



ARTIGOS

HOUSE OF ASHES E AS MECÂNICAS DE UMA NARRATIVA INTERATIVA DE HORROR

**HOUSE OF ASHES AND THE MECHANICS OF A
HORROR INTERACTIVE STORYTELLING**

Pedro Sasse¹

¹ Pedro Sasse é doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal Fluminense. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

RESUMO: nascido do gótico literário, o horror, a partir do século XX, abraçou o cinema como um de seus principais meios. No século XXI, os jogos digitais ganham força como um novo espaço de produção de narrativas de medo, demandando da crítica especializada um esforço de compreensão das novas formas de se produzir horror que dele surgem. Nesse sentido, um gênero específico chama a atenção por se encontrar em posição fronteira entre os *games* e o cinema: os jogos de narrativa interativa, em que um jogador determina, por suas ações, o desenrolar de uma narrativa majoritariamente apresentada através de cinemáticas. Tomando como objeto o jogo *House of Ashes* (2021), da Supermassive Games, propomos, aqui, uma análise crítica das mecânicas utilizadas nesse tipo de jogo, tendo em vista seus obstáculos para a produção dos efeitos estéticos do horror – sobretudo quando comparado ao já consolidado gênero *survival horror*.

PALAVRAS-CHAVE: Horror; Jogos digitais; Intermidialidade.

ABSTRACT: born from the literary gothic, horror has, since the 20th century, embraced cinema as one of its central media. In the 21th century, videogames are becoming a new space for the production of frightening narratives, demanding from specialized criticism an effort to understand the new ways of creating horror that emerge from them. In this way, a specific genre stands out by finding itself in a border position between games and cinema: the interactive storytelling games, in which the player determines, by his actions, the unfold of a narrative mainly presented by cutscenes. By taking as our object the game *House of Ashes* (2021), by Supermassive Games, we propose here a critical analysis of the mechanics used in this kind of games, bearing in mind their obstacles for the production of aesthetic effects of horror, especially when compared with the already consolidated survival horror genre.

KEYWORDS: Horror; Videogames; Intermedia.

É difícil imaginar, mesmo no campo especializado dos estudos literários, uma análise do gênero horror que não leve em conta minimamente uma abordagem intermediária. Ainda que a literatura continue sendo uma eficaz ferramenta de difusão de histórias do gênero, é inegável o papel que, desde o começo do século XX, o cinema – e mais recentemente a TV – exerceu na trajetória do horror, sendo hoje, sem dúvida, sua mídia mais popular. Teóricos e críticos de destaque nos estudos do gênero, tais como Noël Carroll, Jason Colavito, Stephen Asma, entre muitos outros, exploram amplamente o cinema ao refletir sobre o horror moderno.

Muitas das abordagens intermediárias feitas não apenas no horror, mas em outros gêneros da ficção popular tais como a ficção científica e o gênero criminal, acabam, no entanto, focando em terrenos comuns que permitem aos críticos circular sem grandes problemas entre literatura, cinema, TV e outras mídias: elementos da narrativa, relações simbólicas, contexto histórico ou aspectos culturais.

Lars Elleström (2021, p. 15), em *As modalidades das mídias II*, argumenta que, a partir da virada linguística do séc. XX inaugurada por Saussure, há uma tendência na pesquisa das ciências humanas a abordar seus objetos por meio da linguagem, o que pode ser, segundo ele, “uma grande ameaça para uma compreensão transdisciplinar das propriedades das mídias”. Ainda que crucial justamente para explorar elementos inalterados ou pouco alterados no deslocamento entre as mídias, esse foco linguístico ofuscaria o impacto de outros aspectos midiáticos envolvidos no processo comunicativo.

Para o autor, ao lado da modalidade semiótica das mídias – na qual se concentram a maior parte dos trabalhos voltados para o terreno comum entre literatura, cinema, TV etc. –, outras três modalidades precisam ser levadas em conta na configuração de uma mídia: sua *materialidade*, a forma como essa materialidade é apreendida pelos *sentidos* e de que forma se dá sua *espaço-temporalidade*.

Embora o cinema, ao lado da literatura, seja o grande veículo para o gênero de horror, na contemporaneidade outra mídia vem ganhando cada vez destaque: a dos jogos digitais. Recentemente, uma discussão se instaurou na rede social Twitter, quando o polêmico bilionário Elon Musk respondeu uma mensagem do designer japonês Hideo Kojima sobre assistir a um filme de terror antes de dormir dizendo

que “Videogames são, de longe, mais assustadores que qualquer filme de horror”². Enquanto a comparação em si é pouco relevante para os estudos do gênero, tanto a afirmação quanto a discussão decorrente dela são um sintoma de que os jogos digitais não apenas vêm ganhando terreno em um gênero dominado no último século majoritariamente pelo cinema, como, para parte do público, já são tidos como principal mídia para quem busca um contato com o gênero do horror.

Diante disso, propomos aqui uma leitura das relações entre os jogos digitais e a produção do medo estético tendo como foco não seus aspectos semióticos e narrativos, mas, sobretudo, sua modalidade sensorial, ou seja, a forma como as mecânicas construídas pelos jogos afetam a experiência do horror em comparação com a literatura e com o cinema.

Para tal, optamos justamente por uma obra que habita as fronteiras entre o jogo e o cinema. Publicado em outubro de 2021 pela Supermassive Games como parte de uma franquia denominada *The Dark Pictures Anthology*, o jogo *House of Ashes* integra o gênero denominado como *interactive drama*, *interactive storytelling* ou, como chamaremos aqui, narrativa interativa. Enquanto trabalhos como o de Bernard Perron em *The World of Scary Video Games* (2018) exploram amplamente o papel das mecânicas da produção dos efeitos de medo, buscamos aqui entender os principais obstáculos que surgem quando o eficaz modelo já consolidado dos jogos de horror – oriundo, sobretudo, do *survival horror* – abre espaço para um outro em que jogador é deslocado para o papel de espectador, reaproximando-o, assim, das mídias mais tradicionais do gênero.

