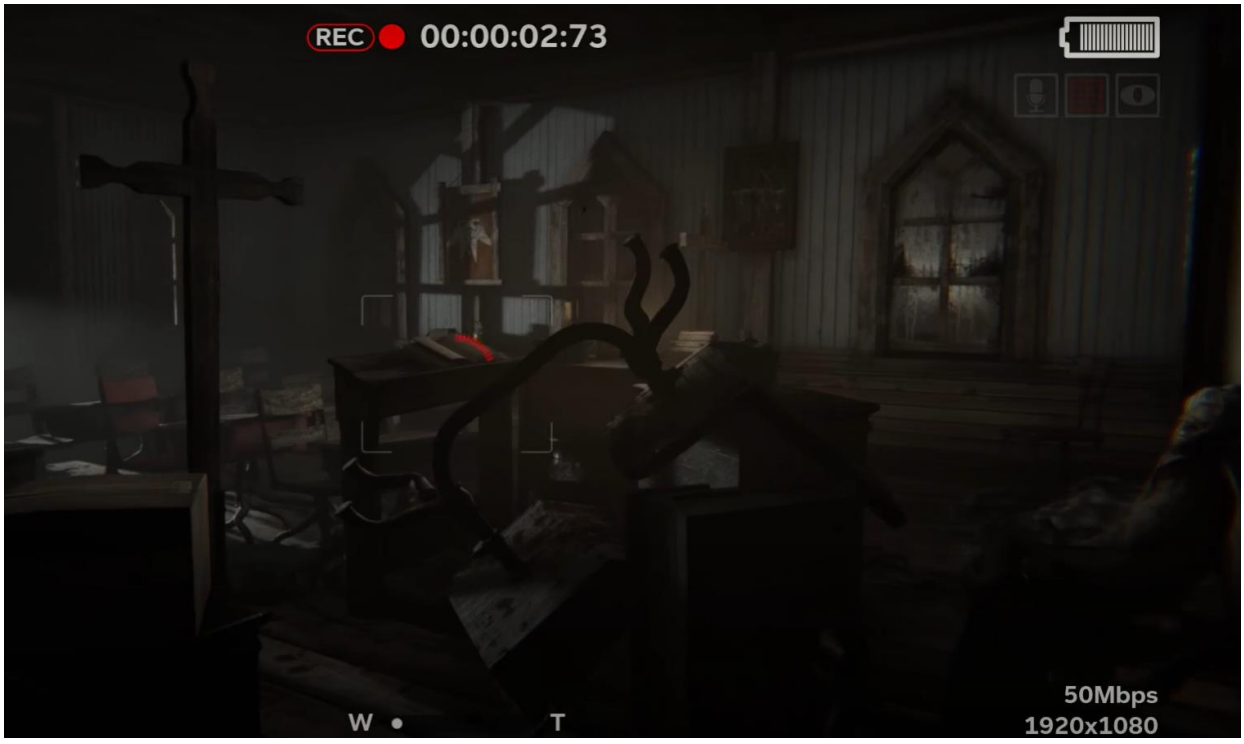
Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

Figura 26: Justiceiro fanático em Outlast II.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

Continua a mesma fórmula do jogo anterior. Perseguição, corpos mutilados e ensanguentados no chão, necessidade de se esconder. Todas essas ações convidam o jogador a explorar os ambientes, descobrir pistas e caminhos, pegar suprimentos, registrar os pontos que o jogo aponta como importantes para cumprir a missão de documentar e mostrar o que está ocorrendo na região. As casas e porões também são ressignificados e ganham status de local destinado à realização de cultos. Há cabeças de boi (crânio), folhas penduradas, objetos rituais que se assemelham a uma espécie de magia negra ou mesmo ao antigo testamento onde é comum o sacrifício de animais para oferta no altar de Deus. Tudo isso se alterna à corpos sacrificados que aparecem no ambiente.

Figura 27: Altar no interior de casa em Outlast II.



Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

Mesmo os espaços de culto não são ambientes comuns, como as igrejas e templos cristãos. Na verdade, são ambientes escuros, sujos, com vidros quebrados, sombras marcantes, em uma noite escura e infindável, significantes característicos do horror, terror e suspense. Há de forma análoga uma migração desses ambientes para porões e sótãos, fato que ressignifica o

espaço, assim como a transformação dos espaços de vialarejos e ambientes públicos em locais de encontro ritual, propícios ao contato com o desconhecido e sobrenatural, àquilo que amedronta.

Figura 28: Vila de Outlast II.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

Além da localização geográfica da espacialidade do culto que passa a ser pulverizada por todos os ambientes, a função e ambiência ganham contornos distintos do habitual, pois ao invés de ser local de acolhimento são ambientes de escárnio, tortura, assassinato. A morte como símbolo de purificação deixa de ter um representante que paga o preço dos pecados dos fiéis como no caso de Jesus Cristo que é narrado como bode espiatório. A lógica de Outlast II é contrária a isso, pois ao invés de livrar os fiéis e se sacrificar por eles, o profeta Knoth e seus seguidores matam as pessoas a fim de purificá-las.

Figura 29 e Figura 30: Pessoas assassinadas em ato de Purificação em Outlast II.

Fonte: Captura de tela do jogo Outlast II.

A jogabilidade, no entanto, sobrepõe a narrativa, pois esta acaba apresentando trama mal desenvolvida, sem apresentar recursos cruciais para manter os eixos bem explicados, o que compromete o roteiro, diferentemente do primeiro jogo que desenvolve melhor suas histórias e plots.

Pode-se dizer, dessa forma, que fenomenologicamente o espaço é experimentado nos 2 jogos de Outlast com manualidades alteradas dos objetos que formam circunvisões distintas das habituais e se desvelam em tonalidades afetivas de ameaça. Os seres seguem padrões de vivência do espaço diferentes do esperado, no caso do primeiro jogo em função da desordem psíquica e no segundo, além de um certo desequilíbrio mental advindo do fanatismo, há a questão metafísica. Os espaços, entes e seres, dessa forma, se alinham às narrativas e às performances necessárias à construção e vivência do medo. Complementar a esse fato tem-se o gênero *survival* que exige a exploração dos locais por onde os personagens passam e exige que estes estejam com o instinto de sobrevivência ativado, tanto no sentido de se proteger, quanto de buscar recursos que permitirão a continuidade da jogabilidade. Sobreviver, dessa forma, constitui uma regra crucial aos jogos. Sem cumpri-la não se consegue avançar.

6.3 The Evil Within – Apocaplipse, terror psicológico e *survival*[38]

Os próximos jogos analisados, componentes do corpus de pesquisa, serão The Evil Within e The Evil Within 2. Ambos os jogos, diferentemente das duas edições de Outlast analisadas, são em terceira pessoa, fato que traz uma vivência performática aparentemente menos imersiva, por não proporcionar ao jogador que enxergue aquilo que o personagem está vendo, entretanto, por apresentar a possibilidade de controlar o avatar e vê-lo, essa identificação com suas características físicas geram a materialização da máscara, do “não eu” performático dentro de um estágio liminar, como proposto por Schechner (1985), fato este que torna o jogo também muito envolvente, pois o tempo todo é possível ser o “eu” que joga e o “outro” com o qual se identifica em um

[38] Gameplay do jogo The Evil Within: https://www.youtube.com/watch?v=L515xyYq1X8 Acesso em: 01/06/2021.

estágio de viver nessas duas consciências e espaços, dentro do processo ritual de jogar, em uma performance do “entre”. É possível relacionar de forma análoga o jogo em terceira pessoa com os conceitos de Goffman (1993), como por exemplo, a ideia de máscara, bem como das tonalidades afetivas de Gumbrecht (2016). A máscara descrita por Goffman (1993), nesse caso, possui a função de manter o jogador no círculo mágico em uma vivência estética com regras, lógica, e modos de desvelamento do espaço e das tonalidades afetivas inerentes a trama e a narrativa.

Os gráficos do jogo são mais elaborados que os de Outlast e o aspecto visual torna-se fundamental para que, fenomenologicamente o jogador se abra e conceba o jogo em compreensões e disposições diversas. Parte-se aqui, do pressuposto de que a espacialidade é vivenciada pela disposição ou tonalidade afetiva, como proposto por Heidegger (2018) quando discorre sobre o conceito de facticidade, que consiste no modo de ser do *Dasein* mediado por uma disposição ou afinação de humor, como uma forma de abertura para o mundo. A concepção do espaço de The Evil Within se dá do mesmo modo que em Outlast, a partir de uma vivência estética das sensações de medo, angústia, repulsa e uma série de modos de conceber e ocupar esse espaço. Assim, pode-se afirmar que a espacialidade é vivida esteticamente pela ambiência a partir da abertura do ser na performance de jogar, se comprometer e interagir esteticamente com a inteligência artificial. Além do *stimmung* proposto por Gumbretch (2014) o comprometimento e performance são fundamentais para que o ambiente, as características inerentes ao tipo de jogo e o próprio desenvolvimento da trama e da narrativa aconteçam, conforme explicita Gadamer (2018):

> O jogar só cumpre sua finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo. Não é a referência que, a partir do jogo, de dentro pra fora, aponta para a seriedade; é só a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo. (p.155).

Pode-se dizer assim que o jogo é algo sério, que exige esforço, aceitação das regras e performance do usuário para que se estabeleça. Assim, as ações do jogador transformam o significado da composição visual e sonora, construindo assim o Stimmung. A investigação inicia-se no hospital situado na cidade fictícia de Krimson City, localizada nos Estados Unidos. Busca-se solucionar o mistério da grande quantidade de assassinatos ocorridos no

interior da instituição psiquiátrica. Nesse percurso, várias cenas de terror psicológico e horror são vivenciadas. Ambiente ensanguentado e sujo, corpos por todos os lados, alteração da manualidade dos objetos consolidam esses gêneros. Mistura-se escatologia, perseguição, tortura e necessidade de se esconder. Em seguida, após vivenciar uma série de ações de carnificina, o protagonista sai do hospital e o ambiente externo se transforma. É possível relacionar tal mudança com a teoria do autor Mieke Bal (2009) quando discorre sobre a relação personagem e espaço no contexto narrativo e mostra a dualidade entre o ambiente que dá significado às ações do protagonista, ao mesmo tempo que seus sentimentos e vivências também constroem e modificam o espaço externo.

> Para reiterar: a história consiste nas operações de arranjo e qualificação; as formas como a fabula é apresentada. Devido a esse processo, os lugares estão vinculados a determinados pontos de percepção. Esses lugares vistos em relação à sua percepção constituem o espaço da história. Esse ponto de percepção pode ser um personagem, que está situado em um espaço, o observa e reage a ele. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2848)[39].

Nos jogos de videogame, assim como na aplicação que o autor faz para a literatura, essas dinâmicas espaciais ocorrem de forma semelhante. No entanto, a relação entre jogador, avatar e o espaço intra e extra diegético, se articulam em uma dinâmica em que essas transformações possuem relação de causalidade com as ações, comprometimento e escolhas do jogador no momento em que desempenha as tarefas do jogo. Em The Evil Within a trama modifica o gênero a partir disso e inicia-se um cenário pós-apocalíptico com zumbis, terremotos e uma série de situações catastróficas. O papel do protagonista no começo do jogo limita-se à lógica do *survival*, onde correr e se esconder do vilão é fundamental.

Após sair pelos portões do hospital o detetive ganha características e poderes de herói, podendo assim matar os zumbis que aparecem e vencer os obstáculos não apenas pelo ato de se esconder, mas de derrotar o mal que surge e de superar desafios. Assim, o *Dasein* em sua vivência performática

[39] To reiterate : the story consists of the operations of arrangement and qualification ; the ways the fabula is presented. Due to this process, places are linked to certain points of perception. These places seen in relation to their perception constitute the story's space. That point of perception may be a character, which is situated in a space, observes it, and reacts to it. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2848).

significa o espaço e o espaço o significa enquanto os diferentes gêneros se tangenciam. Entretanto, essa reconfiguração ao gênero não chega a ser um *shooter*, que são os jogos de tiro onde o objetivo é matar impreterivelmente os adversários. Dessa forma, há uma mistura de *shooter* com *survival*, pois em certos pontos a jogabilidade exige se esconder, jogar garrafas para distrair vilões e nem sempre as munições e armas são suficientes, o que demanda do jogador perspicácia para mediar os aspectos de sobrevivência e ataque. Pode-se dizer assim que existem na configuração de gênero de The Evil Within hibridismos, da mesma forma que nos outros jogos analisados, porém com outras configurações e reconfigurações. Outlast e Outlast II são uma mistura de survival com horror e terror psicológico. The Evil Within e The Evil Within 2 trazem em sua gênese aspectos de *survival* combinados com *shooter* e referências aos gêneros clássicos e cinematográficos.

Inicia-se com história e atmosfera tipicamente *Noir*, ambiente urbano chuvoso, com a investigação de crimes ocorridos em Mental Hospital, um centro de saúde mental, onde apareceram vários corpos assassinados. A atuação de detetives e policiais como o protagonista Sebastian Castellanos e seus dois parceiros, o detetive Joseph Oda e a detetive júnior Juli Kidman, consagram a referência. No entanto, doses de horror e terror psicológico vão sendo acrescentadas e pouco a pouco os tropos de gênero são deslocados à medida que a jogabilidade avança e os espaços são percorridos. Pode-se afirmar que a vivência dos espaços na performance de jogabilidade desvela os gêneros narrativos em cada escolha feita e em cada momento do jogo.

Game produzido pela empresa Tango Gameworks e comercializado pela Bethesda, The Evil Within é esteticamente semelhante aos primeiros jogos Resident Evil (1 e 2) e possui o mesmo diretor, Shinji Mikami, mantendo aspectos fundantes do clássico, especialmente os primeiros que possuíam estética mais ligada ao horror e ao terror psicológico. As demais edições da saga Resident Evil (3 em diante) foram perdendo a predominância dos gêneros ligados ao horror e priorizaram o aspecto *shooter* (jogo de tiros) em detrimento dos elementos que causam medo. No entanto, percebe-se claramente que Mikami não elaborou em The Evil Within um *remake* de The Resident Evil, pois a jogabilidade é ainda mais complicada e a atmosfera composta pela Tango Gameworks intensificou-se na construção do sombrio e ameaçador, com boas

doses de terror psicológico. Há ainda outro ingrediente implementado pela equipe de desenvolvedores, inclusive pela designer e artista Ikumi Nakamura: as referências ao horror japonês[40] e o uso de objetos como arame farpado e cercas elétricas nos vários capítulos (fases) que compõem o jogo.

Voltando à trama de The Evil Within, o protagonista, detetive Sebastian Castellanos, recebe a incumbência de investigar os assassinatos ocorridos no hospital psiquiátrico Beacon Mental Hospital. Após avistar a câmera de segurança, que denuncia um vilão metafísico cometendo os assassinatos, com vestimenta semelhante ao protagonista de Assassin's Creed, Sebastian desmaia e acorda pendurado em uma espécie de açougue humano.

Figura 31: Imagem de divulgação do jogo Assassins Creed Brotherhood

Fonte: Site Newgameplus[41]

Figura 32: Vilão do jogo The Evil Within[42].

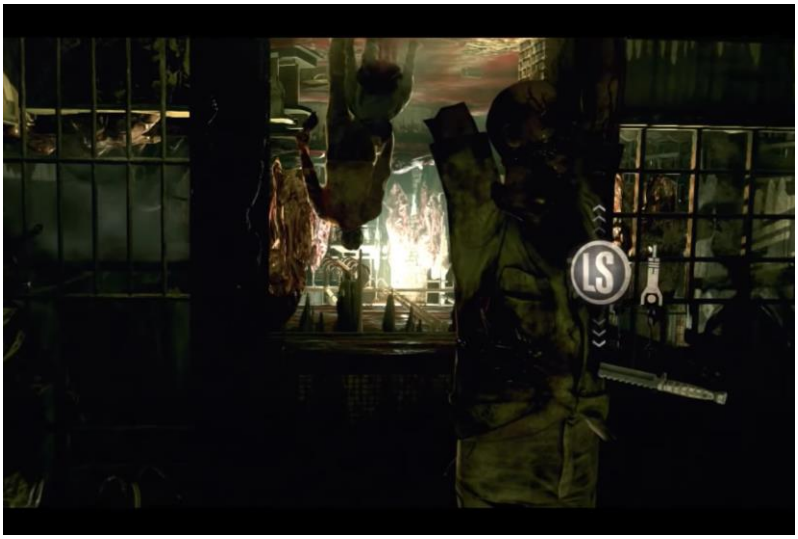
[40] Pesquisado em: https://newgameplus.com.br/the-evil-within-nao-era-para-ser-um-survival-horror/ Acesso em: 01/04/2021.
[41] Pesquisado em: https://www.fanatical.com/pt/game/assassins-creed-brotherhood Acesso em: 01/06/2021.
[42] Pesquisado em: https://newgameplus.com.br/the-evil-within-nao-era-para-ser-um-survival-horror/ Acesso em: 01/06/2021.

Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within

Ele e outras pessoas encontram-se de cabeça pra baixo presos por cordas e ganchos, assim como peças de animais como boi e porco que são expostas em casas de carne. Após ativar comandos de balançar e soltar a corda para libertar o jogador, logo a frente percebe-se o ser que destrincha os corpos. Semelhante ao vilão cinematográfico Hannibal Lecter[43], do filme “O Silêncios dos Inocentes” (1991 – direção: Jonathan Demme), o assassino usa uma máscara dura, análoga a uma focinheira humana e persegue os seres a fim de mata-los e despedaça-los. Percebe-se novamente a semelhança de comportamento de ambos os vilões pelo ato de assassinar e transformar os pedaços corporais em objetos de alimentação. No jogo, não fica explícito se alguém se alimenta da carne humana, porém a maneira como as peças de membros são organizadas assemelham-se a uma vitrine onde se vende carne de boi, porco e outros animais.

Figura 33: Açougue humano no jogo the Evil Within.

[43] Mais informações em: https://espalhafactos.com/2020/01/09/cinemundo-exibe-maratona-em-homenagem-a-hannibal-lecter/ Acesso em: 30/03/2020.



Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within

Figura 34: Açougue humano - the Evil Within

Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within

Figura 35: Vilão Hannibal Lecter.

Fonte: Captura de tela do filme “O Silêncio dos inocentes”

Há um vidro que permite a visão do espaço, uma mesa de aço, ganchos para pendurar as peças dos corpos despedaçados. Tais aspectos logo de início já configuram uma alteração na manualidade e circunvisão dos objetos e do próprio espaço. Essa mudança não ocorre unicamente nos jogos e filmes de horror, pode acontecer também em jogos em que o imaginário fantástico é trabalhado, como os RPGs, por exemplo. No entanto, o deslocamento de uso de cada aparato como facas, ganchos, motosserra, entre outros, para funções diferentes das quais eles foram projetados e nesse caso na utilização desses para matar, torturar e amedrontar, caracterizam direcionamentos para gêneros voltados ao horror. Da mesma forma, a experiência estética de se deparar com esses usos objetiva provocar no jogador agonia, nojo, repulsa, medo e deixa-lo em alerta do que está por vir, pois a composição de entes e o próprio espaço tornam-se aversivos, de alta periculosidade. Ao mesmo tempo, reforça-se o tom de ironia, pois há uma trilha sonora com música instrumental tranquila nesse momento do jogo, fato este que amplia o sentimento de estranheza e reforça a frieza do vilão. Cabe nesse momento um alinhamento ao pensamento de Fink (2016) em relação a composição do espaço no videogame. O autor

afirma que os ambientes virtuais são guiados pelo imaginário. Dessa forma, as coisas produzidas pelos humanos não são apenas coisas, objetos, são constituídas também de imaginário. (p.29). Considerando o jogo enquanto criação humana, a programação em si e todos os objetos presentes estão repletos de significados simbólicos e elementos do imaginário e da cultura, principalmente pelo fato de que o medo é também uma construção cultural. Por esse motivo as referências à literatura e ao cinema são tão pertinentes e enriquecem a proposta de causar medo.

Voltando à primeira parte do jogo, após se libertar do açougue humano descrito anteriormente, o detetive Castelhanos chega em um corredor cheio de hastes cortantes giratórias e tem como objetivo atravessar rapidamente esse local. Isso denota que, não apenas os seres são ameaçadores e colocam a vida do personagem em risco, pois o próprio espaço constitui uma prova a ser vencida pela jogabilidade, que se alterna em momentos de esquiva e enfrentamento. Dessa forma, a espacialidade, assim como nos jogos de Outlast, se personifica como vilã que objetiva torturar e matar. Nesse momento do hospital de The Evil Within, nota-se a carnificina que provoca agonia e ativa os instintos de escapar e sobreviver, nessa relação fenomenológica em que o *Dasein* ou ser-em do jogo, concebe o espaço em tonalidades de desespero e necessidade de agir rapidamente. Logo em seguida, após escapar dos obstáculos desse corredor destruidor de humanos, o detetive cai em uma piscina de sangue. A escatologia característica do horror mostra que outros seres passaram por ali e não conseguiram superar os obstáculos do caminho, fato que intensifica essa sensação de estar lidando com o perigo. Mergulhar em um lago de esgoto de sangue e órgãos humanos ativa ainda o senso de contaminação e limpeza, em um *stimmung* de repulsa e, com base em experiências anteriores, faz com que o jogador imagine inclusive o aspecto olfativo do local, que se estabelece de maneira fétida e nojenta. Tanto a textura e a sensação tátil sugerida quando imerge no lago de sangue e outros ambientes que fazem o controle vibrar, quanto o aspecto olfativo caracterizam o espaço, seus aspectos, características e funções. Bal (2009) afirma que:

> A percepção tátil é frequentemente usada em uma história para indicar o material, a substância dos objetos. O cheiro pode contribuir para a caracterização do espaço, mas menos obviamente para sua

> experiência enquanto espaço[44]. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2859 – tradução nossa).

De acordo com o autor sentir o espaço pela pele dá mais tangibilidade ao ambiente que a percepção olfativa. No caso do horror ambos sentidos possuem peso narrativo e simbólico. Sentir-se mergulhado em um lago de sangue podre com vísceras humanas e imaginar o cheiro ruim fazem parte dessa configuração de agonia e repulsa características do gênero.

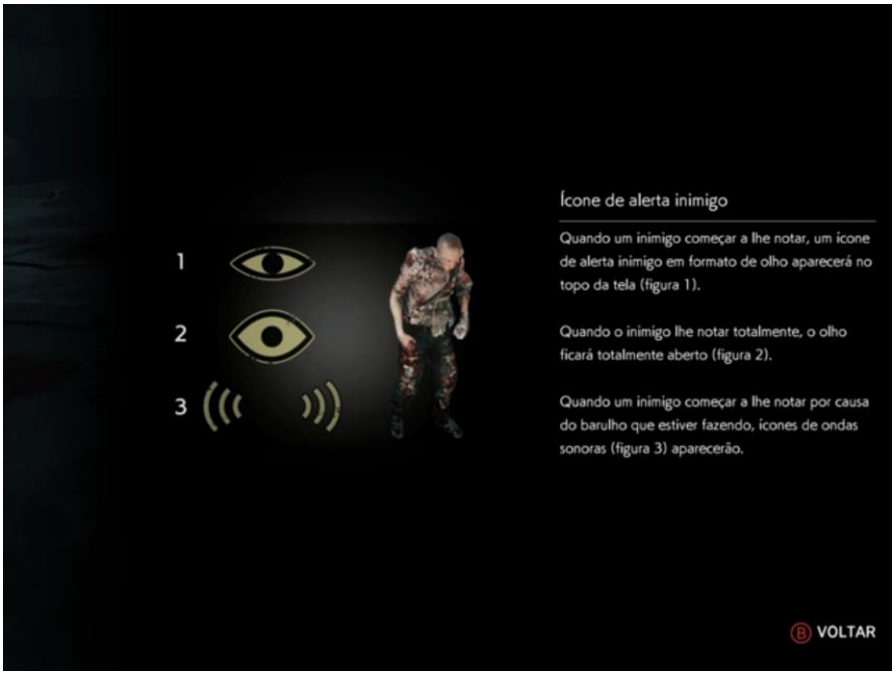
Em seguida, o assassino que anteriormente descarnava seres humanos começa a persegui-lo com uma motosserra. Existem objetos no local que podem ser utilizados como elementos de distração, como garrafas de vidro que podem ser lançadas para desviar a atenção do vilão, no entanto, minha experiência como jogador revelou que esse recurso de jogabilidade não funciona muito bem e a melhor maneira de escapar é seguir sem olhar para trás. Nas diversas vezes em que não consegui cumprir essa regra do jogo, tive meu avatar serrado e grande quantidade de sangue hiper-real foi esguichado. A riqueza de detalhes gráficos intensificou a vivência, podendo ser possível visualizar as gotas de sangue jorrando abundantemente. Esse exagero estético do horror já usado na literatura e no cinema recria-se em vários jogos de videogame, onde ganha ainda mais ênfase e ultrapassa a verossimilhança narrativa. Nesse aspecto, tem-se um sangue simbólico que auxilia em toda a construção dessa abertura estética desorientadora e apavorante.

Outro aspecto marcante da linguagem simbólica do jogo é o desenho do olho que funciona como um termômetro de distância de assassinos, zumbis e qualquer tipo de seres ameaçadores em relação ao protagonista. Quando o desenho do olho está pequeno, significa que esses personagens perigosos estão distantes e quando ele aparece grande há um indicativo de proximidade com os agentes ameaçadores. Além de orientar a jogabilidade e auxiliar na sobrevivência, a função de tal recurso estético e narrativo é manter o jogador em constante alerta. Ao mesmo tempo que contribui para despertar a atenção ao jogo, elimina a quebra de expectativa e nesse ponto se diferencia dos outros jogos analisados.

---

[44] Tactile perception is often used in a story to indicate the material, the substance of objetcts. Smell can contribute to the characterization of space but less obviously to its experience qua space. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2859).

Figura 36: *O*lho que atua como termômetro de proximidade.



Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within

O efeito de ruptura sonora que alterna o silêncio com ruídos e aparecimento de assassinos ou monstros em cortes sincronizados com esses barulhos, com o intuito de causar medo após períodos de suspense, é chamado de *jumpscare*, estética que promove esse pulo ou alternância repentina sonora e visual. Muito utilizado no cinema, pode ser observado em alguns jogos como Outlast, analisado anteriormente. Em The Evil Within, por outro lado, as situações são mais previsíveis. O diretor optou por causar um *stimmung* de constante alerta, mais no sentido de concentração aos sinais de jogabilidade do que ao inesperado propriamente dito.

O jogo é dividido em capítulos e após essa primeira saga no hospital psiquiátrico o detetive se depara com um cenário apocalíptico, onde a Terra se move, os prédios tombam, janelas explodem e o gênero que inicialmente era *noir* misturado com horror e s*urvival* se reconfigura em ação, horror e *survival*. É de suma importância ressaltar que não é apenas a narrativa que desloca os tropos de gêneros. O espaço e a ambiência que durante todo o jogo interagem com os personagens, ultrapassam o sentido de localização, como dito anteriormente, e passam a atuar em vários momentos como personagens e agentes que deslocam o gênero e lançam novos desafios a serem resolvidos.

Para além do aspecto físico do espaço, é preciso analisar a dinâmica de interação espaço-temporal do ser que se abre para ocupar esse ambiente e ter uma vivência em tonalidades afetivas específicas à mistura de gêneros já detalhada anteriormente. Dessa forma, pode-se afirmar que há uma distorção da relação espaço-temporal, assim como em Outlast II. A diferença é que em The Evil Witihin a alternância de espacialidades ocorre entre Beacon Mental Hospital e vários ambientes que surgem após a primeira fase de investigação e o mundo pós-apocalíptico vivenciado pelo detetive, conforme será descrito posteriormente.

A manifestação do que seria “real” e o metafísico se misturam em vários momentos fazendo com que os seres transcendentais como monstros e espíritos às vezes pareçam com os humanos e zumbis. A materialidade espacial nesse sentido, pode ser considerada também como performática, pois nota-se a existência de processos liminares onde o espiritual e o alucinatório coexistem e interseccionam ambiências e espacialidades que se projetam e se sobrepõem a medida que o jogo avança. Pode-se relacionar esses aspectos com as teorias de Fink (2016) onde o autor afirma que jogar é um “modo do ser conceber o mundo e a si mesmo” (p.213). Dessa forma, transitar por essas espacialidades e vivências em tonalidades afetivas ambíguas fazem com que o mundo seja ocupado pelo jogador no momento que se joga em um misto de encontro com possibilidades espirituais onde o espaço se transforma, alternados com ambientes paranoides e catastróficos em que se tece uma intrincada relação daquilo que pode ser espiritual e/ou físico, dentro de uma realidade ou do que pode ser considerado como um delírio ou alucinação. A performance pode ser considerada como principal elemento que configura esse híbrido de gêneros e possibilidades por se perceber, assim como nos outros jogos analisados, vivências e espaços liminares, do mesmo modo que as descrições teóricas de Shechner (1985) já mencionadas acerca da transformação do espaço pelo ritual e pela performance.

Após vivenciar esse estado apocalíptico, o detetive é resgatado por uma ambulância e o motorista foge no meio da cidade que se autodestrói. Em dado momento o motorista começa a ter feridas no rosto, marcas de contágio, como se fosse possuído por uma força sobrenatural, fenômeno esse que o leva a perder o controle da direção e jogar o carro em um abismo.

Em seguida, Castellanos acorda em um quarto do hospital Beacon Mental e visualiza a porta cheia de baratas, local escuro e mais uma vez repulsivo. Além do horror, retorna-se ainda a uma configuração estética *Noir*. A enfermeira conversa com ele. Há um relógio antigo na parede e as portas possuem grades, se assemelham a celas de prisão. O hospital configura-se como um local de retorno contínuo e de reconfiguração dos outros espaços e fases narrativas. Há uma série de espelhos, por onde ele pode adentrar e ser direcionado à outros locais. O imaginário do espelho e do reflexo são metáforas descritas historicamente para simbolizar o adentramento à imaginação, ao subjetivo e ao misterioso. Nota-se novamente um portal para ambiguidade daquilo que pode ser tanto sobrenatural quanto imaginativo e psíquico, no entanto, todas essas possibilidades performáticas e liminares. No centro do hospital existe uma poltrona com um capacete e tiras para prender os braços. É possível escolher entre sentar na cadeira ou ser transportado por um dos espelhos, mas o ponto comum de encontro entre as espacialidades e capítulos é o hospital. A narrativa não linear vai aos poucos revelando vivências e aspectos da história de vida de Castellanos. A trama traz a nítida impressão de que tudo não passa de um delírio do detetive, mas acaba trazendo memórias e explicações da vida real do protagonista. Descobre-se depois que as experiências feitas no hospital e que serão comentadas aqui são na verdade parte da Stem, experimento que une consciências e cria vivências e memórias.

A minha experiência estética enquanto jogador foi de escolher e vivenciar a poltrona como ponto de partida. Fiz o meu avatar vestir o capacete com fios e aconteceu uma explosão que o levou de volta ao cenário pós-apocalíptico, só que dessa vez em um vilarejo permeado de zumbis. A partir dessa viagem no espaço e no tempo o gênero se reconfigura novamente, ganha nesse momento doses de *shooter* e o papel de Castellanos passa a ser de herói, pois a ele é permitido quebrar coisas, dar tiros e caminhar entre zumbis, riscar fósforos e jogar tochas de fogo para queima-los, além da possibilidade de bater nesses seres que vão surgindo no caminho. No entanto, embora o *shooter* seja necessário nesse instante do jogo, permanece a alternância e a necessidade de utiliza-lo apenas em alguns momentos. Na maioria da travessia entre fases é mais vantajoso correr e ultrapassar obstáculos do que gastar energia usando armas e enfrentando esses seres.

Pode-se dizer assim que há uma alternância entre situações em que poder reagir e lutar aparece como um complemento da jogabilidade no sentido de facilitar a vivência narrativa, e em outros momentos enfrentar vilões maiores é primordial, pois sem isso não se consegue avançar. *Survival* e *shooter* coexistem e alternam sua importância. A estética espacial repete algumas fórmulas já aclamadas em narrativas de outras mídias e do próprio videogame: local escuro, vilarejo predominantemente rural, tomado por zumbis, monstros e espíritos. Os itens de sobrevivência são as armas (machado, fósforo, revólver) e remédios para que o detetive se cure de ferimentos. Há ainda poções para melhorar *Skills* ou habilidades, o que facilita o enfrentamento dos opositores e a destreza para executar algumas tarefas que exigem força e agilidade.

A vila é repleta de casarões de madeira e demanda que se explore o ambiente, como por exemplo no ato de ouvir um gravador com mensagem de instrução, bem como na descoberta de caminhos e formas de vencer os inimigos. As soluções não são previsíveis e a estética se assemelha sobremaneira com Resident Evil 3, pois existem elementos que objetivam causar medo e agonia, embora a ênfase seja na resolução dos *puzzles* do jogo, ou seja, literalmente conectar esse emaranhado de pistas e fragmentos narrativos a fim de resolver a jogabilidade.

Assim como em Outlast e Outlast II os espaços são labirínticos, porém com muito menos recursos que promovem vivências assustadoras. O inesperado é quase extinto e alguns momentos de tensão vêm daquilo que se vive em tempo presente e não do que emerge de forma repentina.

Outro fato importante é a extensão do *life* do ser (protagonista), que quando fracassa em sua missão, sempre retorna ao ponto onde não se obteve êxito e acabou morrendo. O que diferencia The Evil Within da maioria dos jogos é o fato de se perder os *skills* (pontos de desempenho) obtidos durante a trajetória quando o personagem morre.

No momento em que o vilão com a motosserra e outros enfrentados aparecem, não há como parar o jogo quando se revisa e seleciona-se armas e itens. Durante a perseguição a tensão aumenta e o jogador tem de ser rápido. Após a morte do vilão da motosserra aparece o agente metafísico encapuzado do início, no momento em que o vilão se desintegra.

No capítulo 4 a sensação de perseguição torna-se constante. A qualquer momento pode aparecer um novo opositor, como por exemplo, um zumbi sanguinário que destrincha humanos. A corporeidade desses novos vilões, no entanto, é inexistente. Esses seres configuram-se como paranormais e sobrenaturais. De forma análoga, o espaço liminar do jogo possui outras liminaridades da própria narrativa nessa dinâmica onde o tangível e o extra-corpóreo coexistem. Para o processo de vivência performática do jogo são, no entanto, modos de performar e de viver fenomenologicamente essa ambiência em tonalidades afetivas e compreensões múltiplas, assim como nas outras programações analisadas. O assassino desaparece toda vez que é baleado e/ou queimado por Castellanos. Nessa etapa o jogo deixa de ser previsível e adota a ruptura sonora: silêncio alternado com sons e aparecimento repentino de seres sobrenaturais – *jumpscare.*

Passada essa fase de *shooter* inicia-se situações mais psicológicas, como o aparecimento de um rio de sangue. No que tange à atuação do personagem e toda a mise-en-scène, que no jogo se configura com as reações espontâneas da programação de avatares durante o desenrolar das situações, nota-se que Castellanos não esboça reações diante dos perigos e monstros enfrentados, o que consequentemente não contribui para que o jogador se sinta apreensivo e com medo.

No sentido narrativo, Bal (2009) salienta que a ficção e a atmosfera podem conduzir o leitor para que naturalize o imaginário fantástico da narrativa ou que o reconheça como algo construído e irreal, conforme a citação a seguir: “Em outras palavras, entre a naturalização do mundo da fabula e sua mise-en-scène teatral e artificial na história, há uma linha tênue que é constantemente transgredida pela ficção, cabendo ao leitor seguir em uma direção ou outra”[45]. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2844 – tradução nossa).

Nesse sentido, The Evil Within possui pontos que geram intensa performance no ato imersivo de vivenciar os espaços e interações do protagonista. Ao mesmo tempo, em sentido contraditório, existem pontos que não contribuem tanto para a manutenção do círculo mágico em tonalidades

[45] In other words, between the naturalization of the fabula world and its theatrical, artificial mise-en-scène in the story, there is a fine line that is constantly transgressed by fiction, leaving it up to the reader to go along in one direction or another. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2844).

afetivas de medo e angústia, como o fato citado acima de Sebastian não se mostrar apavorado, como ocorre em Outlast e outros jogos.

Por outro lado, sua apatia e frieza também são partes de sua abertura para o mundo. Mesmo que aparentemente não representem um aprofundamento nos gêneros de horror e terror psicológico, podem suscitar ambiguidades acerca da saúde mental do próprio personagem e da dicotomia entre o sobrenatural e o alucinatório.

Em retorno à discussão dos gêneros identificados, percebe-se que o terror psicológico, o *Noir* e o *shooter* são panos de fundo narrativos, pois o jogo usa desses elementos, causa susto em raras situações, transmite agonia quando o protagonista se depara com muitos zumbis e tem que agir rapidamente. Tensão, sobrevivência e horror predominam e são mais intensos.

Lago de sangue, vários zumbis ao mesmo tempo, necessidade de fuga rápida e espaço caótico, desorganizado, deteriorado. Esses são os ingredientes que ambientam a performance do jogador, que possui como opção correr, atirar, passando por locais nojentos. Em alguns momentos sangue e pedaços de órgão se materializam e desaparecem nas paredes, fato que reforça a estética escatológica.