MECÂNICAS DO HORROR

Dentre os “paradoxos do coração” analisados pelo filósofo norteamericano Noël Carroll em seu antológico estudo sobre o horror artístico, destaca-se aquele de-

2 Disponível em: https://twitter.com/elonmusk/status/1523696057133133824?ref_src=twsrc%5Etfw.

Acesso em: 19 mai 2022.

dicado a entender a peculiar relação estabelecida entre público e protagonistas das histórias de horror. Fazendo uma análise detalhada daquilo que é entendido como “identificação com o personagem”, Carroll aponta como, contrariando certa intuição, não simplesmente espelhamos sentimentos demonstrados pelas vítimas do horror, mas, pelo contrário, muitas vezes nosso temor vem justamente de uma disparidade entre o que é sentido pelo personagem e o que é sentido pelo público:

Formalmente falando, um sentido forte da identificação com o personagem implicaria uma relação de identidade simétrica entre as emoções dos espectadores e as dos personagens. Mas, em geral, a relação é assimétrica; os personagens, em parte por meio de suas emoções, causam diferentes emoções nos espectadores. Essa assimetria lógica indica que a identificação, uma relação simétrica, não é o modelo correto para descrever as respostas emocionais dos espectadores. (CARROLL, 1999, p. 138)

Enquanto essa reflexão sobre o funcionamento do horror artístico funciona muito bem para uma série de mídias narrativas, tais como a literatura, o cinema, as séries de TV, rádio ou quadrinhos, ela parece encontrar certo atrito com o aspecto simulatório dos jogos digitais. Por mais que boa parte da teoria do pensamento carrolliana continue sendo válida para entender a produção de efeitos de medo nas narrativas de jogos digitais, alguns aspectos mais específicos de sua argumentação vão ser contrariados a partir do momento em que se substitui o papel do espectador passivo, capaz de avaliar e assimilar situações a partir de uma perspectiva distanciada, pelo do jogador que, através das mecânicas do jogo, será incentivado a inclinar sua relação com o personagem na direção de uma simetria de estímulos e respostas ausente nas narrativas tradicionais – por mais que tal simetria nunca seja plena, dada a consciência de segurança do jogador.

Não afirmamos, com isso, que haja, de fato, uma sobreposição de emoções entre o jogador e aquilo que seu personagem deveria sentir em dada situação, mas que, como afirma, Bernard Perron em *The World of Scary Videogames: A Study in Videoludic Horror*:

O estado de ser um espectador é obviamente alterado em um meio ergódico como o videogame. Um jogador está olhando, mas para aquilo que ele está performando e o que ocorre em resposta de suas ações. Ele é um *spect-actor*.³ (PERRON, 2018, p. 252)

Nesse papel de *spect-actor*, o jogador oscilará entre a posição distanciada típica de outras mídias, em que a relação dos efeitos será, como diz Carroll, mais assimétrica, e outra própria dos meios ergódicos em que a agência do jogador reforçará a simetria de efeitos. Aqui, o estudo de Andreas Gregersen e Torben Grodal (2009, p. 65) sobre as relações entre corporalidade e interface nos ajuda a entender como a agência pode influenciar os efeitos gerados do público:

Mídias interativas ativam aspectos dessa incorporação: dados audiovisuais estimulam olhos e ouvidos a simular um tempo-espaço – um mundo simulado (MS) – e uma série de interfaces mapeiam ações para integrar o jogador com o MS em um ciclo de respostas interativas, com emoções resultantes que refletem essa interação⁴

Para os autores, essa relação entre usuário e mundo virtual se dá em uma tradução de ações primitivas (ações-p), ou seja, movimentos corporais, em ações virtuais (chamadas pelos autores apenas de ações, mas que denominaremos aqui ações-v para melhor diferenciá-las) desencadeadas no MS. A relação entre ações-p e ações-v é arbitrária, de forma que mais de uma ação-p pode ser convertida em uma única ação-v – e vice-versa –, ou que uma ação-p bem simples – apertar um botão – pode ser convertida em uma ação-v complexa – dar uma pirueta no ar – e vice-versa. No entanto, ainda que convencional e arbitrária, quanto mais direta for essa relação,

3 No original: “The state of being a spectator is obviously altered in an ergodic medium like the video game. A gamer is looking, but at what they are performing and what is being done in return to their actions. They are a *spect-actor*”.

4 No original: “Interactive media activates aspects of this embodiment: audiovisual data stimulates eyes and ears to simulate a time-space—a simulated world (SW)—and a series of interfaces map actions in order to integrate the player with a SW in an interactive feedback loop, with resulting emotions that reflect the interaction”.

ou, em outras palavras, quanto maior for o isomorfismo motor, maior será o senso de incorporação (*embodiment*) do jogador no jogo.

Sem cair na armadilha de propor que o jogador, em dado momento, acredita ser o personagem por completo, podemos comparar a lógica do funcionamento da responsividade da interface com a ilusão da mão de borracha (cf. BOTVINICK; COHEN, 1998, p. 756). Nela, voluntários são postos em uma mesa previamente preparada, em que um dos braços do participante fica encoberto por uma tela. Do lado visível dessa mesma tela, há uma mão de borracha posicionada de maneira a tomar o lugar que normalmente seria ocupado pelo braço do voluntário. Depois, com ajuda de dois pincéis, o pesquisador toca simultaneamente a mão escondida e a mão de borracha. Os voluntários afirmam posteriormente que, após alguns minutos, mesmo conscientes de que a mão de borracha não é a sua mão, começam a sentir as pinceladas nas áreas tocadas na mão de borracha e não na mão real. A ilusão, causada por um conflito de informação entre a visão, o tato e a propriocepção, não é suficiente para anular a razão – os voluntários ainda têm consciência de que aquela não é a sua mão –, mas basta para criar uma sobreposição de estímulos de tal forma que, em algumas versões posteriores do teste, o aplicador, após estabelecida a ilusão, ataca subitamente a mão de borracha com um objeto pesado, fazendo com que os voluntários sintam, involuntariamente, o medo de ter suas próprias mãos esmagadas⁵.