Na verdade, por mais que existam ambiências que dependem da performance, a obra por si só possui o seu *stimmung* implícito. Pode-se estabelecer uma relação com as teorias de Gadamer (2009) que afirma que o jogo, assim como a obra de arte é um modo de ser:

> O jogo é configuração. Essa tese significa: a despeito de sua dependência do ser representado trata-se de um todo significativo, que como tal pode ser representado e entendido em seu sentido repetidas vezes. Mas também a configuração é jogo porque, a despeito dessa unidade ideal, somente alcança seu ser pleno a cada vez que é representada. (GADAMER, 2009, p. 173).

Mesmo sendo um sistema de regras o jogo só faz sentido se houver performance e a performance só existirá com o acordo do jogador em acordar com a mecânica e as regras do jogo, embora a própria obra possua possibilidades de ser e é projetada com essas características, conforme explicita o autor.

The Evil Within em suas possibilidades de ser apresenta fases que são chamadas de capítulo e o espaço vai se modificando a medida que o

protagonista cumpre tarefas e avança, o que faz com que os gêneros pressupostos sejam moldado nessas relações. Os objetos alterados em sua manualidade, os seres monstruosos e toda sua configuração estética pressupõe *stimmungs* de agonia, medo, paranoia, ansiedade, repulsa, entre outros.

Após sair da vila de zumbis, Sebastian entra em uma espécie de depósito, hospital abandonado. Nesse local surge outro tipo de vilão: uma mulher com corpo de aranha que desaparece a todo momento. Atirar é importante, mas sobreviver, se esconder e atrai-la a uma prisão de fogo componente do espaço é primordial. A mulher aracnídea não pode ser imediatamente morta, o que faz o jogador ter que escapar para depois voltar e se encontrar com ela. A medida que o jogo avança os seres começam a se tornar mais metafísicos e a se diluírem no espaço.

Nos capítulos subsequentes a dinâmica de retorno ao saguão do hospital e adentramento em portais mediados por espelhos prevalece. Cada escolha de espelho determina a vivência em um espaço diferente, fato este que torna a narrativa variável, pois o seu desdobramento depende da ativação de opções e têm como consequência um eixo narrativo e tropos de gêneros específicos.

Além das poções que aumentam os *skills* existem objetos como cadeiras com conectores mentais que aumentam essas habilidades do personagem. A linguagem de apresentar opositores que surgem e desaparecem torna-se característica do desenrolar do jogo. Os zumbis, por exemplo, passam a aparecer e somem a todo momento. É preciso encontra-los para bater neles e mata-los.

Alguns pontos do espaço são de alta periculosidade e o jogador pode levar o personagem a interagir com eles, como por exemplo, as cercas ativadas por contato, que ao serem tocadas, explodem caso não sejam desativadas ou se o jogador se esquecer de abaixar. As bombas de proximidade podem matar o personagem caso este chegue perto de maneira repentina. Existem ainda as lanças que descem ao apertar de um botão e servem para matar seres opositores. Outro artifício que pode ser citado é a maca no espaço hospitalar com espetos que sobem e perfuram quem está deitado, caso o botão errado seja escolhido. Esses usos da espacialidade

denotam uma adaptação no uso dos objetos que além de terem suas manualidades alteradas são compostos em outras instrumentalidades e circunvisões, distintas das habituais.

No papel de herói, Castellanos salva seus parceiros de trabalho, como seu amigo que é encontrado em uma banheira de experimentos e retorna com sintomas de perda de consciência e agitação. Sua parceira Kidman também é salva por diversas vezes. Uma das principais ocorre quando é encontrada em tanque que gradativamente vai se enchendo de água, o que aumenta a angústia do jogo e obriga o detetive a vivenciar o espaço a partir do enfrentamento, sobrevivência, descoberta de possibilidades e execução rápida de tarefas. Seu parceiro Joseph em determinado momento torna-se zumbi, depois retoma a normalidade. Nesse ponto do jogo o espaço é esteticamente experimentado em vivências e tonalidades de suspense, ação e agonia. Há um termômetro de afogamento, elemento que, diferentemente do olho de distância dos zumbis, amplia consideravelmente a tensão e leva o jogador a tomar decisões rapidamente, pois caso não o faça, a parceira de Castellanos morre e o detetive fracassa em sua tarefa. No entanto, mais uma vez o jogo mostra que não é predominantemente *shooter*: matar zumbis desenfreadamente é menos importante que encontrar a senha para libertá-la, pois a quantidade desses mortos-vivos é interminável e não basta vence-los.

Bonecas e manequins aparecem como protótipos humanos para experiências. Os humanos são apresentados como cobaias. The Evil Within continua com a consolidação do papel de herói do detetive e sua missão: salvar parceiros e vencer o mal. Cenário e espaços mudam a medida que as missões e tarefas vão sendo cumpridas.

6.4 The Evil Within 2 – *Survival* Horror, terror psicológico e *shooter*[46]

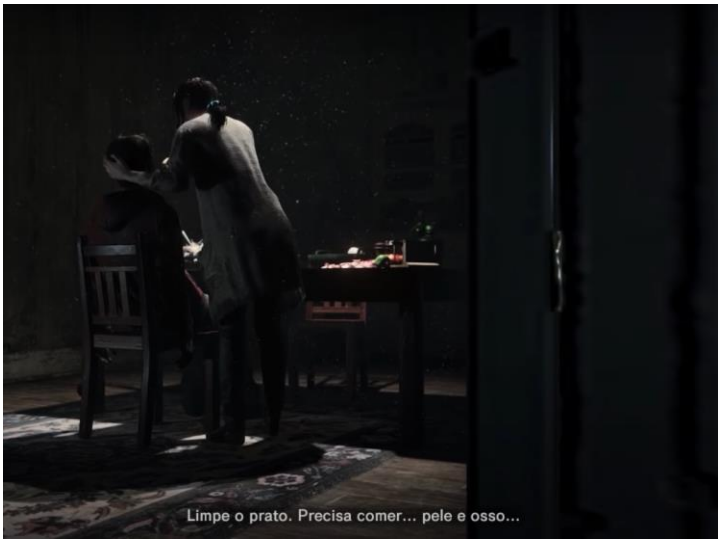
The Evil Within 2 é uma continuação do primeiro jogo e segue as mesmas estratégias. A trama revela aos poucos a vida e o passado do detetive Sebastian Castellanos, principalmente a perda de sua família. Essa segunda edição discorre com mais profundidade sobre a situação psicológica do

[46] Playlist de gameplays do jogo The Evil Within 2: https://www.youtube.com/watch?v=aHeaq0Qo7pI&list=PLH9fqbYeMD3PoPXvOlO8k_BqYkQw0b92F Acesso em: 17/06/2021.

protagonista, como por exemplo, o alcoolismo, vício este originado em decorrência das fatalidades em um incêndio que matou sua esposa e sua filha. Mostra-se ainda os aspectos de controle mental nos experimentos vivenciados por ele em Beacon Mental Hospital pela STEM (aparelho que interliga mentes e cria realidades) desenvolvida pela empresa Mobius. Há, no entanto, diferenças estéticas e na configuração do espaço e dos gêneros em relação ao primeiro.

No início do jogo nota-se forte expectativa, suspense e terror psicológico, onde as situações são mais sugeridas que vivenciadas. O espaço é escuro e se assemelha em alguns momentos ao jogo Outlast, nos momentos de expectativa quando Castellanos percorre espaços de casas e caminha por corredores mergulhado na escuridão, onde a qualquer momento monstros, zumbis e formas estranhas podem surgir. A sensação propiciada nos dois primeiros capítulos é claustrofóbica assim como em Outlast, especialmente quando o protagonista tem que se refugiar em espaços fechados como a tubulação do ar condicionado. O gênero survival continua e predomina juntamente com o terror psicológico. Em certas situações aparecem cenas de horror escatológico, como no momento em que a mãe obriga o filho a comer pele e órgãos humanos, fato que provoca vômito na criança. Furiosa com a situação, a mãe bate a cabeça dele na mesa e quebra o seu nariz. A mãe parece um ser tomado por força sobrenatural, como se estivesse possuída.

Figura 37: Mãe empurrando comida a força na boca do filho.



Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Figura 38: Mãe empurrando comida a força na boca do filho.

Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Figura 39: Mãe empurra comida a força na boca do filho e quebra o nariz dele.

Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Nos capítulos subsequentes a mecânica do jogo continua parecida com o primeiro The Evil Within, conforme será descrito a seguir. A história de The Evil Within 2 se inicia com a apresentação de uma notícia de jornal acerca da morte da família de Castellanos em um incêndio de sua residência. O protagonista tenta salvar sua filha, a encontra ainda com vida e ela o culpa por

não ter tido êxito nessa missão. Em seguida seu corpo aparece em chamas enquanto ela o acusa.

Castellanos acorda em um bar com o chamamento de sua ex-parceira Kidman, fato que mostra que na verdade ele estava bêbado, dormiu repentinamente e acabou sonhando com seus traumas. O jogo tem uma narrativa biográfica e o detetive tem que navegar pela STEM a fim de salvar sua família e demais envolvidos nesse experimento. Kidman, que antes era sua assistente Júnior, surge como profissional experiente, que tem domínio do experimento, fato este que reformula o seu papel dentro do jogo. Ela aparece no bar e o convence a navegar pela STEM para tentar resgatar os seus entes e modificar sua vivência de perda. O espaço, assim como no primeiro jogo, se consolida em performance liminar. Na lógica da STEM Os locais se materializam de acordo com suas memórias, por isso persiste a impressão de dúvida entre vivências e alucinações. As tonalidades afetivas do personagem são de medo, desorientação, culpa, colapso emocional. Existe o espaço virtual do jogo e uma segunda virtualidade narrativa vivenciada pela (STEM), ou seja o espaço liminar do jogo abre espaço para outras liminaridades.

Esteticamente os gráficos são mais detalhados que os da primeira edição. Há tanto espaço para apresentação de seres com estética realista, como seus parceiros e sua família, quanto para construções fantásticas, como monstros compostos por emaranhados de órgãos, que aparecem e se assemelham aos vilões de Lovecraft. Com alta definição dos gráficos a textura do espaço, bem como dos objetos e demais entes e seres adicionam aspecto tátil à vivência espacial, onde o ser desvela esses ambientes e a si mesmo nessa abertura do *Dasein* em tonalidades afetivas de medo, expectativa e paranoia. Nota-se assim três aspectos principais propiciados pelo sentido do tato: textura, noção de distância e localização, detalhamento daquilo que está sendo visto. O aspecto visual em 3 dimensões, assim como aquilo que não é visto em função da baixa iluminação também auxiliam na atribuição de sentido a cada local percorrido pelo personagem. O que é visto ou imaginado em cômodos escuros engendram significações que reforçam o gênero de terror psicológico desse segundo jogo. Enquanto a primeira edição configura-se basicamente como survival horror, The Evil Within 2 estrutura-se em terror psicológico e survival, com momentos de horror e shooter. O espaço é um dos

agentes que determinam a configuração do gênero e da vivência do jogador, pois enquadra e modela essa abertura estética, conforme explicita Bal (2009):

> Primeiramente, o espaço no qual o personagem situa-se ou precisamente não é situado, é considerado como uma moldura. Em segundo lugar, a forma como esse espaço é preenchido também pode ser indicada. Um personagem pode estar situado em um espaço que ele experimenta como seguro enquanto antes, fora desse espaço, parecia como inseguro. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2859 – 2863 – Tradução nossa)[47].

É possível relacionar esse pensamento de Bal (2009) com Gadamer (2018) na análise desse jogo. Da mesma forma em que, segundo a teoria de Bal, há um enquadramento ou moldura que delimita as reações do personagem e do próprio jogador, pode-se dizer que, em outras palavras o próprio espaço do jogo pressupõe um *stimmung*, ou seja, um modo de abertura do ser por meio da performance para a vivência de tonalidades afetivas do que a própria obra propõe. Embora não haja uma garantia de que essas aberturas irão ocorrer da forma proposta, o jogo sugere possibilidades próprias de abertura estética para a fruição que se desvela em sua jogabilidade.

Outro aspecto importante de ser analisado é a temporalidade narrativa, que se constrói de maneira não linear, com vários caminhos e fragmentos de vivências em manifestação presente do ser no jogo, assim como de memórias e situações paralelas que aparecem durante a execução das tarefas e pelo trânsito no espaço. Outrossim, noção de distância na topografia da cidade onde as situações se ambientam é relativa e depende da dificuldade das tarefas e tempo individual para se concluir as fases que são divididas em capítulos e não de uma catalogação numérica de quilometragem ou tamanho do espaço.

A noção de tempo e de distância, de acordo com FINK (2016) é vivenciada pelo *Dasein* de maneira fenomenológica. Em outras palavras isso quer dizer que, por mais que existam métricas para cálculo de distância e passagem de tempo, como marcadores de quilometragem e relógio, a noção e vivência da temporalidade e espacialidade é individual e percebida pelo ser a partir de sua abertura. Perto e longe, rápido ou demorado, nesse sentido, são

[47] First, the space in which the character is situated, or is precisely not situated, is regarded as frame. Second, the way in which that space is filled can also be indicated. A character can be situated in a space it experiences as secure, while earlier on, outside that space, it felt unsafe. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2859 - 2863).

relativos e dependem da forma como cada indivíduo concebe suas relações com espaços, lugares e cronologias.

No jogo, esse fenômeno de passagem de tempo, inclusive em seu aspecto narrativo, se dá de maneira também fenomenológica, pois a vivência do *Dasein* e suas escolhas formam aquilo que é entendido como mais ou menos extenso. Existem ainda duas temporalidades que coexistem: o tempo narrativo do jogo e as passagens estabelecidas e o tempo extra diegético da vida do próprio jogador. De maneira fenomenológica, a partir de uma abertura estética e da performance estabelecida no ato de jogar em que o ser concebe o espaço e o próprio jogo, este vivencia as ações e missões do jogo entre temporalidades e espacialidades.

Em relação a jogabilidade, existem outros pontos que diferenciam as duas programações. Nessa nova versão o jogador pode criar seus próprios itens, como balas, seringas de recuperação, armas e pistolas a medida em que vai recolhendo energia dos Zumbis e Monstros mortos e no encontro de ingredientes bélicos nos locais em que passa. Não existe, no entanto, formas categóricas de realizar essas tarefas. Além das inúmeras possibilidades de desempenhar o que é proposto como missão principal, o personagem pode percorrer porões e ambientes extras que não são obrigatórios, mas agregam ampliação das habilidades (*skills*) de saúde, recuperação, combate, atletismo, furtividade, entre outras, à Castellanos e disponibilizam mais recursos de armamento e cura. A cadeira de rodas com capacete continua existindo no hospital, também para o aprimoramento dessas habilidades. Há um custo para esse aprimoramento, de acordo com o que o jogador já ganhou para o personagem.

A narrativa sonora é composta de silêncios e expectativa, alternada em certas casas com música que reforça o terror psicológico e o suspense. Em outros momentos apresenta-se como uma antítese visual ou ironia, mudando o *stimmung* das fases, como no momento em que um monstro feminino aparece e persegue o detetive cantando “lá, lá, lá” com voz doce. Durante a perseguição a trilha e o cântico são calmos, assemelham-se a uma composição usada para relaxamento e meditação, mas no sentido da cena representam sadismo da vilã ou algo demoníaco. O ambiente dessa perseguição é hospitalar, escuro, sujo, cheio de macas atrás das quais o

personagem se esconde. Percebe-se a localização do monstro pelo áudio do ambiente, que forma a relação de distância: quanto mais alto o cântico e os ruídos de passos, maior a proximidade da vilã. Mais uma vez o gênero survival permanece, pois se esconder, encontrar o cartão que abre a porta e escapar é melhor que lutar.

Além de ambientar e suscitar stimmungs a música compõe a assinatura sonora da produção. No consultório da terapeuta em Beacon Mental Hospital ouve-se a mesma música do primeiro jogo, que denota um *stimmung* de memória e identidade do espaço. A qualidade do áudio é melhor e em perspectiva tridimensional (sistema 5.1, construído para que cada áudio seja ouvido em um conjunto de caixas de som, geralmente aplicado a salas de cinema ou home theater, que formam uma ambientação acústica de 360º com propagação de cada tipo de ruído em um conjunto específico de caixas, fato este que molda a localização espacial do som). Na minha experiência estética enquanto jogador, ao fazer uso de fones de ouvido, consegui identificar essa arquitetura de todos os elementos auditivos.

Voltando à narrativa do jogo, em meio a espacialidade caótica, com objetos alterados em sua manualidade, assim como a existência entes e seres em tonalidades afetivas diferentes do que se considera como habitual, o detetive possui como refúgio o escritório de O'Neal. Liam O'Neal é técnico da MOBIUS e membro da equipe Alpha, que incialmente se apresenta como apoiador de Castellanos e depois, no capítulo 11, depois de ser possuído pelo padre Theodore e se tornado um dos seus comandados, torna-se inimigo e chefe de Castellanos. A trajetória é sempre de encontros e descobertas e os entes do espaço guiam essas memórias e janelas narrativas, como por exemplo, quando o personagem caminha no refúgio e se depara com um mural contendo as fotos de seus parceiros, com os marcadores de habilidades (skills) de cada um deles. Descobre nesse momento que William Baker já faleceu.

Figura 40: Mural de refúgio – delegacia – The Evil Within 2.

Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Há um mapa com locais e missões que podem ser acessados pelo jogador e apresenta também um *check list* das tarefas já cumpridas com êxito. As missões e situações do jogo não são lineares, pois existem mais possibilidades que as obrigatórias e a ordem de execução das tarefas pode ser escolhida, o que consequentemente culmina nos locais onde cada tarefa será executada. Assim, a abertura do espaço se dá pelas escolhas e performance que propicia o desvelamento de cada ambiente, das missões e recursos de jogabilidade adicionais.

Em determinado momento de The Evil Within 2, assim como na edição anterior, a cidade aparece desmoronando. O papel do jogador continua sendo de herói e a mistura de gêneros do primeiro jogo permanece, assim como a jogabilidade semelhante, com os mesmos recursos, salvo alguns aspectos de jogabilidade como a criação de armas e missões paralelas citados anteriormente. Entretanto, a segunda proposta é mais *shooter* que a primeira, embora ainda predomine o *survival*, terror psicológico, suspense e um pouco de horror. Nessa intersecção real/virtual avatares aparecem a todo momento com informações. Ainda existe o recurso estético do olho para alertar sobre os zumbis e monstros, proximidade desses perigos e o quanto ele está sendo notado por eles, embora esse marcador apareça nessa edição com menos frequência que no jogo anterior.