Enquanto, no experimento, a sobreposição é criada pelo aplicador através das pinceladas, nos jogos, a própria interface assumirá esse papel. Em geral, cada botão em um controle/teclado comanda uma ação específica que ocorre como resposta direta e imediata ao seu acionamento – por exemplo, em jogos de computador 3D, ao apertar, em geral, o botão W, o personagem se move para frente. Enquanto a semelhança dos estímulos recebidos é bem menor no videogame que no experimento da mão de borracha, o senso de agência – uma ação do meu corpo é imediatamente traduzida na ação de outro corpo que simula o meu naquele espaço virtual – e a maior exposição à situação – salvo exceções, partidas de videogame duram mais que

5 Para uma melhor compreensão, conferir o vídeo a seguir: <https://youtu.be/sxwn1w7MJvk>.

os poucos minutos do experimento – são capazes de superar a diferença de estímulos e consolidar essa ilusão de paridade⁶.

O senso de imersão criado pela responsividade dos comandos é apenas um dos muitos elementos que colaboram para a construção de efeitos de medo a partir da exploração das mecânicas oferecidas pela mídia dos jogos digitais, todos analisados com bastante detalhe por Perron (2018) em sua obra. Enquanto o autor cobre com precisão os aspectos gerais do gênero – com grande destaque para o *survival horror*, uma das suas principais vertentes –, gostaríamos aqui, no entanto, de abordar um cuja mecânica principal se afasta justamente dessa imersão que parece ser o ponto forte do gênero: os jogos de narrativa interativa de horror.

Ainda que a narrativa interativa em si seja um gênero anterior aos jogos digitais e que não se limite a essa mídia, os meios digitais se mostraram um espaço privilegiado para o seu desenvolvimento graças, sobretudo, à maior facilidade de navegação pelas interfaces eletrônicas em comparação com as analógicas. Dando seus primeiros passos no meio digital nos anos 70 através de *text-based games* como *Colossal Cave Adventure* e *Zork*, as narrativas interativas desde muito cedo encontraram nos jogos digitais o suporte ideal para a complexidade de suas tramas multilíneas.

Pode parecer, no entanto, a princípio, um contrassenso falar de jogos de narrativa interativa de horror – em oposição ao que seriam, por lógica, jogos de narrativa não-interativa de horror – quando, por definição, jogos envolvem interatividade e, no caso do horror, geralmente narrativas, ainda quando muito visuais. Não sendo, aqui, o espaço para uma discussão aprofundada das questões teóricas envolvidas nessa distinção, atentamos ao fato de que, hoje, termos como “interactive narrative”, “interactive storytelling”, “interactive drama”, “interactive fiction”, “choices-matter games” etc. são utilizados para nomear um tipo específico de jogo que se diferencia dos

6 Com os aparelhos de realidade virtual, em que a resposta visual e auditiva anula os estímulos reais em prol dos virtuais e cuja interface costuma se dar através de uma mimetização de ações reais – movo meu braço ou cabeça para mover o braço ou cabeça do meu avatar –, não é raro que essa paridade leve a momentâneas desorientações, em que o jogador responde corporalmente a certos estímulos visuais que o levam a queda, choque contra paredes e móveis e outros acidentes semelhantes.

demais por dois aspectos centrais: uma narrativa multilinear, cuja determinação dos desfechos se dá através da agência dos jogadores; e, geralmente, uma jogabilidade reduzida que abre espaço para a narrativa de forma mais tradicional, seja através de texto ou cinemáticas – também chamadas de *cutscenes*.

Jogos tradicionais, ainda que narrativos, em geral contam uma história linear, em que a falha em superar um obstáculo conduz a uma repetição do desafio até que o sucesso seja obtido, recompensando o jogador com a continuidade da narrativa⁷. Em uma narrativa interativa, por outro lado, ou o fracasso leva a uma trajetória que o incorpora nas consequências de enredo, ou a própria lógica de obstáculo e superação é preterida por uma lógica centrada apenas em escolhas que levarão a diferentes caminhos narrativos.

Dada a complexidade que uma trama atinge em uma história efetivamente voltada para a multilinearidade – em que cada um dos muitos obstáculos ao longo do jogo conduzirão a uma bifurcação que por sua vez levará a outras bifurcações e assim até um dos muitos desfechos –, é comum que as mecânicas centrais do jogo sejam pensadas mais em função da navegação por essas possibilidades, do que para o modelo de obstáculo e superação típico de outros gêneros. Enquanto para os jogos de narrativa interativa de forma geral isso é menos um problema que uma consequência de prioridades no design, na interseção com os jogos de horror, cuja produção de efeitos, como bem mostra Perron (2018), depende em bom nível das mecânicas capazes de criar o senso de imersão que intensificará o arrepio, a simplificação ou substituição de tais mecânicas em prol daquelas próprias das narrativas interativas consequentemente diminui a capacidade de horrorizar o público.

Apesar dessa aparente dificuldade, os jogos de narrativa interativa de horror vêm ganhando força, sobretudo através da recente franquia da Supermassive Games

7 É até comum hoje vermos jogos lineares que se utilizam de desfechos multilineares como parte de seus atrativos. Falando em horror, o próprio *Resident Evil* original já explorava esse elemento fazendo com que, dependendo dos membros da equipe resgatados ao longo do jogo, o jogador testemunhasse um dos quatro finais possíveis. Casos como esse, ainda que multilineares, não são comparáveis à complexidade de um enredo de fato multilinear.

The Dark Pictures Anthology, que atualmente já conta com três títulos publicados – *Man of Medan* (2019), *Little Hope* (2020) e *House of Ashes* (2021) – e outros cinco planejados. Histórias independentes, unidas por uma mesma interface e alguns recursos narrativos – como o próprio narrador –, as obras de *The Dark Pictures*, ainda que com críticas mistas, vêm chamando a atenção por se diferenciar das típicas fórmulas do horror nos *games*.

Se, até aqui, parte de nossa hipótese pode ter sido abstrata demais, propomos, agora, uma análise do mais recente jogo da coleção, *House of Ashes*, demonstrando por meio dele como, por um lado, mecânicas tradicionais dos jogos de horror encontrarão dificuldade em serem articuladas com a estrutura dos jogos de narrativa interativa, e, por outro, como as mecânicas próprias desse gênero podem ser exploradas como forma de criar efeitos de medo que não passam necessariamente pelo senso de imersão.

MEDO MULTILINEAR

Ambientando cada episódio da série de jogos em um cenário típico do horror, *The Dark Pictures* estreia com uma história de navio fantasma em *Man of Medan*, passando, em *Little Hope*, para o típico cenário da cidade fantasma. Em seu terceiro título, *House of Ashes*, a série aposta no lugar-comum do oriente místico, deslocando sua ambientação para o Iraque em meio à guerra em 2003. Somos apresentados a um grupo de militares liderados pelo recém-chegado tenente-coronel Eric King, enviado para o oriente médio com o objetivo de investigar um possível silo secreto de armas químicas. Durante a investigação, um terremoto faz com que ele, sua equipe e alguns soldados inimigos acabem dentro de um antigo templo acadiano povoado por terríveis criaturas vampirescas. Conforme o grupo busca uma forma de escapar, vão sendo expostos a vestígios da história de uma expedição anterior que, pouco a pouco, desvelam os segredos sombrios que jaziam enterrados naquelas ruínas.

Uma das primeiras características distinguíveis em um jogo de narrativa interativa contemporâneo é a quantidade de *cutscenes* (ou cinemáticas) que ele apresenta em relação a outros jogos. Uma vez que uma parte importante da proposta em uma

narrativa interativa é testemunhar como escolhas ou ações impactam drasticamente o desenrolar da história, esse tipo de narrativa força o jogador constantemente ao tradicional papel de espectador, do qual ele será tirado apenas quando uma nova situação possibilitadora de ramificações narrativas surgir. Nesse sentido, a lógica fundamental desses jogos é, ainda, a mesma encontrada em sua precursora, a ficção hipertextual:

Emulando a estrutura da World Wide Web, ficções hipertextuais são formadas por janelas individuais de texto, cada uma conhecida como “lexia”, conectadas entre si por hiperlinks. Estruturalmente, elas são, geralmente, multi-lineares, de forma que um número de diferentes possíveis rotas existe em uma mesma obra. Ficções hipertextuais são, como a World Wide Web, interativas. O leitor deve participar na sua construção, escolhendo que caminho tomar a partir das escolhas que lhe são apresentadas.⁸ (BELL, 2010, p. 1-2. Tradução nossa)

Assim, o modelo *lexia-hiperlink-lexia* adquire, nos jogos digitais de narrativa interativa, o padrão *cutscene-interação-cutscene*, sendo essa interação, em geral, baseada em uma das mecânicas determinadoras de caminhos narrativos na história – das quais falaremos mais adiante. Nesse modelo, o senso de imersão construído por jogos de horror tradicionais – que contraria a relação observada por Carroll entre público e obra de horror nas demais mídias – perde espaço para o formato mais próximo ao cinematográfico, em que o público assume um papel passivo, e estabelece com eles uma relação assimétrica de empatia, só saindo desse papel ao tomar certas decisões para o andamento do jogo.

É essa característica definidora dos jogos de narrativa interativa que trará a maior dificuldade para uma articulação dos efeitos estéticos de horror. Por um lado, a maior parte do que define a experiência nesse tipo de jogo é a mesma que encontraremos no cinema: assistir a uma história a partir de uma posição distanciada da

8 No original: “Emulating the structure of the World Wide Web, hypertext fictions consist of individual windows of text, each known as ‘lexia’, which are connected by hyperlinks. Structurally, they are often multi-linear so that a number of different possible routes exist within the same work. Hypertext fictions are, like the World Wide Web, interactive. The reader must participate in their construction, choosing which path to take from the choices with which they are presented”.

situação vivida pelos personagens. Mesmo jogos com tecnologias de captura de movimento de ponta – como é o caso de *House of Ashes*, que, inclusive, contrata atores famosos para transformá-los em personagens digitais – ainda empalidecem quando comparados diretamente às sutilezas de expressão que podem ser captadas pela câmera, sobretudo quando pensamos em um gênero em que expressar emoções e transmitir empatia é fundamental e levamos em conta o vale da estranheza em que geralmente a representação de humanos via computação gráfica acaba presa até hoje. Enquanto, contudo, os jogos tradicionais compensam essa deficiência através do já mencionado senso de imersão, os jogos de narrativa interativa, priorizando o papel distanciado de espectador, não podem se valer da mesma estratégia.

Tomemos como exemplo a primeira sequência efetiva do jogo. Ao iniciarmos *House of Ashes*, somos expostos a um breve tutorial que apresenta as mecânicas que encontraremos ao longo da história e, logo em seguida, temos o início da sequência introdutória da narrativa, em que somos apresentados aos personagens centrais e suas problemáticas relações. Durante os aproximadamente vinte minutos que dura essa primeira parte, apenas em uma fração ínfima desse tempo o jogador assume um papel ativo de fato, interagindo de alguma forma com a situação apresentada.

Boa parte dessas interações são compostas pelo que o jogo chama de “Bússula moral”, uma mecânica que apresenta ao jogador, diante de determinada *cutscene*, a escolha entre três ações possíveis: duas atitudes em geral polarizadas, reforçando traços de personalidade específicos do personagem-foco, e uma neutra, em que esse personagem nada fará em relação ao apresentado. A escolha é acompanhada de um contador de tempo de apenas alguns segundos, o que obriga o jogador a tomar uma decisão rápida – diante da incapacidade de uma decisão, a opção neutra é escolhida por padrão. Essa mecânica, como veremos adiante, será a mais frequente e importante das que compõem não apenas esse jogo, mas os demais da série, determinando tanto a lexia que imediatamente sucederá a escolha, como, através de um sistema de contabilidade de atitudes e relações, o comportamento futuro dos personagens em relação uns aos outros.