A cidade tipicamente americana, com atmosfera predominantemente noturna e casas com fachada deteriorada reforçam o aspecto *noir* e de terror psicológico do jogo. A expectativa de que a qualquer momento aparecerá um forte inimigo nem sempre é cumprida, mas em alguns momentos é preciso enfrentar chefões maiores. O espaço em sua maioria é sujo, assustador, escuro, com momentos de luz intermitente em ambientes internos, ruídos de trilha sonora assustadora alternada com silêncio e ruídos dos passos do personagem característicos de vários locais percorridos no jogo. A programação aguça assim a imaginação do jogador durante a performance de desvelar a cidade e as missões, observar mapas dos espaços, melhorar habilidades, assassinar monstros e zumbis, ganhar recompensas. O aspecto *shooter* é muito maior nessa segunda edição do que no primeiro The Evil Within e traz recompensas como a possibilidade de sugar o gel verde derramado do corpo dos vilões ao serem ceifados. Sem essa ação não se pode acessar algumas progressões fundamentais para progredir no jogo, ou seja, tal recurso permite a melhoria das habilidades de Sebastian (Skills) e contribui também na construção de armas e aquisição de itens. O jogo configura-se nesse sentido em *shooter, survival* e terror psicológico, com alguns tropos de gênero de horror e Noir. Há ainda alternâncias na identificação jogador/personagem, como ocorre no capítulo 4, quando durante alguns momentos o jogo passa a ser vivenciado em 1ª pessoa, fato que trouxe durante alguns instantes uma fusão entre o ser que joga e o avatar que é dirigido na performance da jogabilidade.

Durante a saga do protagonista virtualidades surgem com flashbacks e pontos-chave da biografia de Sebastian. Aparecem por meio de recursos como o projetor encontrado no escritório de seu parceiro O'Neil que, ao ser ativado por Castellanos, exibe fotos em filmes cromo com vivências de seu passado, bem como a partir da aparição de hologramas que complementam a revelação de suas vivências do passado e esclarecem situações de jogabilidade. As projeções imagéticas de hologramas fazem parte da Stem, que por si só se configura como um jogo por permitir que o protagonista visite o passado, salve pessoas, reorganize suas memórias e sua vida, cumpra missões a partir de regras estabelecidas. Esse sistema apresenta-se como metalinguagem ou duplicação da vivência da virtualidade, propiciada tanto pelo aspecto liminar

quanto pela abertura estética que se dá pela vivência do jogo em tonalidades afetivas diversas.

Figura 41: Projeção de holograma pela STEM – The Evil Within 2.

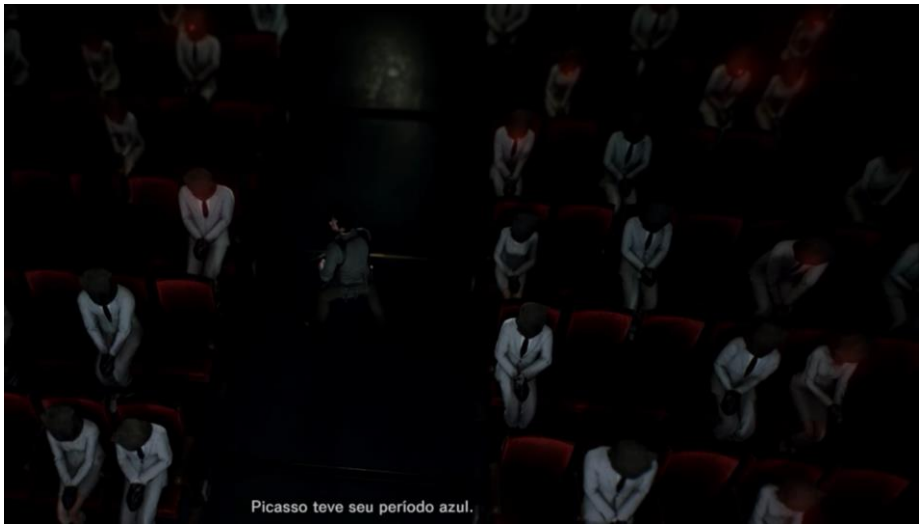
Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

O espaço por si só é experimentado de forma liminar. Isso não quer dizer que o espaço do terror psicológico ou do videogame em geral seja paralelo, como se existisse outra dimensão. Na verdade, conforme dito anteriormente, tanto o console, quanto a tela e os pixels que aparecem são entes que existem no espaço e não um mundo “paralelo”. A forma de se abrir à vivência do jogo em tonalidades afetivas diversas é que torna esse espaço virtual possível, configurando-se como uma das formas de existir e ocupar o mundo. Os fragmentos narrativos surgem com a performance e desenvolvimento de tarefas em uma teia desordenada que aos poucos vai se encaixando.

As intrincadas relações entre espaços e realidades paralelas é tão presente no jogo que há também a reversibilidade das situações. Uma de suas missões é encontrar Stephano, artista louco pertencente a uma sociedade secreta, que sequestrou sua filha. Sebastian pretende salvá-la e derrota-lo. Esse vilão explode a cabeça das pessoas e congela o sangue e pedaços espirrando. Considera isso como arte e faz comparações com artistas como Pablo Picasso, dizendo que ele teve o seu período azul e que ele entrou em

seu período carmesim. O ápice de sua aparição no jogo é uma explosão coletiva de cabeça de pessoas em uma sala de cinema. Chama o formato desse congelamento de buquê de carne e sangue.

Figura 42: Vítimas do vilão Stephano no cinema – The Evil Within 2.

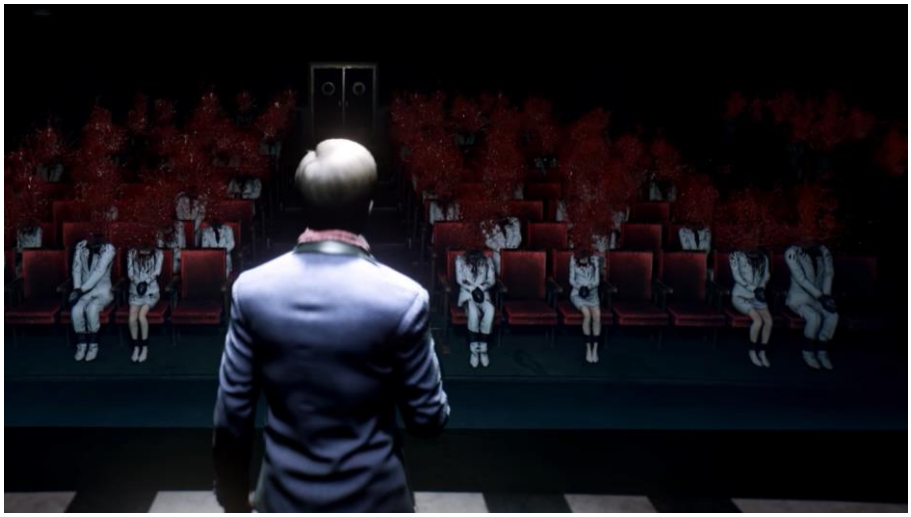


Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Figura 43: Vilão Stephano– The Evil Within.

Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Figura 44: Vilão Stephano– The Evil Within 2.



Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Figura 45: Vítimas com cabeça explodindo – The Evil Within 2.

Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Quando o vilão é perseguido o próprio espaço se fragmenta e seus pedaços ficam flutuando em uma atmosfera vermelha. Sente-se assim a insanidade do vilão, o espaço se materializa como uma ambiência desorganizada, psicótica de sua própria abertura e tonalidade afetiva, que este encara como uma obra de arte, algo próximo ao surrealismo. A fase azul de Pablo Picasso, ao qual o vilão Stephano se refere, foi um conjunto de pinturas do artistas espanhol, entre 1901 a 1904, cujo repertório artístico expressou a melancolia por meio de uma quase monocromia azul, que retratava a apatia e os seres marginalizados da sociedade Parisiense. Na paleta de cores das

obras do artista, encontra-se também o bege e o rosa pálido, por isso a referência do jogo ao carmesim e pela semelhança com o período posterior do artista, denominado período rosa. É importante colocar em perspectiva a relação entre jogo e arte no sentido do que Gadamer (2018) apresenta. Segundo o autor, a obra de arte pressupõe por si só um modo de ser, ou seja, propõe tonalidades afetivas a serem desveladas em contato com a obra. Da mesma forma, o jogo utiliza-se dessas tonalidades, no sentido estético, e nesse caso as referências às obras de arte denotam dois aspectos: a tonalidade afetiva necessária à composição da atmosfera do jogo e a compreensão, que seria o repertório histórico-cultural e informacional necessário ao entendimento das referências citadas e a própria reflexão sobre o jogo.

O espaço de The Evil Within 2 alterna assim entre o naturalismo, nas fases em que o espaço é predominantemente realista, assim como pelas referências artísticas como essa de Picasso e até ao expressionismo, ganhando contornos fenomenológicos ou de tonalidades afetivas que juntas formam a ambiência do jogo. No espaço fragmentário do jogo abaixo existe uma geometrização de certos pontos e a fragmentação e alusão ao subjetivo, como se Castellanos estivesse percorrendo uma obra de arte impressionista. A referência e estilo já fora utilizada no cinema em filmes expressionistas, como o Gabinete do Doutor Caligari, dirigido por Fritz Lang, em que o protagonista transita por uma tela expressionista. No jogo analisado essa situação ocorre da mesma forma.

Figura 46: Cena do filme Gabinete do Dr. Caligari.

Fonte: Captura de tela do filme “O Gabinete do Dr. Caligari”

Figura 47: Espaço se desfazendo – The Evil Within 2.

Fonte: Captura de tela do jogo The Evil Within 2

Em meio a isso, aparece um grande olho com tentáculos, que na verdade é uma objetiva fotográfica. Quando o vilão é derrotado sua última fala é que o detetive derramou sangue dele e por isso produziu arte de seu corpo.

Além dos vilões e missões do jogo, Sebastian tem que lidar com situações como o temperamento duvidoso de seu parceiro O’Neil, que nem sempre age de boa vontade, deixando ambiguidades intenções. Conclui-se assim que a abertura estética e o *stimmung* do jogo se dá por meio da vivência em relação com entes e seres aversivos, de alta periculosidade. Os seres ora possuem caráter duvidoso, ora constituem-se como monstros, assassinos e seres metafísicos a serem combatidos ou evitados. Todos esses elementos compõem os ingredientes para que o jogador se abra para vivenciar a obra em *stimmung* de medo, paranoia, repulsa, agonia, pavor, suspense, entre outros estados de ânimo já citados.

6.5 Resident Evil 2 Remake: horror, terror psicológico e shooter[48]

O próximo jogo analisado, Resident Evil 2 Remake, possui em comum com os demais o fato de apresentar o horror e o terror psicológico narrados como fruto de experimentos mal-sucedidos e/ou guiados por grupos ou corporações perversos. Como consequência disso, o espaço, os entes e seres modulam o clima ou atmosfera dos jogos em cada momento ou escolha dos personagens. As características do subgênero Gore, como exagero estético de sangue, vísceras, vômito, esgoto, corpos, ambientes fétidos, também está presente em todos os jogos analisados. Desenvolvido e publicado pela Capcom em 2019, 20 anos após a primeira versão, Resident Evil 2 Remake é a atualização da proposta lançada em 1998. O critério de escolha, tanto desse exemplo quanto de Resident Evil 3 Remake, que será analisado em seguida, se dá pelo fato de Resident Evil 2 Remake se caracterizar mais fortemente como *survival horror* e Resident Evil 3 Remake como predominantemente *shooter*, com elementos do horror em segundo plano, como ambientação. Esse tangenciamento do último jogo constitui parâmetro de comparação, pois conforme dito anteriormente, as continuações da série, a partir do 3º jogo, centram-se no aspecto *shooter* e se distanciam dos gêneros ligados ao sentimento de medo, como o horror, terror psicológico e suspense.

Shinji Mikami, criador da série Resident Evil, utiliza de artifícios já consagrados no cinema e em seus jogos anteriores, embora essa versão traga algumas atualizações de trama e jogabilidade. Logo de início percebe-se alguns dados que caracterizam o horror, como a escatologia do local, bem como uma referência ao gênero cinematográfico *noir,* como o ambiente policial em que o protagonista Leon Kennedy começa seu primeiro dia de trabalho. Outro aspecto que se aproxima da atmosfera *noir* é a composição da cidade de Racoon City, que durante todo o desenrolar das fases permanece chuvosa e noturna, mergulhada em uma escuridão que favorece o susto, o medo e a expectativa.

Figura 48: Jogo Resident Evil 2 Remake – Zumbis.

[48] Playlist de gameplay: https://www.youtube.com/playlist?list=PLH9fqbYeMD3MWoOVladlXDuTza_tep5ds Acesso em: 30/06/2021.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Assim como nas outras programações analisadas a performance do jogador e as escolhas na execução de tarefas tangenciam os gêneros que se constroem na abertura do *Dasein* em tonalidades afetivas que surgem na concepção de cada lugar e ambiência, assim como na circunvisão dos objetos que fazem parte da jogabilidade. No sentido Heideggeriano, mesmo que em Resident Evil 2 Remake muitas vezes a manualidade de ferramentas e objetos estejam alteradas em sua instrumentalidade, a nova função, além de caracterizar os tropos de gênero do horror, no momento em que ganham usos imprevistos, nesse caso específico possui uma usabilidade para cumprimento das regras e metas do jogo. Assim, diferentemente de Outlast, Outlast II e The Evil Within e The Evil Within 2, Resident Evil 2 Remake demanda com muito mais frequência o uso desses entes para solução dos *puzzles* do jogo. Para avançar, conseguir êxito nas tarefas e fazer com que a espacialidade e os fragmentos narrativos se desenvolvam o jogador deve se comprometer e performar em estágio que Shechner (1985) chama de liminar, momento este que permite uma abertura a vivência de duas temporalidades concomitantes: a do mundo externo ao jogo e a temporalidade narrativa, assim como a vivência

em um espaço virtual que faz parte do mundo, mas se torna o que Fink (2016) considera como um modo de abertura estética para vivenciar e significar a existência do próprio jogador no momento em que se joga. O que mantém essa performance e estado intensificado em que se vive o espaço e os gêneros é o aspecto lúdico, que nessa perspectiva teórica é considerado como a própria tonalidade afetiva.

> O jogo é configuração. Essa tese significa: a despeito da sua dependência do ser representado, trata-se de um todo significativo que como tal pode ser representado e entendido em seu sentido repetidas vezes. Mas também a configuração é jogo, porque, a despeito dessa unidade ideal, somente alcança seu ser pleno a cada vez que é representada. (HEIDEGGER, 2018, p. 173).

Estar em um jogo de horror e manter-se na ambiência performática é abrir-se esteticamente de maneira lúdica, ou seja, o *Dasein* se abre em sua auto evidente medrosidade, que não é um estado de consciência, mas um modo de ser. Segundo o autor, só o ser possui jogo, logo se relacionar com o mundo equivale a se relacionar com o jogo. Jogar, nesse sentido, é significar o mundo e a si mesmo. Como o ser concebe o espaço a partir de sua existência e abertura, considera-se que este vive o jogo e não interage com o espaço virtual pré-existente. Entende-se assim, que no sentido fenomenológico não há mundo e tampouco espaço sem o ser que o concebe e o significa. O mundo, segundo Fink (2016) não é um objeto, mas um modo de ser do *Dasein*. O mundo do jogo e do horror podem ser considerados da mesma forma como modos de ser do Dasein que desvela sua abertura em sua tonalidade afetiva a partir da performance que o mantém em um círculo mágico do jogo ou experiência liminar.

Do ponto de vista do que forma os espaços considerados nojentos, feios, grotescos ou degradantes, nota-se em grande parte de Racoon City a presença de corpos por todos os lados, sangue no chão e nas paredes, zumbis devorando corpos humanos com veemência, fato que provoca o esguichamento abundante de sangue, exposição de órgãos como intestinos humanos e vísceras. Durante a pesquisa, enquanto jogava e observava a dinâmica audiovisual, sentia agonia, repulsa e medo de ser devorado a qualquer momento. O espaço narrativo, segundo Bal (2009) auxilia no

desenrolar da história e é fundamental para a construção da atmosfera e na explicitação de características primordiais para a configuração de situações e gêneros.

> Mas culturamente, muitas vezes é, e a fronteira que delimita a moldura pode estar pesadamente revestida de significado. Narrativas podem endossar esse significado, rejeita-lo ou modifica-lo, ou agir em diferentes caminhos nos quais os personagens estão situados na relação com esses espaços. (BAL, 2009, Edição kindle, posição 2870)[49].

O conceito de *frame* do autor pode ser comparado com o de Goffman, no sentido de que cada tipo de ambiente e configuração pressupõem um tipo de significação e formas de atuação dentro daquele espaço. Da mesma forma que se pressupõe formas de atuação em um tribunal ou igreja, os jogos de videogame possuem sua moldura que atua como um molde para essas possiblidades de ação. O próprio enquadramento dos gêneros é constituído também em sua espacialidade e na relação do ser com o espaço.

Em Resident Evil 2 Remake os gráficos são mais detalhados que os dos jogos analisados anteriormente. Nota-se a plasticidade em cada detalhe. Os usos do espaço e a modelagem dos personagens, bem como os objetos escatológicos, como sangue e vísceras apresentam maior definição, fato que contribui para que o jogo seja vivenciado em tonalidades afetivas ligadas ao horror a partir desse *stimmung* estruturado esteticamente. Em Outlast e Outlast II a narrativa predomina sobre os gráficos e a imersão se dá pela jogabilidade, narrativa sonora e identificação com os personagens. Em Resident Evil o aspecto estético possui importância fundamental na modulação do clima de medo das vivências e o jogo é mais curto que os demais, embora com trama e espaços ricos em detalhes e desafios.

Figura 49: Licker e personagem sendo atacado.

[49] But culturally, it often is, and the boundary that delimits the frame can be heavily invested with meaning. Narratives can endorse that meaning, reject or change it, or play on different ways in which characters are situated in relation to it. (BAL, 2009, kindle Edition, position 2870).

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Figura 50: Licker e personagem sendo atacado.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

A direção de arte do jogo evidencia contraste simbólico da arquitetura de luz e sombra, fato que contribui com a tônica de mistério e engendra significados como as trevas em oposição à luz, assim como a materialização do desconhecido, o inexorável, a iminência da morte e do ameaçador. A

sombra nesse caso, assim como nos filmes do expressionismo alemão e do cinema noir, é um ente que envolve, esconde, direciona e produz medo, expectativa e deformidade ao mundo do jogo.

Figura 51: Zumbis humanos.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Figura 52: Resident Evil 2 Remake – Zumbis humanos.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Os ambientes em geral possuem pouca luz, luz intermitente ou nenhuma iluminação a não ser a lanterna usada pelo protagonista Leon. A iminência do surgimento de um ser ameaçador provoca intenso estado de alerta.