Enquanto, ao olharmos para os efeitos mais diretos de horror, os jogos de narrativa interativa parecem encontrar mais dificuldades do que vantagens na produção

desses efeitos, o gênero pode ser uma ferramenta eficaz para explorar certos aspectos psicológicos e sociais mais sutis que acabam não tão contemplados pelos jogos de horror tradicionais. É importante, aqui, lembrar como muitas das convenções da narrativa de horror repousam sobre os fundamentos da ficção gótica, em que abundam representações de vícios, comportamentos transgressivos, psiques conturbadas, segredos íntimos obscuros etc. Como Fred Botting (2013, p. 59) nos aponta, sobretudo a partir do romantismo, o gótico

começa a se deslocar para o interior, perturbando limites sociais e noções de interioridade e individualidade. A internalização das formas góticas representa a mais significativa mudança no gênero, a escuridão e melancolia das paisagens sublimes se tornam marcas externas de interiorizados estados mentais e emocionais.⁹

Nesse modelo,

Narrativas em primeira pessoa realçam o interesse psicológico nos dilemas e sofrimentos que acompanham a alienação social. Sujeitos como são a imaginações, paixões e medos que não podem controlar ou sobrepor, a imaginativa transgressão dos valores convencionais dos heróis irá de encontro a limites, leis e forças que lhes são alheias.¹⁰ (p. 60)

Dessa forma, mecânicas como a bússola moral e o sistema de relações que a acompanha ajudam a emular esses confrontos morais e psicológicos em que os personagens nessas narrativas muitas vezes se encontram, confrontos estes que, nos jogos de horror, não raramente se inclinarão a questões caras ao gótico – os excessos

9 No original: “began to move inside, disturbing conventional social limits and notions of interiority and individuality. The internalisation of Gothic forms represents the most significant shift in the genre, the gloom and darkness of sublime landscapes becoming external markers of inner mental and emotional states”.

10 No original: “First-person tales highlight the psychological interest in the dilemmas and suffering that attend social alienation. Subject as they are to imaginations, passions and fears they can neither control nor overcome, the heroes’ imaginative transgressions of conventional values encounter the limits, laws, rules and forces that are not their own”.

do poder, a transgressão de limites, o cruzamento de fronteiras, o confronto com a alteridade etc. Enquanto, nos jogos lineares, decisões erradas são punidas com a repetição, os jogos multilineares oferecem a possibilidade de se experimentar o peso pleno de uma decisão difícil, obrigando o jogador a resolver um desses dilemas morais sem direito a reparações. Uma decisão errada impactará todo o andamento da história daquele ponto em diante, tudo isso com a pressão de um contador de tempo de apenas alguns segundos.

É importante, aqui, lembrar a influência que o passado, outra importante característica para a narrativa gótica (cf. FRANÇA, 2016), exercerá na definição das trajetórias narrativas em *House of Ashes*. Para além dos horrores enfrentados pelos personagens no templo amaldiçoado, os tormentos internos pelos quais cada um dos personagens centrais passa influenciam fortemente a determinação de seu comportamento ao longo do jogo. Eric King enfrenta um período turbulento em seu casamento com Rachel por ter priorizado o trabalho à relação. Rachel, trabalhando no Iraque, afastada do marido, acaba se envolvendo com um de seus subordinados, o sargento Nick Kay. Esse pano de fundo que entrelaça vida pessoal e profissional afeta a forma como os personagens se comportarão em situações limite, em que mesmo decisões de sobrevivência podem ter impacto no desenvolvimento das relações ao longo do jogo.

Unem-se às questões sentimentais as de cunho moral, em que ganham destaque o tenente norte-americano Jason Kolchek e o sargento Nick Kay, assombrados pela morte injusta de uma menina iraquiana confundida com uma terrorista, e, sobretudo, sua relação com o quinto personagem, o tenente iraquiano Salim Othman. Preso também dentro do templo, Salim eventualmente encontrará os soldados americanos, fato que inevitavelmente levará a um dilema para ambos os lados: diante de uma ameaça maior, de ordem metafísica, é possível transcender os rancores deixados pela guerra e se unir, enquanto humanos, em uma cooperação pela sobrevivência, ou o processo de antagonização mútua causado pela guerra apaga mesmo essa dimensão mais básica da empatia?

Vale ainda destacar um elemento da mecânica que complexifica e otimiza o funcionamento da bússola e do sistema de relações: a opção multijogador. Enquanto, pelo fator de imersão, jogos de horror tradicionais tendem a ser voltados para o

chamado *single player*, a carência desse fator acaba liberando os jogos de narrativa interativa para explorar o multiplayer sem medo reduzir a eficácia dos efeitos produzidos. Na verdade, pelo contrário, multiplicando-a.

No modo denominado “Play alone”, o jogador alterna, ao longo da narrativa, o controle de todos os cinco personagens centrais que compõem o núcleo da trama – Eric, Rachel, Nick, Jason e Salim –, determinando seus movimentos e decisões da bússola moral. Dessa forma, ainda que o sistema de relações, dependendo das escolhas, altere ou limite certas interações futuras entre os personagens, as consequências são amenizadas pelo fato de que o próprio jogador tomará as decisões, muitas vezes, pelos dois lados de um mesmo confronto, podendo otimizar com mais liberdade a cooperação entre os personagens. Já no modo “Don’t play alone”, os personagens são distribuídos entre os jogadores – idealmente cinco, um para cada jogador –, que irão se alternando para reagir, a partir do foco de seus personagens, aos elementos da história, obrigando cada jogador a lidar não apenas com as consequências do sistema de relações, mas também com a imprevisibilidade das escolhas de cada um dos outros jogadores.