A estética dos monstros como zumbis e lickers (monstros humanoides) e outros seres como cachorros zumbis mostram a mutação dos seres e a contaminação da população humana e animal da cidade.

Figura 53: Monstro em mutação.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Figura 54: Cachorro Zumbi.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Figura 55: Cachorro Zumbi.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Diferentemente dos outros jogos, não são apenas os chefões que demoram a ser eliminados. Quando há a necessidade de enfrentamento o personagem tem que atirar muitas vezes até que consiga derrotar esses seres.

A paleta dos cômodos da delegacia alterna ambientes com estética retrô, estátuas, lustres coloridos e aparência bonita e conservada, com outros espaços destruídos, sujos, com predominância de móveis de ferro e paleta de cores voltada a monocromia.

Figura 56: Andar superior da Delegacia de Racoon City.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Figura 57: Necrotério subterrâneo da delegacia.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Uma das missões é a luta contra os seres que tomaram conta da cidade e a desarticulação do projeto Umbrella, experimento que resultou na disseminação dos zumbis. Reforça-se aqui, assim como em The Evil Within, o papel de herói dos protagonistas.

Leon e Clair reaparecem na linha de frente da trama, da mesma forma que na primeira versão. No entanto, percebe-se mudanças estéticas nessa

adaptação, como o realismo do cenário, personagens e elementos de computação gráfica.

Figura 58: Personagem Claire.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

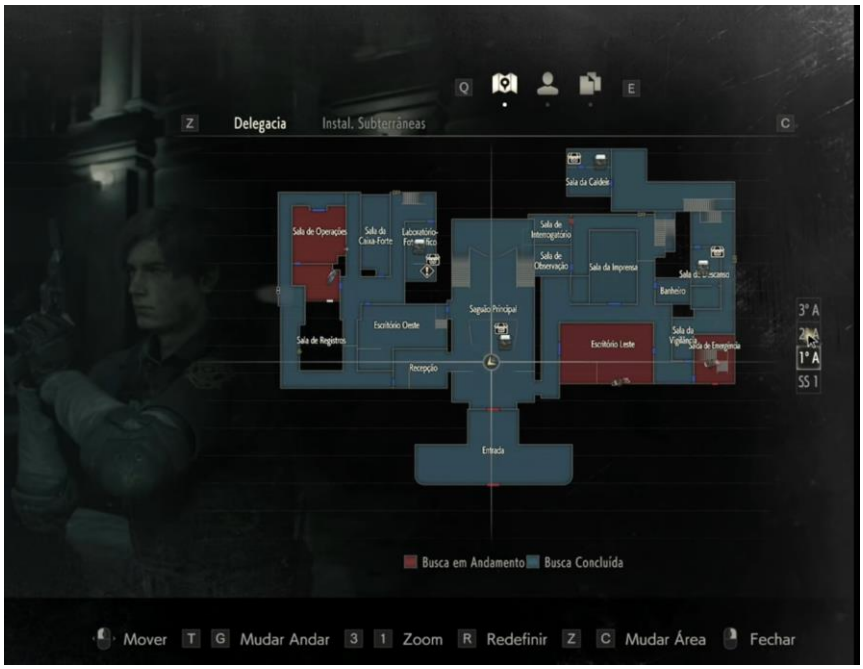
A cidade de Racoon City reaparece com estética diferente do jogo original. Alguns puzzles do primeiro jogo e sua forma de resolução se repetem. Na verdade, Resident Evil 2 Remake é ao mesmo tempo nostálgico, por trazer a reconstrução de cenários e eixos narrativos da primeira versão, e inovador na medida em que ressuscita o horror perdido em outros jogos da saga, conforme dito anteriormente. A proposta aqui não é ser apenas *shooter*, existem vários momentos onde essa necessidade predomina, porém, ao contrário de outros jogos que usam zumbis, monstros e espíritos como pano de fundo, Resident Evil 2 Remake coloca tanto esses personagens como o espaço assustador como eixo principal da narrativa. O horror surge personificado nos espaços, personagens e se desvela nas relações do ser que se abre esteticamente ao jogo. Pode-se dizer assim que essa versão é uma adaptação, embora faça referência a vários aspectos da primeira programação.

O início do jogo retoma de forma bem semelhante os detalhes do original. O policial Leon Kennedy, inicia sua carreira tendo que lidar com a cidade de Racoon City e seus perigos em um cenário distópico tomado por

zumbis. A personagem Claire Redfield possui outro objetivo no jogo: encontrar seu irmão Chris, personagem este que protagonizou Resident Evil 1.

Um dos espaços principais de Racoon city onde a maioria das missões são cumpridas é a delegacia de polícia: espaço explorável onde o gênero survival se consolida nos momentos em que Leon cumpre missões como encontrar ervas curativas, elementos para munição, senhas de cofre (segredo ou código número digital), documentos e caminhos. Durante o cumprimento dessas tarefas é obrigado a passar pela escatologia de espaços em sua maioria sujos, ensanguentados, desorganizados e ameaçadores.

Figura 59: Mapa da delegacia



Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Figura 60: *Hall* da delegacia

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Na relação e vivência, o próprio espaço é um puzzle que requer manuseio de sistemas de computadores, inserção de senhas, encaixe de peças encontradas para exploração de novos caminhos. Duas palavras resumem a vivência espacial de Resident Evil 2 *Remake: stimmung* e *play*. No âmbito do *stimmung* é concebido esteticamente por meio do que o próprio espaço, entes e seres propõem, conforme explicado anteriormente. O play se dá na performance da jogabilidade e solução de pequenos puzzles que solucionados resolvem o grande quebra cabeças interativo que é o todo de The Resident Evil 2.

Pode-se citar a combinação de símbolos no caderno usados para ativar portas, os medalhões recolhidos que se encaixam e abrem saídas e uma gama de símbolos que são peças dentro do espaço da delegacia e que usadas em circunvisão distinta da habitual abrem espaço para ramificações e caminhos labirínticos. A manualidade alterada dos objetos formam dois tipos de circunvisão: a do horror, onde objetos e ferramentas com uso para construção, alimentação, entre outros se tornam ameaçadores com possibilidade de aniquilamento e uma segunda usabilidade seria para a própria jogabilidade e resolução de mistérios que abrem caminho à exploração da própria delegacia de Racoon City. A quantidade de Puzzles de Resident Evil 2 Remake é bem maior que de The Evil Within e Outlast.

Figura 61: Caderno com desenhos que solucionam puzzle.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Figura 62: Medalhão que soluciona puzzle.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Figura 63: Puzzle de símbolos.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

O game vivenciado em 3ª pessoa possui ainda vários *jumpscares* que complementam a construção plástica do medo a partir do susto e quebra de expectativa da narrativa sonora. O som é naturalista, com momentos de silêncio, ruídos de passos e outros foleys que ambientam as ações, combinados com trilhas macabras que causam medo. A percepção de distância de monstros e lickers é delimitada também pelo som, que atua com função de localização espacial. Ao adentrar o subsolo, Leon chega em sala secreta com música misteriosa, uma metáfora para as entranhas da delegacia. Em todo local há instrução acerca dos puzzles e do que precisa ser encontrado e aplicado. Pode-se dizer assim que os ambientes são narrativos e auto-instrutivos. Os corredores e salas do subsolo da delegacia possuem estilo industrial, assim como alguns espaços de The Evil Within 2 e da parte final do jogo Outlast, quando os experimentos do sanatório são descobertos. Armários de ferro, escadas e plataformas de metal, piso de cerâmica cinza, ambiente monocromático, celas, necrotérios com refrigeradores de guardar e conservar corpos.

Quando os vilões aparecem, durante a batalha é possível parar e se curar com as ervas encontradas, trocar armas e rever itens. Embora os gêneros principais sejam survival horror, a necessidade de matar vilões faz com que esse jogo tenha mais elementos *shooter* que os demais.

O eixo narrativo principal e a trama do jogo original foram mantidos, mas o game da Capcom insere múltiplas cutscenes que fragmentam a narrativa e dividem os personagens, levando-os a tomar rumos inesperados e junta os protagonistas novamente durante o desfecho. Ao chegar no estacionamento da delegacia, por exemplo, Leon transita por meio dos carros de polícia e veículos utilizados em operações, quando de repente é interrompido por uma cutscene. Nesse momento aparecem cachorros zumbis que posteriormente são enfrentados no canil da delegacia. Em seguida Leon reencontra sua parceira Ada que o salva e os dois saem da delegacia. Ela é uma heroína da trama, mais forte que Leon e conhecedora das missões e necessidades a serem cumpridas. Revela dados sobre a Operação Umbrella Corporation, empresa farmacêutica que produz armas biológicas e transforma pessoas em zumbis por meio da disseminação de um vírus.

Esse é um mote recorrente dos jogos. Sempre há uma instituição, empresa, experimento por trás de tudo: em Outlast existe o envolvimento de um grupo com testes de hipnose e tortura psiquiátrica, em Outlast II a possessão demoníaca e o anticristo são os principais agentes causadores da desordem, The Evil Within e The Evil Within 2 as intempéries e o terror psicológico e horror se constroem pela perda de controle de um experimento mental denominado STEM que objetivava controlar mentes e criar memórias em pacientes psiquiátricos, em Resident Evil 2 Remake o vírus da operação Umbrella é a causa dos problemas vivenciados. A missão desse último jogo é revelada por Ada: acabar com a operação e derrotar a vilã Annette, farmacêutica responsável pela criação e disseminação do vírus.

O ambiente das entranhas da delegacia, no espaço labiríntico subterrâneo é por diversas vezes escuro, como por exemplo no momento em que aparecem as celas com zumbis dentro. As passagens escuras são em sua maioria claustrofóbicas, assim como o cenário de Outlast. A narrativa sonora composta por barulhos de zumbis batendo nas celas forma expectativa de que a qualquer momento eles possam escapar. Da mesma forma, quando se mostra o necrotério com gavetas de corpos a serem exploradas para buscar itens, há a tensão de que algum zumbi acorde e ataque Leon. Os Lickers são humanoides com garras de animais que rastejam pelo chão. Outra característica dos Lickers é que são cegos e se guiam pelos ruídos de

deslocamento. São mais fortes e difíceis de eliminar que os zumbis, embora os zumbis enxerguem.

Figura 64: Ataque a Licker.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Em relação aos itens e recursos de jogabilidade: existem tipos de erva curativas que podem ser combinadas: erva verde, vermelha e azul. Na lógica do survival esses itens têm funções específicas em suas combinações, a saber: Erva Azul + Erva Vermelha = elimina toxinas e venenos. Erva Verde + Erva Azul + Erva Vermelha = recupera a vida e scores, além de eliminar e proteger contra veneno de seres que atacam durante as missões, fato que diminui problemas que podem surgir e recuperam o personagem para o enfrentamento de situações complicadas.

Figura 65: Mapa de itens.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Após percorrer os espaços subterrâneos, Leon retorna para a área principal da delegacia (hall de entrada). A música de expectativa, barulhos de passo e os sons de respiração dos Lickers criam a ambiência de terror psicológico e do suspense, onde a qualquer momento o protagonista pode ser atacado e estraçalhado. O espaço, suas dimensões e periculosidades é percebido e vivenciado pela propagação do som e pelo stimmung proporcionado pela música que promove o que Gumbretch (2014) chama de afinação de humor, ou seja, sintoniza-se com a tonalidade afetiva de agonia, medo, tensão e expectativa do jogador.

Já no aspecto visual, pode-se destacar nesse momento a iluminação advinda apenas da lanterna, paredes e pisos sujos com bastante sangue, aspecto que retoma a agonia e repulsa característicos do horror. Pode-se destacar aí hibridismos de gênero e referências estéticas usadas para compor a atmosfera do jogo, assim como em todos os espaços de Resident Evil 2 Remake. A alternância de espaços escuros e sujos como os porões, lavanderia e necrotério, com os ambientes abertos, iluminados e bem decorados como o hall de entrada e alguns escritórios compõem a maioria das vivências na delegacia de Racoon City. Nos momentos em que percorre os espaços

externos e passa pelas ruas da cidade Leon continua se deparando com atmosfera noturna e sombria. Há assim uma continuidade de tonalidade afetiva em todo o jogo. Mesmo que o protagonista mude de ambiente a atmosfera continua sendo sombria e ameaçadora.

Após resolver os puzzles da delegacia, Leon se encontra com Ada, percorre alguns espaços da cidade e retorna ao esgoto subterrâneo do local, onde estão escondidas as instalações de Umbrella, indústria farmacêutica responsável pelo vírus. A metáfora do escuro, sombrio, nojento, obscuro se materializa nesse espaço e apresenta-se como algo corriqueiro nos jogos de horror e terror psicológico. Esse tipo de construção do imaginário se assemelha muito às narrativas de Lovecraft, que geralmente vão se tornando cada vez mais envoltas na desorganização do próprio ambiente que toma conta dos personagens, os aprisiona e os desorienta. Em Outlast as instalações do grupo que causou todo o mal aos pacientes submetidos a experimentos psicológicos também são subterrâneas. The Evil Within e The Evil Within 2 também possuem muitos espaços escondidos nas profundezas ou de forma multidimensional, mediados pela Stem, experimento criador de memórias, conforme explicado anteriormente. The Resident Evil 2 Remake trouxe o profundo, escondido, ligado ao mal, às sombras e clandestinidade relegados ao comando da cientista e farmacêutica louca. Ao chegar ao esgoto que possui configuração fétida e escura (os personagens inclusive reclamam dessa situação) começam a se aproximar das instalações de Umbrella. Diversos opositores aparecem, inclusive um crocodilo gigante, até que encontram por fim a dra. Arnette, principal vilã do jogo.

Figura 66: Leon foge do crocodilo gigante no esgoto.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Figura 67: Farmacêutica Arnette.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 2 Remake

Nesse momento ela atira no ombro de Leon e o avatar é trocado. Ada assume o comando e eu passo a controlar o seu avatar. Essa mudança de vivência performática para jogar com outro ser nos espaços do jogo representa também uma mudança de abertura fenomenológica. O mundo, na perspectiva de Heidegger (2018) só existe a partir do ser, de forma ontológica. Essa abertura do *Dasein* que concebe o jogo a partir de suas tonalidades afetivas e manualidades se modifica e passa a se abrir em nova transcendência e outros tipos de tonalidades afetivas.

Como pano de fundo da trama há a crítica às corporações que controlam os EUA, e no jogo a empresa que está sob posse de Racoon City é Umbrella. Nota-se assim aspectos de ficção científica com experiências virais e a força da indústria farmacêutica que é capaz de criar e manter doenças, anomalias e mutações, que no jogo não atingem somente seres humanos, mas animais como cachorros, crocodilos e criam outros entes e seres de alta periculosidade. Todavia, o mal aqui não é inato a esses personagens, há uma explicação e um projeto nefasto que esclarece toda a situação caótica da cidade.

Ada continua percorrendo lagos de esgoto nas profundezas do caminho dos laboratórios e se depara com estruturas moles dentro desse espaço subterrâneo e nas margens, que se assemelham a órgãos humanos cheios de viscosidade e/ou tumores gigantes. Pode-se sugerir que isso reforça metaforicamente o fato de que a podridão do ambiente mostra na verdade o aspecto sombrio humano.

Após se deslocar e enfrentar outros Obstáculos Ada reencontra Arnette e é ferida por ela, que finca um pedaço de ferro em sua coxa. Nesse momento Leon Desperta e decide procurá-la. Retoma-se assim o controle do protagonista. A vivência e abertura do *Dasein* em Resident Evil 2 Remake se dá em performance executada e uso da máscara ou avatar, que faz com que o jogador se abra ao jogo em várias tonalidades afetivas de gênero, em que se vive como jogador e ao mesmo tempo como personagem, em simbiose ou liminaridade. A missão é reconfigurada: Leon deve resgatar Ada e desarticular Umbrella. A protagonista, no entanto, está longe de ser indefesa ou exercer papel de princesa que deve ser resgatada e não consegue agir por si só. Ela

possui mais conhecimentos sobre Umbrella que Leon, inclusive os caminhos a serem percorridos, é elegante, porém forte e em outro momento já realizou a tarefa de salvar Leon. Os papeis de gênero e sua relação com os *Skills* se alternam na narrativa, embora na maior parte do tempo o controle e jogabilidade seja do protagonista. Quando a encontra, Leon arranca o objeto de sua coxa e eles prosseguem juntos na missão. A luta principal é contra os entes, seres e o próprio espaço sujo, aversivo, perigoso. Adentram um bonde que finalmente os conduz aos laboratórios farmacêuticos. Ada toma a iniciativa de beija-lo, o que reforça sua força e decisão.

A grandeza, profundidade e ramificação do espaço pode ser notada tanto no início do jogo, com os andares e cômodos da delegacia, quanto no desvelamento e aprofundamento em diversos cômodos, câmaras e caminhos que na verdade não são apenas um anexo do local, mas um universo inteiro a ser explorado, como se fosse outra Racoon City a ser desvelada. Esse aspecto labiríntico e rizomático pressupõe ainda *stimmungs* diversos como desorientação psíquica, cansaço e mistério, ainda que exista um mapa para orientar o deslocamento e as missões, diferentemente dos outros jogos analisados. O espaço de Resident Evil 2 Remake é também semelhante a um jogo de tabuleiros, com peças no meio do caminho que se encaixam e resolvem puzzles do jogo, como por exemplo as peças de xadrez utilizadas para ativar a abertura de portas. O mapa de localização tanto da delegacia, quanto da cidade de Racoon City e do laboratório de Umbrella auxilia na localização do personagem. Sendo assim a vivência espacial ocorre tanto pela ambiência com as tonalidades afetivas já mencionadas quanto com a noção de espaço topográfico.

Ao chegarem na entrada dos laboratórios, Leon prossegue sozinho, por causa do machucado na perna de Ada, e assume novamente o papel de herói na narrativa. O espaço de Umbrella é limpo, organizado e tecnológico. Ao adentrar as instalações se depara com zumbis e a batalha permeada de sangue e ataques acaba tornando o espaço sujo e caótico, repleto de corpos pelos corredores. Há uma proliferação de plantas trepadeiras que foram atingidas pelo vírus e configuram outro ente espacial aversivo. Um dos puzzles a serem resolvidos, consiste em realizar o preenchimento de um êmbolo herbicida para matar essas plantas contaminadas. Após realizar essa tarefa,

Leon chega em ambiente refrigerado, ar atmosférico, névoa de frio no ambiente que armazena produtos farmacêuticos e que o permite finalmente pegar a cápsula com o vírus G. O espaço de Umbrella, embora tecnológico e novo tem ares de abandono, é vazio, permeado apenas por zumbis. Nesse momento o protagonista encontra fita de vídeo que revela o início da contaminação e os responsáveis, situação que resolve o emaranhado narrativo.