De volta à primeira sequência narrativa, vemos um segundo tipo possível de interação em três momentos ao longo dos vinte minutos iniciais, nos quais o jogador enfim entra em contato com um modelo mais familiar de navegação de jogos: uma câmera em terceira pessoa focada em um personagem, em que o jogador pode controlar seu movimento e livremente navegar por determinado cenário, interagindo com seus elementos. Essa exploração terá a função, no jogo, de verticalizar a narrativa através da exposição detalhada de certos elementos do cenário como vestígios, pistas, documentos etc. Trabalhada de forma mais produtiva em jogos de investigação ou de resolução de *puzzles* – sendo a série *Myst* não só pioneira como, até hoje, uma das mais famosas –, em que o processo de exploração será crucial para a superação de obstáculos do jogo, aqui seu uso acaba sendo secundário, limitando-se ao papel de enriquecer o contexto narrativo em que a ação se desenvolverá.

Diferentemente do cinema, em que a temporalidade da mídia é unicamente pautada pelo andamento da cena, no *game*, o jogador pode definir seu tempo de experiência em determinados momentos, como o da exploração, investigando com calma o

espaço e interagindo com todos os elementos disponíveis que lhe parecerem relevantes. Dessa forma, o jogo oferece a possibilidade de uma interação intermediática com diversos textos (re)mediados pelo ambiente virtual, podendo ler cartas, documentos, anotações, e-mails, ver mapas, pinturas nas paredes, ouvir gravações de rádio etc.

Se, em *House of Ashes*, vemos esse passado ser convocado por meio dos problemas pessoais que cada personagem carrega e que efetivamente influenciarão nos caminhos que podem ser trilhados no jogo, ele também emergirá através da mecânica de exploração com a construção, ao longo da história, de uma narrativa paralela montada a partir dos fragmentos encontrados pela equipe no templo, a da expedição britânica de 1946, que foi dizimada enquanto investigava as misteriosas criaturas que habitavam as profundezas daquele local.

Enquanto parte dos elementos de exploração assumem essa função de aprofundamento da narrativa, outros vão integrar o sistema de itens colecionáveis, pensado para incentivar o jogador a manter o interesse pela exploração minuciosa a fim de encontrar todas as peças escondidas – uma vez que não há nenhum obstáculo real de jogo envolvido nesse processo. Parte desses colecionáveis, as Premonições, no entanto, acaba sendo aproveitada de forma positiva na criação dos efeitos de medo ao dar ao jogador um vislumbre da morte de um dos personagens centrais da história. Ao fazer uma prolepse narrativa, mas limitando a alguns segundos o contexto do evento demonstrado, a premonição cria um elemento de tensão, provocando as expectativas dos jogadores de identificar seu desencadeamento para tentar evitá-la¹¹.

Vale lembrar que a morte de um personagem, na narrativa interativa, é de especial interesse pelo diferente impacto causado no público em relação às narrativas lineares, seja na literatura, no cinema ou em outros gêneros de jogos digitais. Trata-se, então, de um dos poucos pontos em que esse tipo de jogo se destaca positivamente

11 Mesmo assim, quando comparada à centralidade que a exploração assume, por exemplo, no *survival horror*, em que é impossível progredir no jogo sem perscrutar o mapa em busca de caminhos e objetos que auxiliem no trajeto, a exploração limitada de *House of Ashes* pode ser, em grande medida, ignorada ao longo do jogo sem grandes perdas para o seu progresso.

em relação aos mais tradicionais. Em uma narrativa linear, como todos os eventos estão pré-determinados no início da experiência, o espectador nada pode fazer se não aceitar as mortes que foram arquitetadas para ocorrer ao longo da história. Nos jogos de narrativa interativa, por outro lado, em que a agência do jogador determina os trajetos narrativos, a morte, em geral, é vista não como um evento inevitável, mas como consequência das escolhas ou do desempenho do próprio jogador, tornando a culpa um efeito estético bem peculiar ao gênero¹².

Como reforçamos anteriormente, nos jogos lineares, falhas de desempenho que afetariam a trajetória da narrativa são corrigidas com um sistema iterativo, em que o jogo retrocede a um ponto anterior à falha e força o jogador a repetir as ações até que o sucesso seja atingido. Em *House of Ashes*, não só as escolhas, mas também as performances podem afetar o rumo que a história tomará, fazendo com que falhas de desempenho na superação de obstáculos tenham um peso narrativo muito maior, levando, em alguns casos, à morte dos próprios protagonistas. Tratando-se de uma história envolvendo protagonistas militares armados enfrentando demônios vampirescos, não raramente a narrativa culmina em cenas de ação, em que os testes de desempenho envolverão desviar de golpes, saltar de precipícios ou atirar em inimigos. Dado o pouco destaque que os trechos de fato jogáveis têm no jogo como um todo, as mecânicas construídas para lidar com essas ações, no entanto, são bastante simplificadas se comparadas com as de jogos mais tradicionais.

Retomando a relação entre ações-p e ações-v de Gregersen e Grodal, Perron distingue (2018, p. 101-102) três níveis de paridade: indireta, direta simbólica e direta mimética. No nível indireto, em vez das ações-p controlarem ações-v diretamente, “o aparelho é complementado por uma interface digital (processador de textos, seta na tela, menu de seleção etc.), permitindo com certa incongruência e/ou atraso direcio-

12 Importante reforçar, aqui, que tal efeito é garantido, sobretudo, por uma mecânica de salvamento automático a cada decisão, impedindo que o jogador simplesmente retorne a um ponto anterior do jogo e refaça suas ações, como ocorre geralmente em jogos lineares.

nar ou influenciar um personagem-jogável na implementação de várias ações”¹³. Em *Age of Empires*, por exemplo, o jogador pode utilizar a mesma ação-p – movimentar o mouse e clicar nos botões esquerdo e direito – para executar todas as ações-v possíveis no jogo, comandando unidades a fazerem certas tarefas sem que haja um senso de que o próprio jogador está fazendo tais ações. No nível direto simbólico, o mais comum em jogos, ações-p correspondem de forma instantânea às ações-v de forma, ainda que convencional, arbitrária. Em *Super Mario Bros.*, por exemplo, um botão é utilizado para mover o personagem-jogável para frente, outro para trás, outro o faz pular e assim por diante, sempre de forma imediata. Por último, no nível direto mimético, busca-se a isomorfia plena, em que o movimento executado pelo jogador é equivalente ao movimento executado pelo personagem-jogável, como nos tapetes de dança de *Dance Dance Revolution* ou na captura dos movimentos dos braços no *Wii Sports*.