Em seguida se depara com um monstro que na realidade é uma mutação de um dos coordenadores do projeto e criador do vírus G. Arnette aparece, mata o monstro, que na verdade é seu marido Willian. A personagem relata sua história desde a criação do vírus até a perda de controle e auxilia Leon. Forma-se assim uma espécie de *plot twist*, pois há a remissão da vilã que se arrepende do fracasso do projeto e da perda de seu parceiro, que ao ser vítima de tentativa de roubo da cápsula com o vírus acaba sendo baleado e injeta o vírus G em seu próprio corpo.

Continua-se assim com as mesmas fórmulas já consagradas em filmes e jogos onde há combate direto e tentativa de manutenção da ordem. O monstro Willian, que aparentemente tinha sido morto por Arnette, levanta e machuca a vilã, fazendo com que ela tome a decisão de ativar um botão de autodestruição de Umbrella. O espaço ganha nova ameaça e torna-se elemento de ataque e eliminação dos entes e seres que estão dentro dele. Nota-se ainda que Umbrella é um local construído de forma obscura, fortuita, nas entranhas subterrâneas de Racoon City e o fato de haver um mecanismo de autodestruição revela seu potencial de ameaça. O laboratórios nesse sentido são verdadeiras armas biológicas a serem destruídas caso a situação fuja do controle da corporação.

Voltando à trama do jogo, Arnette questiona Leon se ele destruiu as amostras e pede para à ele que a entregue em sua mão. Ele nega e diz que irá passa-las à Ada, por ela ser do FBI. Outro plot twist, já existente na primeira versão de Resident Evil 2 Remake, é apresentado. Arnette revela que Ada na verdade não é do FBI e sim uma mercenária que pretende vender as amostras do vírus. Nota-se ainda semelhança da personagem Ada com as protagonistas dos filmes Noir, pela venalidade e paixão, traição e caráter duvidoso que a torna uma típica *femme fatale*. Ada reaparece, ameaça atirar em Leon, mas acaba beijando-o e desiste de feri-lo por ter sucumbido à paixão, elemento que

denota remissão também dessa segunda personagem. Arnette aparece, atira em Ada e morre. O espaço continua se desfazendo, tornando-se cada vez mais inseguro e Ada acaba caindo rumo ao fosso, Leon a segura pelo braço, mas ela se despede e se solta. O personagem mantém o status de herói por eliminar o vírus, mas acaba ficando sozinho, fato que o distancia do imaginário romântico das histórias de final feliz.

Enquanto isso o cronômetro de tempo de autodestruição do espaço aumenta o *stimmung* de agonia e a necessidade de tomar decisões e escapar rapidamente do laboratório. Leon reencontra sua parceira Claire pelo monitor de segurança. A missão final é sair do laboratório antes de sua destruição total. Após matar o último vilão, Leon consegue subir em um trem e ir embora antes de tudo explodir. O espaço se fragmenta em tonalidade afetiva de autodestruição e pode ser considerado um ente a ser combatido e eliminado.

6.6 Resident Evil 3 Remake – Mistura de gêneros e tangenciamento do horror e terror psicológico[50]

O próximo jogo analisado, Resident Evil 3 Remake, também produzido pela Capcom (2020), apresenta logo de início estética realista, com imagens de filmagem sobrepostas com alguns gráficos onde o mundo pós-apocalíptico tomado por uma pandemia, cheio de explosões e conflitos é apresentado. Em meio a essa ambiência distópica aparece novamente o laboratório Umbrella, como um dos precursores dos conflitos existentes. Em seguida o jogo finaliza a parte de abertura que contém cenas gravadas e as substitui pela animação em 3D, semelhante ao jogo anterior.

Figura 68: Repórter filmada – abertura do jogo.

[50] Playlist de gameplay do jogo Resident Evil 3 Remake: https://www.youtube.com/watch?v=64g_GrJ_yKQ&list=PLH9fqbYeMD3OMXPsk-jBh-p4iZ2eFGMJe Acesso em: 18/10/2021.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 3 Remake

Figura 69: Representante da Umbrella Corporation.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 3 Remake

Começa-se em primeira pessoa, diferentemente do Resident Evil 2 Remake. Dessa forma, a abertura estética do Dasein se dá tanto em simbiose com a protagonista, ao ver e vivenciar as situações pelos pontos de vista do avatar; quanto posteriormente em terceira pessoa, onde se é o eu e o outro ao mesmo tempo, em outro tipo de abertura que permite a visualização das máscaras apresentadas e alternadas durante todo o processo de jogabilidade.

A aparência espacial do quarto apresentado em primeira pessoa no início revela que se trata do aposento de uma mulher. Seus objetos, figurinos e a decoração do quarto criam uma ambiência que denota a identidade da protagonista Jill, uma das responsáveis por superar os obstáculos e salvar a cidade da situação caótica e da pandemia.

Diferentemente do segundo capítulo do jogo, o remake do 3º episódio é bem menor que os anteriores e sua jogabilidade não chega a 8 horas de duração, fato que frustrou alguns espectadores que alegaram supressão de elementos da versão original, inclusive fases completas, vilões marcantes e aspectos que compunham a nostalgia do antigo *game*. Pelo menor tempo de duração e semelhanças com o jogo anterior a análise aqui proposta também não irá se estender sobremaneira.

Após essa vivência em primeira pessoa no quarto de Jill, em que a jogabilidade é alternada com uma *cutscene* onde ela sonha que está se tornando zumbi, a personagem acorda e em seguida volta a se olhar no espelho. A temporalidade narrativa que intersecciona a performance vivida em primeira pessoa com outra *liminaridade* correspondente ao sonho da protagonista causa, assim como em quadrinhos e filmes, expectativa e susto acerca da situação, que nesse caso coloca o próprio jogador em dúvida se de fato a situação é real. Em seguida, o jogo volta a ser em terceira pessoa, o que possibilita ver as características físicas de Jill fora da mediação do espelho de seu banheiro.

O espaço dessa vez não se restringe à delegacia e laboratórios de Umbrella, se estende pelas ruas da cidade tipicamente Estadunidense repleta de fachadas comerciais coloridas e prédios. Há em todos os espaços um boneco do Mr. Charlie, elemento da cultura pop que se torna um puzzle no jogo, cujo desafio é encontrar as 20 peças escondidas nos diversos cenários e quebrá-las a fim de receber o troféu intitulado “tchau, Charlie”, brincadeira que faz com que a tensão das missões e enfrentamento de monstros tangencie o gênero e traga também aspectos de hibridismo com o humor, ação que deixa a jogabilidade um pouco mais leve.

Figura 70: Jill atirando no boneco Charlie[51].

[51] Pesquisado em: https://gamehall.com.br/resident-evil-3-localizacao-dos-20-bonecos-mr-charlie/ Acesso em: 29/05/2021.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 3 Remake

A dinâmica da visualização do mapa se repete, formando assim um espaço vivenciado em seu *stimmung* e sua topografia. Outro aspecto de Resident Evil 3 Remake que mantém a mesma estética do jogo anterior é a forma de acesso aos itens coletados, assim como a caixa de armazenamento, combinação de pólvora para fazer munição e de ervas para se curar de zumbis e outros seres enfrentados na vivência espacial do jogo. Os puzzles também se mantém, embora sejam bem mais simples e menos frequentes.

Logo de início, quando Jill deixa seu apartamento, um helicóptero envia mensagem pelo *walkie talkie* para resgatá-la e, no momento em que ela se aproxima do veículo, ele explode. Nota-se assim a construção de tropos de gênero ligados à ação, combinados com shooter e survival. Embora exista uma trama que envolva zumbis e monstros, bem como traços do horror e de influências da estética do subgênero Gore, como, por exemplo, a escatologia dos espaços ensanguentados, o *stimmung* de medo é menor que em Resident Evil 2 Remake. A impressão que se tem é que o terceiro jogo priorizou o gênero de ação e fora a ambientação estética, a performance só concretiza o medo próximo ao horror e ao terror psicológico em raros momentos. Nota-se assim que diferentemente da versão original, o remake elimina fatores que realmente se afinizam às tonalidades afetivas de pavor, nojo, repulsa e medo dos jogadores.

A espacialidade de vivência performática é mais ampla que a apresentada na programação anterior e não se resume a delegacia, mas a toda Racoon City. Montar armas, coletar itens, matar monstros, zumbis e Lickers compõem as principais missões. A estética urbana e noturna, atmosfera policial e a busca para solucionar a distopia e encontrar uma vacina para a pandemia novamente remonta doses do gênero *noir*. Continua-se com a equipe de policiais, porém com outros personagens, sem conexão clara do porquê de os protagonistas anteriores não aparecerem e terem sidos substituídos na missão. A mutação genética se mantém e atinge tanto humanos quanto cachorros e outros animais. Jill é atacada por Nemesis, que no jogo original ficou conhecido por sua disputa em relação a protagonista. Em Resident Evil 3 suas características são mais próximas ao humano e no novo jogo (RE3 Remake) apresenta-se como monstro sem revelar interações concisas que explicitam sua rivalidade com Jill. Embora tenha se tornado célebre a ponto de aparecer em jogos de luta como a série de revivals de Marvel vs Capcom: Infinite e permear a coleção de Resident Evil, no remake de Resident Evil 3 Nemesis torna-se mais um monstro dentre os outros, aspecto que denota também um esvaziamento narrativo e maior ênfase na própria jogabilidade, especialmente no embate, nas ações de enfrentamento e no aspecto *shooter*.

Figura 71: Vilão Nemesis.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 3 Remake

Tanto a relação dos personagens com os entes e seres quanto a dinâmica espacial vivida em várias tonalidades afetivas e máscaras de avatares masculinos e femininos durante a execução de tarefas destoam em relação ao gênero e ao *stimmung* de horror, terror psicológico e vivências de medo dos demais jogos analisados. A performance mediada pela abertura fenomenológica em tonalidades afetivas de expectativa, susto, reatividade, raiva, embate e enfrentamento formam a concepção espacial atmosférica de RE3 Remake juntamente com a instrumentalidade dos objetos, que nessa programação específica encontram-se em sua maioria dentro de sua função habitual. Armas de fogo como pistolas, fuzis, granadas, explosivos, armas brancas como facas, e toda sorte de recursos utilizados para guerrear, atacar adversários, abater e restaurar a segurança são empregados em sua instrumentalidade e circunvisão habituais. De acordo com Heidegger (2018) uma das maneiras de abertura do *Dasein* ao mundo ocorre em sua existencialidade por meio da compreensão. Os entes e o próprio espaço, nessa dinâmica, são reconhecidos e vivenciados em sua instrumentalidade. Dentre os modos possíveis de ser das armas está o embate com inimigos e a aplicação por agentes de segurança pública. Como tal os protagonistas estão alinhados a essa instrumentalidade que o jogo propõe. O que muda na verdade são os tipos de opositores, que são compostos por zumbis, monstros e seres com alterações genéticas que subvertem o que se espera em uma abertura fenomenológica habitual. Por essa razão, o ser que já possui uma afinação de humor constante, mesmo que não seja auto evidente, entra no tom da narrativa e performa nas possiblidades que o imaginário fantástico de uma Racoon City distópica propõe. Se alinhar à narrativa ou à obra, de acordo com Gumbrecht (2014), consiste em modelar a partir da cultura e da performance a sua abertura para vivenciar no produto cultural, a própria tonalidade afetiva do ser, que no ritual de jogar se consolida e se transforma. Nesse processo de viver com seres e entes inerentes ao próprio universo da programação, estados de ânimo de alerta, paranoia e violência são uma constante e, assim como em um processo ritual pressupõem comprometimento e torna esses estados comuns. A naturalização do universo do jogo é chamada por Smith (1997) de

playfulness, que nada mais é que a abertura ao lúdico, ao estado de ânimo do ser. Pode-se afirmar assim que o jogo tem uma tonalidade afetiva própria e que entende-lo e vivencia-lo significa desvelar sua própria tonalidade afetiva e compreensão. A afinação de humor é a modulação de uma tonalidade afetiva de acordo com a vivência do ser. No caso do jogo se dá pela experiência estética. O *stimmung* é uma interpretação do mundo e não apenas uma reação. A ambiência do jogo, nesse sentido, é vivenciada pelo ser que se afiniza ao clima da obra ao entender e interpretar sua tonalidade afetiva.

Voltando ao desenrolar de RE3 Remake, em uma das missões, Jill se depara com vários insetos gigantes, especialmente aranhas, que são viscosos, nojentos e quando não são derrotados sugam sua boca e injetam veneno, que faz com que a personagem vomite e tenha que acessar as ervas de cura. A protagonista é forte e possui vários *skills* de força, enfrentamento e rapidez. Essas habilidades dos personagens não podem ser modificadas como ocorre em The Evil Within e The Evil Within 2. Retoma-se aqui o papel de herói, mas os obstáculos têm que ser vencidos com os próprios recursos disponíveis em termos de possibilidade de cada avatar, o que muda é a acumulação de itens que pode melhorar a vivência pela manualidade das armas. Em geral os opositores do jogo como os zumbis demandam que se atire várias vezes para derrota-los e os Lickers, cachorros zumbis e chefões são mais difíceis de serem abatidos. A jogabilidade nesse sentido reforça o aspecto shooter e, ao contrário dos primeiros jogos analisados, demanda habilidade constante de atirar. A trilha sonora alterna entre ruídos naturalistas do ambiente (foleys) que trazem uma vivência tridimensional ao espaço e, assim como no cinema, ampliam a identificação do ser com o jogo. Em momentos de tensão a trilha reforça o clima de ação e em poucos momentos traz sensação de medo, de maneira simbólica.

As missões são mais simples que do título anterior e, como dito anteriormente, com maior ênfase no aspecto *shooter* e na jogabilidade. A toda hora aparecem répteis gigantes nos esgotos e monstros, frutos das experiências gama do Dr Logan na cidade de Racoon City. Há a apresentação de *cutscenes* de reencontro entre os parceiros policiais e de investigação. Nesses momentos volta-se a linguagem filmada, que delimita o estabelecimento de um vocabulário audiovisual. Assim como nas cenas de

flashbacks dos filmes, que geralmente aparecem em preto e branco ou tom sépia e mostram ao público sua diferenciação temporal, o realismo das cenas filmadas alternadas com a programação em 3D delimitam a fronteira entre a jogabilidade e os momentos reveladores ou complementares da trama e narrativa, bem como o hibridismo da linguagem, que se mostra tanto na mescla animação e gravação quanto na apropriação de elementos como planos e movimentos de câmera, narrativa sonora, iluminação, que ora seguem o formalismo cinematográfico ora ganham significados e funções próprios. A montagem é um dos elementos que se diferencia do cinema, pois o emaranhado de imagem e som se estrutura em relação com a performance do jogador, não há uma justaposição de planos e encadeamentos de aparatos fílmicos e extra fílmicos de forma fechada, fixa, como ocorre no cinema. O jogador monta o jogo em vivência liminar, mesmo que as possibilidades sejam mais ou menos restritas. O exagero estético de várias explosões, como no metrô e nas lanchonetes consolida o gênero de ação a partir de foto abundante, barulhos, necessidade de reação rápida.

Após percorrer a cidade e cumprir tarefas em vários espaços, volta-se à delegacia na metade do jogo, espaço este que permeou praticamente todo o Resident Evil 2 Remake. Há um momento em que um zumbi conversa na porta da delegacia como se ainda estivesse na forma humana. Tal possibilidade foi inaugurada estritamente nessa versão, o que deixa a relação humano/zumbi um pouco confusa, mas por ser uma situação rápida, acaba se diluindo nos demais acontecimentos. Após longa jogabilidade com Carlos, o personagem é chamado a resolver outras questões. Jill acorda nos túneis do metrô em chamas. Retomo o seu controle. Jill adentra galpões e salas, o vilão Nemesis a persegue e a trilha sonora tensa consolida a atmosfera de perigo, fato que aumenta a necessidade de ação rápida, porém muito mais em clima de ação que de horror. O vilão percorre os espaços da cidade, escala a fachada de prédios, enquanto veículos pegam fogo. O grau de dificuldade de vencer o vilão é alto e quando finalmente Jill o derrota, ela adentra um corredor, o portão de grade se fecha, mas Nemesis desperta e a fere. Ela vomita e fica desacordada. Carlos assume o comando, leva Jill ao hospital e se encarrega de cumprir a missão de encontrar a vacina para que o vírus T não se desenvolva e ela acabe virando um zumbi. A alternância de avatares constitui também a vivência

performática em várias possibilidades de gênero, conforme dito anteriormente. No entanto, não se percebe grandes alterações de jogabilidade entre um gênero e outro, o que muda é a aparência e a alternância do papel de herói, assim como no segundo jogo. A jogabilidade é muito semelhante em ambas as performances.

Figura 72: Jill e Carlos[52].

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 3 Remake

Carlos percorre os laboratórios de Umbrella, acessa documentos e relatórios que descrevem a necrose, evolução dos sintomas e complicações dos contaminados. Nesse percurso o personagem pega itens, mata zumbis (momento semelhante ao Resident Evil 2 Remake). A narrativa revela situações como se fosse um quebra-cabeças, em que cada relato, documento, conversa, vivência e emaranhado esclarece gradativamente situações para que, assim como numa investigação policial, se conheça o vírus, seus precursores, os interesses da indústria farmacêutica em produzir doenças e curas. Entretanto, os embates e missões são mais importantes que a história em si e gasta-se mais tempo nessa vivência espacial que no entendimento e desvelar de questões como a história do vírus T, projetos de poder e motivações de seus criadores.

[52] Pesquisado em: https://meups.com.br/noticias/resident-evil-3-skins-classicas-jill-carlos/ Acesso em: 01/06/2021

Jill desperta e consegue ir à Umbrella para pegar a vacina. No espaço do laboratório, que nessa versão é apresentado com as mesmas características de tecnologia, porém em localização topográfica diferente do jogo anterior, a protagonista enfrenta Lickers e Zumbis. Em Resident Evil 2 Remake as instalações farmacêuticas são escondidas em ambiente subterrâneo, depois dos esgotos e acabam sendo destruídas. Nesse outro anexo da empresa explorado em Resident Evil 3 a localização é diferente e dentro da cidade. O jogo, com a chegada de Jill à Umbrella, ganha novo objetivo: enfrentar Nemesis e ir embora da corporação. Nicholai Ginovaef, ex agente das forças armadas especiais Russa que tornou-se soldado de elite da corporação, surge, luta com Jill, toma sua vacina e a joga em uma espécie de espaço de luta de gladiadores romanos, para que ela finalmente enfrente Nemesis.