Em *House of Ashes*, por mais que haja a adição de um controle simbólico direto na mecânica de exploração, ele não é capaz de fazer muito mais do que permitir que o personagem ande pelos cenários, sendo a bússola moral a principal forma de gerar ações diferenciadas no jogo. Como ela é, no entanto, uma interface bastante indireta, uma vez que o jogador não controla diretamente o personagem, mas assiste às suas ações após selecionar uma opção no menu, o jogo tenta trazer algum senso de interatividade para esse processo – sobretudo nos momentos de tensão, em que os efeitos de horror se beneficiariam da sincronia criada pela maior isomorfia – com a adição de uma mecânica para lidar com a simulação de movimentos mais complexos que os utilizados na exploração, tais como correr, saltar, se esquivar etc; cenas de combate armado; e cenas de furtividade.

Enquanto jogos tradicionais mapeiam ações-v como correr, saltar, se esquivar, ou atacar em correspondência com um botão específico do teclado e mouse/controlador, *House of Ashes* precisa optar por uma simplificação drástica nesse padrão,

13 No original: “the hardware device is complemented by an on-screen interface (text parser, on-screen pointer, selection menu, etc.) allowing with some incongruence and/or a certain delay to direct or to influence a player-character in the implementation of various actions”.

transformando todas as ações que fogem do simples caminhar em uma mecânica conhecida como *quick time event* (evento de rápida resposta, em tradução livre), ou QTE. Nessa forma de interface indireta, aparecerem na tela, durante cinemáticas que envolvem maior ação, comandos para pressionar (ou manter pressionado, pressionar repetidas vezes etc.) botões em mínimo intervalo de tempo. Caso o jogador demore a apertá-los ou aperte outros botões durante esse tempo, a tarefa não é bem-sucedida.

Com isso, o jogo não permite que o jogador se acomode no papel completamente passivo do espectador, mantendo-o na tensão de precisar retornar rápida e decisivamente ao papel de agente. Quando utilizados de forma complementar a uma jogabilidade direta, os QTEs funcionam de maneira eficaz para manter o jogador engajado com cenas de ação mais cinematográficas, em que as câmeras de jogo dão lugar à cinemática. Jogos como *God of War*, *Devil May Cry* ou *Bayonetta* por exemplo, utilizam o QTE como mecânica complementar no combate, explorando-a em momentos específicos para criar a sensação de mirabolantes coreografias de combate durante um confronto em que, majoritariamente, o controle se dá por uma interface direta.

No entanto, em *House of Ashes* – e diversos outros jogos de narrativa interativa –, em que as cinemáticas compõem boa parte da experiência de jogo, o QTE deixa de ser uma mecânica complementar para ser a mecânica padrão de desenvolvimento da ação do jogo. Sem o senso de sincronia criado pelo controle direto – em que o QTE surge esporadicamente justamente para reter o jogador nessa sensação de controle mesmo durante cinemáticas –, esse tipo de mecânica acaba se esvaziando, servindo como um verificador de desempenho incapaz de criar por si só o senso de imersão possibilitado por uma interface de fato direta.

Consideração semelhante vale para a mecânica de armas de fogo do jogo. Uma das desvantagens do QTE em relação ao controle direto é o realce da arbitrariedade da tradução das ações-p em ações-v, uma vez que não há um mapeamento direto em que um botão (ou combinação de botões) específico corresponde a uma ação específica. Isso permite que se crie, no plano cognitivo, o que Gregersen e Gordal (2009, p. 67) denominam um “senso de corporalidade estendido”, uma “fusão das intenções,

percepções e ações dos jogadores”¹⁴. Nos QTEs – sobretudo nos jogos que fazem de sua mecânica central de ação –, não há uma correspondência direta entre botões e ações, de forma que um mesmo botão será requisitado na tela para façanhas tão heterogêneas quanto saltar de um penhasco, desferir um golpe ou arrombar uma porta. Para amenizar esse senso de arbitrariedade, a ação de atirar, no jogo, usa uma forma especial de QTE: em vez de simplesmente requisitar do jogador que botões sejam apertados rapidamente, um retículo, ou *crosshair*, de arma aparece na tela e o jogador deve posicioná-lo sobre o alvo antes de apertar o botão, dando maior isomorfismo à ação-v de atirar.

Se, apesar da complexidade atual das mecânicas de tiro em jogos como os da franquia *Battlefield* ou *Call of Duty*, essa interação é, em última instância, uma simulação simplificada da complexidade de um tiro real nas mesmas condições, o QTE de tiro de *House of Ashes*, ao simplificar essa mecânica aos componentes mínimos necessários, realça ainda mais sua artificialidade, tornando-a uma espécie de simulação da simulação, e, com isso, reduzindo o senso de imersão em vez de aumentá-lo¹⁵.