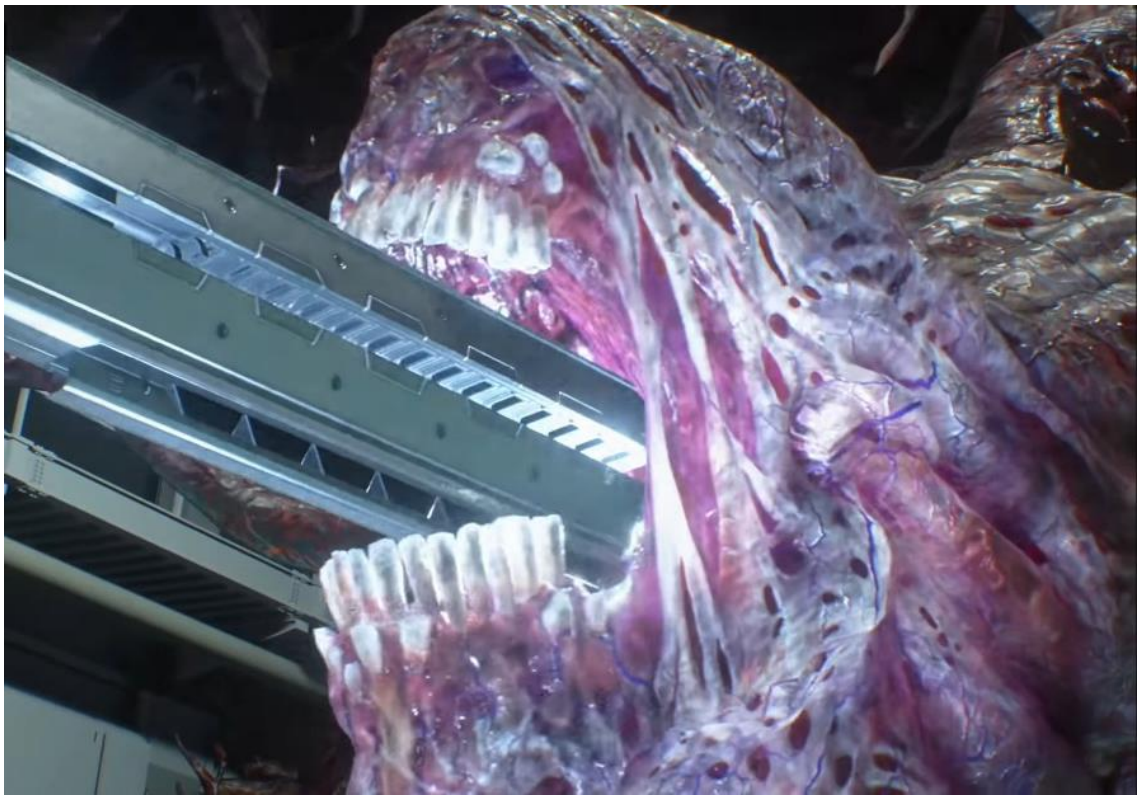
Figura 73: Vilão Nicholai.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 3 Remake

Nota-se nesse momento que os últimos embates que constituirão o desfecho narrativo surgem e que o papel de heroína será consolidado à personagem. A tarefa, entretanto, exige grande esforço, pois exige-se

habilidade, comprometimento e performance do jogador e uso de todas as armas coletadas, pois Nemesis a persegue durante vários momentos e se reencontra com Jill para o grande final. Nesse momento Carlos reaparece e fica de cima dando suporte e orientação à personagem. Não interfere na luta corporal, pois em termos narrativos sabe-se que a rivalidade a ser resolvida é entre Nemesis e Jill. Após longo embate com o uso de recursos do espaço como a ativação de geradores para fazer com que uma arma gigante funcione, Jill consegue derrotar seu principal opositor, que havia aumentado seus skills para a luta e se tornado também gigante, ocupando grande parte do espaço de luta. Os recursos do próprio ambiente fazem com que, assim como na programação anterior, o espaço seja permeado de soluções e peças de jogabilidade, como se fosse um grande tabuleiro com peças a serem usadas.

Figura 74: Jill coloca arma gigante na boca do vilão Nemesis para derrota-lo.



Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 3 Remake

Essa também é uma das características dos jogos de sobrevivência, ou *survival games*, que pode da mesma forma ser considerado como um dos tropos de gênero desse jogo.

Figura 75: Jill ativa fontes de energia e arma gigante.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 3 Remake

Figura 76: Jill caminha após explodir Nemesis.

Fonte: Captura de tela do jogo Resident Evil 3 Remake

Após longa luta, Jill vence Nemesis e Carlos aciona um guindaste para retira-la do fosso onde a luta ocorreu e aciona um comando para despejar ácido no vilão. Em seguida, vão atrás de Nicholai para cumprir a saga de pegar a vacina. Os dois lutam contra Nicholai, pegam a vacina e vão embora em um helicóptero. Um míssel ativado anteriormente pelo soldado de elite destrói Umbrella e Racoon City. A ação emblemática denota que o mal que contaminou a cidade só pode ser eliminado por meio da destruição do próprio espaço. O espaço distópico entremeado de contaminação e desordem, nos moldes de uma narrativa apocalíptica, se consolida com essa fragmentação. O fogo nesse sentido simboliza a purificação e aniquilação do mal, para que a ordem seja mantida.

CONCLUSÃO

A presente tese de doutorado tem como ênfase a investigação da construção estética de espaços baseada na tonalidade afetiva de medo/horror/terror e suas variações, vivenciadas pela abertura do *Dasein* em performance liminar. A aplicação de teorias fenomenológicas de Heidegger (2018), Gumbrecht (2014), Eugen Fink (2016) e Hans-Georg Gadamer (2018) oportunizaram identificar as tonalidades afetivas presentes em cada jogo investigado, assim como a concepção de ambiências e atmosferas que provocam modulações dos estados de ânimo e interpretações dessas tonalidades afetivas (*stimmung*). Assim como uma música que propõe tonalidades específicas e faz com que o espectador/interator/receptor se abra em determinados estados de ânimo para vivenciar essas obras, no jogo esse processo consiste na própria forma de ocupar o mundo pelo jogador, pois só existe espaço a partir do ser que o concebe e o significa. Outro aspecto importante é o fato de que o comprometimento do jogador com as regras e jogabilidade no ritual performático de jogar faz com que o jogo exista e se desenvolva, pois não existe jogo se não houver performance.

Tal linha de pensamento relaciona a abertura fenomenológica por meio da tonalidade afetiva e da compreensão (manualidade e circunvisão de objetos onde o ser se relaciona com esses entes do espaço por meio de sua instrumentalidade), com as performances culturais. No que tange aos estudos das performances culturais, dos processos rituais e transformação do espaço foram utilizados autores como John Dawsey (2007), Van Gennep (2011), Erving Goffman (1993), Keneth Burke, Richard Schechner (2011), Victor Turner (1985). Esses postulados teóricos oportunizaram associar conceitos-chave como a *liminaridade* da performance do jogador e sua conexão com o espaço virtual. Entende-se nessa relação a aplicabilidade de conceitos, como o fato de não existir espaço e mundo paralelos, pois o videogame é um ente dentro do mundo, por isso aboliu-se apreciações como “mundo do jogo” ou “dupla espacialidade”. Considera-se assim que o console, juntamente com a televisão e o conjunto de pixels projetados fazem parte do mundo do jogador e o que transforma esse espaço não são estes dispositivos, mas a abertura

fenomenológica do jogador por meio das tonalidades afetivas, na vivência performática do jogo, em que predomina o aspecto lúdico. Por meio do lúdico, interpreta-se o mundo como um brinquedo, conforme explicita Fink (2016). Lúdico, na verdade, é um tipo de tonalidade em que o *Dasein* se abre para o círculo mágico do jogo e o medo corresponde à outra tonalidade que emerge na vivência lúdica.

A vivência de cada programação constitui *stimmungs* variados, sobretudo nas analisadas, que em sua maioria são de medo, paranoia, repulsa, susto, confusão mental, entre outras. Essa mediação do processo ritual do jogo na performance de se assumir a máscara do avatar, estabelece o processo liminar, que transforma o jogador, os entes e o próprio espaço. O espaço do jogo, nessa vivência, ganha outro sentido, assim como uma hóstia se torna o corpo de cristo no ritual católico ou uma piscina se torna as águas bíblicas abençoadas em um batismo protestante. Assim, a dinâmica espaço-temporal ganha sentidos fora dos marcadores tradicionais como relógios e medição de distância por metros e quilômetros, tornando objetos ordinários como mágicos e os já concebidos para esse fim, críveis pela própria vivência do ser, que vivencia o eu e o personagem ao mesmo tempo, da mesma forma que concebe o espaço de onde joga (casa, sala, entre outros) e o espaço virtual do videogame, sem que se desloque, mas que vivencie essa abertura em tonalidade afetiva que o mantém no círculo mágico, ou transformação do espaço/tempo e vivência que torna o sobrenatural e o fantástico possíveis. A transcendência do ser, também chamada por Eugen Fink (2016) de *play* é um estado liminar que pode ser aplicado ao ato de jogar, pois segundo o autor esse é um *modus operandi* da ação humana e o simbólico guia as ações para que esse modo de abertura do ser seja construído. Conforme os postulados teóricos do autor, o jogo transcende o jogador (*hiper actual*) em sua tonalidade afetiva e compreensão das regras e jogabilidade ao mesmo tempo que se manifesta pela sua ação (*actua*l), ou seja, só existe jogo a partir da ação do jogador. O jogo assim, pode ser infinito e/ou transcender a própria existência do ser, pois se o jogador morrer, por exemplo, o jogo continuará existindo. Por outro lado, o desenrolar do jogo só acontece a partir da existência e vivência performática do jogador. Sem essa abertura e ação do ser que joga não existe jogo. Todas essas considerações foram elaboradas por meio da aplicação da

pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa relacionadas ao corpus da tese.

O método de trabalho oportunizou a análise dos jogos de horror e subgêneros no que tange a construção do espaço e suas transformações, estruturação da atmosfera por meio dos elementos estéticos e caracterização dos personagens. Percebeu-se assim que todos esses aspectos foram significativos na vivência performática dos *stimmungs* dos jogos e ampliados de múltiplas formas de acordo com a especificidade de cada produção. Respondeu-se a partir disso as questões de pesquisa levantadas: de que forma os recursos estéticos presentes nos jogos de videogame de terror, horror, suspense e subgêneros ancoram a vivência performática liminar do jogador no espaço de jogabilidade, criando a partir dessa interação com o próprio ambiente digital, outros jogadores (se houver) e os dispositivos (videogame, computador, *smartphones*) a atmosfera e ambiência de medo?

As questões secundárias também foram respondidas, conforme será descrito na síntese das análises a seguir: Como a recriação dos gêneros de terror, horror e suspense se dá no universo do videogame por meio da linguagem e da narrativa e de que forma consegue construir uma tonalidade afetiva que faz com que o jogador se identifique e vivencie as emoções do jogo? Qual o papel do ritual performático do jogo e quais os aspectos simbólicos do imaginário acerca do fantástico e sobrenatural que propiciam a transformação do espaço em um ambiente misterioso e ameaçador? Como a inserção de narrativas híbridas cria diferentes possibilidades e significações, a partir das possibilidades apresentadas?

Como corpus de análise foram escolhidos os jogos Outlast e Outlast II (Red Barrels, 2014); The Evil Whitin (Bethesda Softworks 2014) e The Evil Whitin 2 (Bethesda Softworks 2017); Resident Evil 2 Remake (Capcom, 2019) e Resident Evil 3 Remake (Capcom, 2020).

Os dois primeiros títulos (Outlast e Outlast II) são os que mais possuem elementos do horror e suspense. No entanto, durante a investigação observou-se que os tropos de gênero se deslocam e se consolidam a partir da performance do jogador em momentos específicos, não determinados. Diferentemente de outras mídias que possuem uma estrutura previamente construída, o videogame depende das ações e interações para que a

inteligência artificial mostre trilhas assustadoras, e apresente ou não personagens e situações que podem causar medo. Não há, nesse sentido, uma cronologia para que isso aconteça e nem a garantia de que tudo ocorrerá de uma determinada maneira, pois tudo depende das vivências e decisões de quem joga. A própria estrutura narrativa se constrói de maneiras distintas a cada vez que se joga, pois mesmo que haja limites de possibilidade na programação, a ação dos jogadores é algo que não se pode prever. No cinema ou no processo de leitura essa relação com a audiência, de forma análoga, não pode ser antecipada, no entanto, a organização dos quadrinhos ou o encadeamento dos planos não se modifica em função disso. No videogame esse fenômeno se estabelece de maneira distinta, visto que a ordem de vivência das situações e apresentação de c*utscenes* é variável e depende da ação de quem joga, conforme dito anteriormente. No que tange aos gêneros narrativos encontrou-se assim em todos os jogos hibridismos tanto de classificações inerentes ao próprio universo *gamer* quanto dos clássicos cinematográficos. Outlast pode ser considerado prioritariamente como *survival* horror, pelo fato de o protagonista não exercer o papel de herói e necessitar sobreviver ao se esconder e registrar as situações de degradação humana e psíquica ocorridas no manicômio de Mount Massive. Há ainda aspectos do Gore, como ambientes sujos de sangue, sujeira, desordem das salas e câmaras psiquiátricas. O suspense e o terror psicológico aparecem em vários momentos. A desorientação psíquica e sensação de clausura física predominam e como jogador vivenciei as situações pela máscara do jornalista Miles, inclusive o reflexo da interação com entes e seres que aos poucos foram modulando os *stimmungs* e fazendo com que tonalidades de desorientação e caos psíquico prevalecessem. Outlast II segue a mesma linha de jogabilidade onde o gênero *survival* horror com um pouco de terror psicológico se consolida com mecânica semelhante, como espaços escuros onde é preciso usar a mediação de uma câmera que registra as situações enquanto busca-se esconder das torturas de personagens fanáticos e possuídos. A diferença se estabelece nos temas das histórias de cada jogo, que no segundo título possui além do ritual de jogar o próprio ritual religioso permeado de blasfêmias, sacrifícios humanos, infanticídios, invocação do anticristo e surgimento de profetas análogos ao apocalipse bíblico. Outro fato que o difere do primeiro

título é a localização espacial, nesse caso um vilarejo com casas e ruas de terra, porões, altares, espaços escuros e amedrontadores. O protagonista dessa versão é Blake Langerman, que objetiva investigar o assassinato de Jane doe e encontrar sua esposa Lynn. A missão acaba se deslocando para sobreviver ao profeta Knoth e aos fanáticos e possuídos que aparecem na vila.

O espaço de Outlast é liminar, vivido em performance e conflito no sentido de se misturar realidade e delírios. Outlast II já apresenta espaço ao mesmo tempo tenebroso, apocalíptico, disruptivo e amedrontador, que contém personagens que são possuídos por seres sobrenaturais e que ao mesmo tempo são loucos, fato que traz ambiguidade na relação entre seres e entes. O espaço de ambos os jogos são ameaçadores, no primeiro por encarcerar o protagonista que tem que se deslocar na vivência labiríntica e sobreviver aos perigos a fim de encontrar uma saída e no segundo por ser amaldiçoado e repleto de instrumentos de tortura e perseguição.

Em The Evil Within e The Evil Within 2 o detetive Castellanos e sua equipe são chamados para investigar uma série de assassinatos no sanatório de Mount Massive. Os dois jogos são em terceira pessoa, diferentemente de Outlast e Outlast II, fato este que modifica a performance do jogo, no sentido de que, ao invés de vivenciar as situações em relação simbiótica onde se vê pelos olhos ou ponto de vista do personagem, nessas produções a máscara se materializa e vive-se a o estágio liminar descrito por Schechner (1985) de outra forma, pois enxerga-se a aparência do avatar ou máscara, que se forma também pelas tonalidades afetivas com as quais o *Dasein* se abre para o jogo. Considerando o que Gumbrecht (2016) e Gadamer (2018) teorizam sobre as produções culturais e artísticas, que segundo os autores por si só pressupõem um *stimmung* ou modo de abertura e identificação da tonalidade da própria obra, entende-se que nessa vivência ao mesmo tempo performática e fenomenológica o jogador concebe o espaço de The Evil Within e The Evil Within 2, que são na verdade a mesma narrativa, uma continuidade da outra. Durante a análise identificou-se que a visão em terceira pessoa possui a função de gerar identificação por meio da própria aparência do personagem a fim oportunizar que o jogador construa e vivencie o círculo mágico do jogo que, embora materialize suas características físicas em aberturas diferentes das

duas primeiras programações investigadas, são modos de abertura do Dasein para que este signifique e conceba o espaço em sua ontologia.

Um dos modos de abertura do ser ao jogo são as características estéticas, que por sua vez consolidam os hibridismos de linguagem, narrativa e do próprio gênero. O projeto gráfico visual apresenta melhor definição que os jogos anteriores, fato que oportuniza o entendimento dos estados de ânimo tanto pela trama e narrativa quanto pela linguagem e estética do jogo. Em relação ao gênero foi identificado que o primeiro pode ser classificado prioritariamente como survival e terror psicológico, com alguns aspectos de horror e *shooter*. Sobreviver, cumprir missões, coletar itens é muito mais importante que atirar, todavia, em alguns momentos as missões tangenciam o gênero e tornam a necessidade de combate e aniquilação primordiais, de acordo com cada missão apresentada. A vivência espacial aglutina ainda elementos híbridos de gêneros cinematográficos, como o cinema Noir, especialmente pela tônica investigativa de crime policial a ser desvendado e pela própria composição do espaço urbano, que escurece e se torna permanentemente noturno a medida em que as situações se complicam. Inicia-se assim em The Evil Within, assim como nos jogos de Resident Evil do mesmo criador, Shinji Mikami, analisados em seguida, o desvelamento de situações estranhas ocorridas em Beacon Mental Hospital. Nota-se além da referência ao gênero cinematográfico circunstâncias de perigo e tensão, onde o medo é constantemente sugerido. Anda-se nos espaços do hospital e posteriormente na cidade fictícia de Krimson City, nos Estados Unidos, à espreita de que algo pode acontecer a qualquer momento. Medo e paranoia denotam referências ao terror psicológico. A escatologia dos ambientes repletos de sangue e carnificina consolidam ainda situações de horror e ligações ao gênero Gore. Na primeira fase de investigação no hospital o *stimmung* de repulsa é modulado, quando se escapa de um açougue humano com corpos descarnados e um psicopata que corta e pendura peças humanas, da mesma forma quando se percorre esgotos com rios de sangue repletos de órgãos humanos. Os cômodos e corredores do hospital são fartos de entes e seres direcionados à tortura e ao assassinato. Em relação a abertura do *Dasein* pela compreensão foi identificado que os objetos, assim como em Outlast e Outlast II, são alterados em sua manualidade, direcionados de sua função

habitual para adquirirem nova usabilidade de torturar e assassinar. A configuração de novos objetos criados exclusivamente para o jogo foi também encontrada, como o corredor do hospital que possui lâminas cortantes giratórias. Isso mostra que o espaço não é apenas uma materialização da tonalidade afetiva e sua interpretação (*stimmung*), mas parte de sua concepção. A partir do momento em que Castellanos sai da casa de saúde mental e percorre a cidade o gênero se modifica novamente, e durante todas as outras fases, intituladas na programação como capítulos, emergem novos tropos de gênero como *shooter* e o próprio horror que se consolida em várias situações, embora o terror psicológico ainda predomine. A espacialidade diversa em locais internos e externos, assim como a relação e enfrentamento com seres disformes e monstruosos, outros metafísicos, que aparecem e desaparecem, formam uma ambiência ao mesmo tempo amedrontadora e confusa, cada vez mais fantástica. A intersecção de vários ambientes e missões, onde o jogador escolher o que explorar traz uma vivência narrativa não linear e sim rizomática, com emaranhados a serem resolvidos na exploração, coleta de itens, cumprimento de missões e embate com seres inimigos. O hospital é sempre o ponto de retorno e retorna-se à ele o tempo todo, para depois escolher um dos espelhos e explorar outros espaços. O espelho nesse caso é um ente do espaço que funciona como uma espécie de portal e passaporte simbólico para liminaridades outras que aprofundam o estado liminóide da performance da programação. Essas vivências são oportunizadas tanto pela estética quanto pela própria narrativa que se expande em fases e pequenas missões e tarefas a serem realizadas.