Por último, é comum que jogos de horror tentem simular estados fisiológicos e psicológicos alterados dos personagens-jogáveis a fim de intensificar o efeito de imersão nas cenas. *Amnesia: the Dark Descent*, por exemplo, utiliza uma mecânica de sanidade, em que o personagem-jogável tem sua estabilidade psicológica drenada ao ficar no escuro, testemunhar cenas horríveis ou encontrar monstros diretamente. Por se tratar de uma narrativa em primeira pessoa, nesse estado, o jogador terá sua

14 No original: “a sense of extended embodiment”, “a fusion of player’s intentions, perceptions and actions”.

15 Ainda que o confronto direto não seja geralmente o objetivo central nos jogos de horror, as ações de atirar são usadas por alguns jogos de forma criativa para amplificar os efeitos de medo. Em *Resident Evil*, por exemplo, a escassez de munição faz com que cada tiro seja uma decisão logística importante. Já *Dead Space* adiciona, a essa estratégia de escassez de munição, uma subversão das convenções dos jogos de tiro, que premiam quase sempre o jogador por acertar a cabeça dos oponentes: as criaturas enfrentadas, alienígenas deformados, têm seus pontos fracos nos membros e não na cabeça, obrigando o jogador mais experiente a contrariar seu instinto e ajustar sua mira em um jogo em que cada falha pesará na quantidade de munição para enfrentar os seguintes oponentes.

tela de jogo embaçada, trêmula ou distorcida; oponentes imaginários aparecerão; vozes e sons que não correspondem a ameaças reais serão ouvidos, além de sua própria respiração e batimento cardíaco. Em *House of Ashes* novamente veremos uma tentativa de simplificar ao básico uma mecânica para incorporá-la no jogo, por meio do chamado *Keep calm!*. Em momentos de extrema tensão nos quais o personagem deve, como diz o nome, manter-se calmo – ao se esconder dos monstros, por exemplo –, o jogador vê surgir uma espécie de QTE que requisitará um botão seja apertado de forma compassada ao batimento cardíaco do personagem. Quanto mais nervoso, mais rápidos os batimentos e mais urgente a necessidade de apertar os botões.

A tentativa de simular o nervosismo dos personagens, novamente, se esgota numa simulação de superfície, reduzindo drasticamente o senso de imersão alcançado no exemplo de *Amnesia*, que explora diretamente os sentidos utilizados pelo jogador – audição e visão –, para simular os efeitos de um desequilíbrio psicológico. Assim, manter o controle, em *Amnesia*, é, de maneira isomórfica à experiência real, ser capaz de tomar atitudes e executar ações – se esconder, buscar uma fonte de luz, ignorar alucinações – apesar do efeito alterado, enquanto, em *House of Ashes*, manter a estabilidade psicológica se traduz em ser capaz de apertar uma sequência de botões no momento certo da mesma forma que praticamente qualquer outra ação necessária ao longo do jogo.

Vemos, assim, que, por um lado, narrativamente, a multilinearidade e as mecânicas envolvidas na navegação pelas trajetórias possíveis dentro da história colaboram para um jogo capaz de tornar mais relevante o caráter dos personagens e sua relação ao longo da história, e de intensificar o senso de consequências decorrentes de cada ação, uma vez que impactarão os rumos da história como um todo. Por outro lado, a priorização do aspecto narrativo – com amplo destaque para as cinemáticas – e o nível de recursos (econômicos e técnicos) exigido por um jogo multilinear é justamente o que impede a implementação das mecânicas que ampliariam seu senso de imersão no jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao olhar, de forma geral, as críticas recebidas pelos jogos da *The Dark Pictures Anthology*, percebemos que, apesar de uma avaliação, em última instância, positiva, pesam sobre eles um grande número de juízos menos generosos, sobretudo quando comparados com outros jogos mais bem sucedidos de horror.

De fato, a posição fronteiriça em que os jogos de narrativa interativa se encontram não raramente faz com que acabem, em comparação, sendo mais atrativos que seus pares. De um lado, outros gêneros de jogos oferecem maior interatividade e responsividade. Do outro, filmes, séries e livros podem manobrar a narrativa com mais liberdade e se ancoram numa tradição muito mais longa. É justamente quando os jogos de narrativa interativa abrem mão de tentar competir nesses campos e se focam na exploração de suas mecânicas especializadas que conseguimos ver maior destaque crítico para suas obras, como no premiado *Life is Strange*, cuja mecânica de voltar no tempo dentro de uma mesma cena permite que o jogador prove todos os futuros possíveis para determinado cenário, explorando a fundo a complexidade de uma narrativa multilinear sem, com isso, reduzir o impacto das escolhas tomadas.

O sucesso de *Life is Strange* vem da aposta no aprofundamento psicológico da protagonista e na sutil construção das relações com seus pares, reforçando uma empatia pelos personagens que tensiona cada uma das decisões de enredo – em que um dos pontos altos é a tentativa de prevenir um suicídio de uma menina em depressão. Já em *House of Ashes*, ainda que haja mecânicas que favoreceriam um cenário assim, o jogo permanece demasiado ancorado nas fórmulas mais tradicionais dos *games* de horror, abdicando das sutilezas em prol de um horror mais explícito, corporal, calcado em sustos e cenas de confronto cheias de ação.

Mesmo levando em conta suas dificuldades de encontrar um caminho inovador dentro de um gênero de jogos já consolidado no mercado, os esforços feitos pela Supermassive não só nos ajudam a enxergar o potencial que os jogos de narrativa interativa podem atingir no horror, como nos permitem estudar relações pouco exploradas entre o público e a produção do medo artístico nesse novo meio que ganha

cada vez mais destaque, e com isso, entender um pouco melhor esses “paradoxos do coração” que tanto nos intrigam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BELL, Alice. *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010.
- BOTTING, Fred. *Gothic*. 2ª edição. Londres e Nova York: Routledge, 2013.
- BOTVINICK, Matthew; COHEN, Jonathan. “Rubber hands ‘feel’ touch that eyes see”. *Nature*, vol. 391, 19 fev 1998, p. 756.
- CARROLL, Noël. *A Filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus Editora, 1999.
- ELLESTRÖM, Lars. *As modalidades de mídia II: um modelo expandido para compreender as relações intermidiais*. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2021.
- FRANÇA, Júlio (2016). “O Gótico e a presença fantasmagórica do passado”. In: Anais eletrônicos do XV encontro da ABRALIC, v.1. Rio de Janeiro: Dialogarts. p.2492-2502.
- GREGERSEN, Andreas; GRODAL, Torben. “Embodiment and Interface.” In PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. *The Video Game Theory Reader 2*. Nova York: Routledge, 2009, p. 65-83.
- PERRON, Bernard. *The World of Scary Videogames: A Study in Videoludic Horror*. Nova York: Bloomsbury Academic, 2018.