The Evil Within 2 segue a mesma linha e continuidade com o primeiro, com algumas diferenças: o gênero que predomina na segunda versão é o survival horror, embora tenha boas doses de shooter e terror psicológico. A narrativa também é fragmentária e rizomática, conectada a partir de fragmentos que revelam detalhes da triste história do detetive, suas tragédias pessoais, relações com a família e revelações acerca da própria STEM, experimento criador de memórias e experiências. Mantém-se e intensifica-se a ambiguidade narrativa do primeiro título. A dinâmica espaço/temporal é ambígua e vivencia-se a própria dualidade do personagem e por vezes não se sabe se as situações e espaços são memórias criadas pela STEM ou delírios do

protagonista. Todas as narrativas dos jogos analisados são híbridas, com aspectos de vivência, desvelamento de acontecimentos e detalhes, *cutscenes* e estruturação não linear cinematográficos, ao mesmo tempo que, no sentido performático em que as escolhas e caminhos determinam a ordem e intensidade dos fatos, se aproxima da linguagem do videogame.

Por fim, Resident Evil 2 Remake e Resident Evil 3 Remake, criados assim como The Evil Within e The Evil Within 2 por Shinji Mikami, apresentam peculiaridades entre si e em relação aos outros títulos. Resident Evil 2 Remake alterna a abertura ao avatar como uma necessidade da própria jogabilidade. Vive-se esteticamente o espaço e situações do jogo em duas aberturas performáticas: na máscara de Leon e Claire. A possibilidade de vivenciar a abertura do jogo em mais de um gênero faz com que o círculo mágico se materialize em mais de um modo, mesmo que não haja diferenças significativas em termos de comando e execução de tarefas. A distinção reside na aparência física e psicológica dos protagonistas. Mostra-se assim a ressignificação do papel do herói, que tanto em Resident Evil 2 Remake quanto em Resident Evil 3 Remake se dá de forma colaborativa, sendo que no segundo título a autonomia e desfecho acaba ficando a cargo de Leon e Claire se mostra uma ressignificação da mulher fatal sedutora e traidora, que acaba se redimindo em função de sua paixão pelo protagonista. Em RE3 Remake Carlos complementa e apoia as lutas e missões de Jill, mas o papel de heroína que derrota o principal vilão do jogo acaba ficando com ela. A alternância de comando de avatares se repete no último título. Em relação ao espaço, no segundo jogo parte-se da cidade com atmosfera tipicamente Noir, noturna e chuvosa, com ações protagonizadas pelo policial e a suposta agente do FBI, adentra-se a delegacia e vive-se a partir daí em ambiência enclausurante e labiríntica. Os cômodos da delegacia, a resolução de puzzles, embates com zumbis, lickers e monstros, assim como a aparência e ambientação do jogo leva a conclusão de que Resident Evil 2 Remake combina traços do gênero noir com horror e gore. Sangue, tripas, cômodos ensanguentados enfatizam essas características. Ao contrário dos jogos de Outlast e The Evil Within, nas duas versões remake de Resident Evil o *shooter* predomina e todas as missões são repletas de enfrentamento, coleta de itens e combinação de munições, aquisição de novas armas para se preparar ao embate. A arquitetura de luz e

sombra, a narrativa sonora, os *jumpscares* e a própria modelagem dos personagens pressupõem em RE2 Remake as tonalidades afetivas de medo, repulsa, paranoia, nojo por toda a situação de susto, cômodos escuros, passagens por esgotos fétidos, formas estranhas, recursos que são característicos do gênero. O último jogo se diferente nesse sentido por tangenciar o horror e colocá-lo como ponto de ambientação e caracterização de Racoon City. O mal combatido continua sendo a indústria farmacêutica de Umbrella e o Vírus T, assim como na segunda edição e a cidade é a mesma, embora não se passe na delegacia. No entanto, o horror é apenas um pano de fundo, o jogo é shooter com algumas características de survival como a coleta de itens, inventários, possibilidades de se esconder e embates constantes, que mais se aproximam de filmes de ação do que do horror, gênero ao qual se faz referência em embates com entes e seres nojentos, mas longe de causar medo a atmosfera é centrada no embate, que cristaliza a performance de herói dos personagens. As missões são mais simples, com menos puzzles e a narrativa, embora seja da mesma forma híbrida e fragmentária, no terceiro título é bem mais simples e menos desenvolvida, fato que diminui o tempo de jogabilidade. Resident Evil 2 Remake se assemelha sobremaneira ao original enquanto a reconfiguração de Resident Evil 3 Remake seja outro jogo, com transformações na trama, supressão de fatos, mudança espacial. A ênfase em estética culturalmente convencionada como amedrontadora, assim como a forma como a arquitetura de luz e sombra, formas, paleta de cores, narrativa sonora são trabalhadas, juntamente com a ênfase maior ou menor em outros gêneros (survival e shooter) que irá determinar mais ou menos medo, paranoia, repulsa, a ponto de o gênero poder se transformar, como acontece na última programação investigada.

Os resultados apresentados acima mostram que o objetivo geral de analisar a construção do espaço e da atmosfera dos jogos de terror, horror e suspense escolhidos como objeto de análise foi cumprido, bem como os objetivos específicos, a saber: identificar quais as disposições afetivas são evidenciadas a partir do espaço dos jogos analisados; verificar como os espaços são construídos e de que forma se propõem a interagir com o espectador e representar ambientes de medo; fazer uma análise dos elementos estéticos (objetos de cena, cores, recursos de luz e sombra,

figurinos dos personagens, linguagem de câmera e trilha sonora) a fim de descobrir de que forma contribuem para a criação e consolidação do clima de terror nos jogos analisados; investigar os aspectos narrativos presentes no desenvolvimento dos jogos e como as histórias e suas possibilidades são apresentadas.

A hipótese principal “O espaço dos jogos escolhidos como objeto de análise são construídos a partir de elementos estéticos que, durante a performance liminar do jogador, criam atmosferas e tonalidades afetivas de medo ao modificar a relação com os objetos, entes e seres no espaço.” Foi confirmada, pois conforme discorrido nas análises os objetos do espaço, em sua maioria, apresentam-se alterados em sua circunvisão e manualidade. Tornam-se instrumentos de tortura e assassinato, fazendo com que o próprio espaço seja um ente ameaçador e que algumas configurações espaciais como a The Evil Within e The Evil Within 2 os ambientes não apenas se apropriam de objetos habituais em nossa circunvisão, mas criam novos objetos e possibilidades, como paredes com lâminas cortante giratórias e fossos cheios de fogo para assassinar pessoas.

Confirma-se ainda as hipóteses secundárias: “A convergência de narrativas e linguagens possibilitam a recriação e composição de atmosferas de terror, horror e suspense presentes em outras artes como o cinema e a literatura, porém com novas formas de interação e construção de sentido”; “a construção do espaço nos jogos se dá ao mesmo tempo de forma realista (naturalista) e expressionista (psicológica) a fim de gerar no espectador em um primeiro momento identificação, por meio da verossimilhança, e em um segundo momento, com a intensificação dos estímulos e o surgimento de fenômenos sobrenaturais, há a intenção de despertar o imaginário do espectador” também foram confirmadas.

O deslocamento dos tropos de gênero e a necessidade da performance do jogador em sua abertura fenomenológica comprovam as hipóteses secundárias, pois a vivência do jogo é diferente de outras mídias, conforme dito no início da conclusão e durante as análises.

Conclui-se assim que os stimmungs ligados ao medo são sobretudo atmosféricos, dependentes de vivências performáticas e não constituem características fixas em nenhum dos jogos analisados, o que impossibilita a

categorização em gêneros estanque. A abertura do ser tanto na concepção do espaço, quanto na relação com entes e seres juntamente com a narrativa formam maior ou menor ambiência de medo, que depende da interpretação da tonalidade, aceitação ao estado liminar e ao comprometimento com as regras, assim como todo o processo ritual dos jogos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Julio Cesar ; BRITO, Ilma A. Goulart de Souza. **Análise funcional e tratamento das respostas verbais bizarras de pessoas com o diagnóstico de esquizofrenia.** Tese (Doutorado em Psicologia) – Programa de Pós-Graduação Strictu Sensu em Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, p.6. 2018.

AUMONT, Jacques. **Esthétique du film.** Paris: Nathan, 1994. [Ed. Brasileira: **A Estética do Filme.** São Paulo: Papirus, 1995.]

ALBIERO, Diogo Rodrigues. **Narrativas híbridas e o Gênero Sandbox**. Revista de Comunicación Obra Digital, Catalunya, n.05, 2013.

BACHELARD, Gaston. **A experiência do espaço na física contemporânea**. Contraponto: Rio de Janeiro, 2010.

BAL, Mieke. **Introduction to the Theory of Narrative.** Toronto : Toronto Buffalo London, 2009.

BAXTER, Stephen. **A Ciência de Avatar:** A verdade e a ficção por trás das tecnologias do filme de maior bilheteria de todos os tempos. Trad.: Humberto Moura Neto e Martha Argel. São Paulo: Cultrix, 2013.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte.** Teresópolis: Novas Ideias, 2008.

BORDWELL, David. **Poetics of Cinema.** New York: Routledge, 2008.

BORDWELL, Davida e CARROL, Noel. **Post-theory: Reconstructing Film Studies.** Madison: University of Wisconsin Press, 2004.

CAMARGO, Robson. **Milton Singer e as Performances Culturais: Um conceito interdisciplinar e uma metodologia de análise.** In: Karpa.at

CAMARGO, Robson. **Milton Singer e as performances culturais: um conceito interdisciplinar e uma metodologia de análise**. In: Revista KARPA 6: journal of theatricalities and visual culture. Los Angeles: California State University, 2013.

_____. **Per-formance e Performance Art: superar as velhas traições. In: Performances Culturais: ensaios e diálogos.** Goiânia: Kelps, 2015.

CASSIRER, Ernest. **Linguagem e Mito.** 4ed. Tradução de J. Guinsburg, Mirian Schnaiderman. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas Híbridas**. São Paulo: Edusp, 2008.

CÁNEPA, Laura Loguercio. **Expressionismo Alemão**. In: MASCARELLO, Fernando (Org). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

CARROLL, Noel. **The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart.** London: Routledge, 2004.

DAWSEY, J. C. **Cadernos de Campo 20. Schechner teatro e antropologia.** In: http://www.performancesculturais.emac.ufg.br/pages/38092. Acesso em: 27/11/2015.

DAWSEY, J. C. **Sismologia da Performance: Ritual, drama e play na teoria antropológica.** Revista de Antrop, USP, 2007. V50 N2.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário.** Rio de Janeiro: DIFEL, 2014.

FINK, Eugen. **Play as symbol of the world and other writings.** Bloomington: Indiana University Press, 2016.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica.** Petrópolis: Editora Vozes, 2018.

GAUDREAULT, Andre e JOST, François. **A narrativa cinematografica**. Brasília: Unb, 2010.

GENNEP, Arnold Van. **Os Ritos de Passagem.** Petrópolis: Vozes, 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2010.

GIL, Inês. **A Atmosfera no Cinema: o Caso de A Sombra do Caçador de Charles Laugthon entre o Onirismo e Realismo.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e a Tecnologia, Ministério da Ciência e do Ensino Superior, 2005.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana.** Editora Vozes. Petrópolis 1993.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência e stimmung: sobre um potencial oculto na literatura.** Rio de Janeiro: Contraponto/ Puc Rio, 2014.

_____. **Graciosidade e estagnação: ensaios escolhidos.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir.** Rio de Janeiro: Contraponto/Puc Rio, 2016.

HALL, Edward T. **A dimensão oculta.** São Paulo: Martins Fontes, 2005.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na Pós Modernidade.** 8ª Ed**.** São Paulo, DP&A, 1992.

HEIDEGGER, Martin. **Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude, solidão.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

_____. **Ser e Tempo.** Petrópolis: Vozes, 2018.

HUISINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: editora perspectiva, 2000.

HUSSERL, Edmund. **A ideia de Fenomenologia.** São Paulo: Editora Ideias Letras, 1989.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** Tradução: Susana Alexandria. 2. ed. 2. reimp. São Paulo: Aleph, 2009.

JOSEPH, Isaac. **Erving Goffman Y La Microsociologia.** Barcelona: Gedisa Editorial, 1999.

JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. **Lendo as Imagens do Cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. São Paulo: Vozes, 2012.

KOYRÉ, Alexandre. **Do mundo fechado ao universo infinito.** São Paulo: Editora Forense Universitária, 4ed., 2006.

LANGDON, Esther Jean. **Performance e sua Diversidade como Paradigma Analítico: A Contribuição da Abordagem de Bauman e Briggs. In: Antropologia em primeira mão.** Florianópolis: UFSC, 2007.

LANGER, Susanne. **Sentimento e Forma**. Ed. Perspectiva, 2007.

_____. **Filosofia em Nova Chave**. Ed. Perspectiva, 2004.

LEFEBVRE, Henri. **The Production of Space.** Malaysia: Blackwell Publishing, 2012.

LIRA, Bertrand. **Luz e Sombra: Significações Imaginárias na fotografia do cinema expressionista Alemão.** João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2013.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.

MARINHO, Francisco Carlos de Carvaho. **Mundos digitais: artes, jogos e sociedade.** In:CARRIERI, Alexandre de Pádua e GOBIRA, Pablo. **Jogos e Sociedade.** Belo Horizonte: Crisálida, 2012.

MACHADO, A. **O Sujeito na Tela:** Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MALINI, Fábio; ANTOUN, Henrique. **A internet e a rua:** ciberativismo e mobilização nas redes sociais. Porto Alegre: Sulina, 2013.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MCGONIGAL, Jane. **Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. New York: The Penguin Press, 2012.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Trad. Décio Pignatari). São Paulo: Cultrix, 1971.

MOTA, Marcio Hofmann. **Video mapping, projeções mapeadas: espaços e imaginários deslocáveis.** Dissertação de mestrado – Universidade Federal de Brasília: Instituto de Artes, 2014.

MURRAY, Janeth H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NAZARIO, Luiz. **A animação americana. BRUZZO, Cristina (org.). Coletânia lições com cinema: animação, v.4.** São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais,1996.

NAZARIO, Luiz. **As sombras móveis.** Belo Horizonte: Editora da UFMG/midia@rte, 1999.

NAZARIO, Luiz. **O Expressionismo e o cinema.** In: GUINSBURG, J. (Org.). O Expressionismo. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2002.

NAZARIO, Luiz. **O Expressionismo no Brasil.** In: GUINSBURG, J. (Org.), O Expressionismo. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2002.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. **Consumo musical nas culturas juvenis: Cosplay, mundo pop e memória.** Rio de Janeiro: Revista Contracampo, 2 Ed, 2012.

OLIVEIRA, Selma. **Mulher ao Quadrado**. Brasília: UnB, 2007.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PEREIRA, Vinicius Andrade. **Estendendo McLuhan:** da Aldeia à Teia Global. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PERRON, Bernard. **The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror**. Montreal: Bloomsbury publishing, 2018.

POINCARÉ, Henri. **O Valor da Ciência.** Rio de janeiro: Contraponto, 2011.

REIS, André. **A Luz no Cinema.** 2004. 209f. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Belo Horizonte, 2004.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play:** Game design fundamentals. Massachusetts, USA: The MIT Press, 2004.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica Tempo. Razão e Emoção.** São Paulo: Edusp, 2014.

SCHECHNER, R. **Performers and Spectators – Transported and Transformed. In: Between Theatre and Antropology.** Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985, p.117-150. Tradução em Revista Moringa.

_____. **Restoration of Behavior. In: Between Theatre and Antropology.** Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985, p.35-116.

_____. **What is performance?** In: Performance Studies: an introduction. New York & London: second edition, Routledge, p.28-51, 2006.

_____. **Pontos de Contato entre o pensamento Antropológico e o Teatral.** In: Cadernos de Campo n°20, p.213-236, 2011.

_____. Introdução. **O Leque e a Rede. (Performance Theory), p.17-19. In: LIGIÉRIO, ZECA. Performance e antropologia de Richard.** Rio de Janeiro: Mauac, 2012a.

_____. Introdução. **O Leque e a Rede. (Performance Theory), p.17-19. In: LIGIÉRIO, ZECA. Performance e antropologia de Richard.** Rio de Janeiro: Mauac, 2012b.

SINGER, Milton Borah. **"The Cultural Pattern of Indian Civilization**: a Preliminary Report of a Methodological Field Study." Far Eastern Quaterly XV, 15.1 (Nov., 1955): 23-36.

TURNER, V. Foreword. **Between theatre and Antropology.** Philadelphia: UPP, 1985, p.XI-XII.

SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play.** Massachusetts: Fellows Harvard College, 1997.

STEIN, Murray. **Jung's Map of Soul: An Introduction.** USA: Carus Publishing Company,1998. [Ed. Brasileira: **JUNG. O Mapa da Alma: Uma Introdução.** São Paulo: Cultrix, 2006.]

TURNER, V. Foreword. **Between theatre and Antropology.** Philadelphia: UPP, 1985, p.XI-XII.

VANOYÉ, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinhas: Papirus, 1994.

VYGOTSKY, L. **The problem of the environment.** In: VAN DER VEER, R.; VALSINER, Jaan. The Vygotsky Reader, p.338-354. Oxford Backwell Press, 1996.