A experiência estética em *Amnesia, the dark descent*[1]

Vicente Reis de Souza Farias[2]
Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho[3]
Universidade Federal da Bahia.
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia,

Resumo

Neste artigo pretendemos mapear o contexto no qual ocorre a fruição de *Amneseia, the dark descen*t (Frictional Games, 2011) com a finalidade de determinar como essa situação é capaz de fazer emergir uma experiência estética, tal qual define John Dewey (2005). Para isso destacamos o modo de produção de jogo, enquanto jogo independente, definimos o gênero de horror e especificamente o *survival-horror* e de que maneira Amnesia se relaciona com esses padrões. Por fim, como exercício de análise, descrevemos as mecânicas básicas do jogo, nas quais demonstramos como o jogador é afetado nesta interação.

Palavras-chave: Experiência estética; Horror; *Amnesia, the dark descent.*

Introdução

John Dewey distingue as experiências ordinarias de uma experiência singular. Esta experiência se diferencia das demais por seu caráter integral, no qual a experiência se completa em uma consumação, não simplesmente se encerra, há um sentimento de satisfação e completude que tornam esta *uma experiência* (DEWEY, 2010). Para que exista uma experiência singular, esta deve distinguir-se das demais, portanto, o conjunto de experiências vividas pelo sujeito anteriormente e que serão vividas posteriormente, são necessárias para destacar uma experiência das demais. Estas experiências singulares acontecem na interação entre a criatura e o ambiente, onde ambos afetam-se

1. Trabalho apresentado no GP Games, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2. Mestrando no programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA com bolsa de estudos da FAPESB e professor auxiliar no Centro de Cultura Linguagens e Tecnologias Aplicadas da UFRB, e-mail: vicentersfa@gmail.com

3. Orientador do trabalho. Professor credenciado no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA e professor adjunto do Centro de Artes Humanidades e Letras da UFRB, e-mail: cardosofilho.jorge@gmail.com

mutuamente, em uma tensão entre fazer e padecer. A situação não deve ser totalmente favorável, mas oferecer desafio, exigir atenção, uma quebra da monotonia e das convenções.

Em um jogo eletrônico podemos facilmente reconhecer a relação entre fazer e padecer, uma vez que um jogo é "um é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável" (KATIE & ZIMMERMAN, 2012, p. 85). Uma vez que um jogo ofereça um conflito, há a necessidade de um esforço cognitivo e motor para vencê-lo, portanto, há uma quebra da monotonia, em outras palavras, há um desafio. Segundo Dewey estes são elementos necessários para que ocorra *uma experiência*. Dentro da formulação de Katie & Zimmerman, podemos ainda concluir que, uma vez que um jogo implica em um resultado quantificável, existe um começo e um fim, não é uma experiência que simplesmente se cessa, mas uma experiência que caminha para uma consumação, uma experiência integral.

Claramente, a situação na qual emerge a experiência não se determina somente pelo jogo, mas pela interação do jogador com o jogo. Portanto precisamos compreender o contexto no qual essa situação ocorre. Em uma leitura de Dewey, Jorge Cardoso destaca que a situação não é um evento isolado, mas parte de um todo contextual:

> Esse todo contextual impõe, sob certas condições, uma espécie de estímulo para o desenvolvimento de "uma experiência". É nessa condição situacional que estão as bases para o desenvolvimento da experiência presente, anunciadoras de horizontes de expectativas. (CARDOSO, 2011, p. 45)

Diante disso, compreendemos que para que exista uma experiência estética é preciso apreender como ocorre esta situação de interação entre criatura e ambiente. Quais são as experiências, de que forma acontece a relação fazer e padecer e qual o contexto no qual esta situação acontece. Portanto, para a análise de um produto midiático, precisamos mapear estes elementos. Em nosso objeto de estudo, *Amnesia*, *the dark descent* (Frictional Games, 2010), levamos em conta dois aspectos: o contexto cultural e social no qual este objeto se encontra, ou seja, o ambiente externo ao jogo e o

ambiente virtual de interação entre o jogador e o jogo (no qual, imerso, o jogador experimenta o que o jogo lhe oferece).

Amnesia

O jogo desenvolvido pela Frictional Games, lançado em 2011 para Linux, Windows e Mac é um jogo desenvolvido de maneira independente (*indie game)* e traz para o gênero de *survival-horror* uma abordagem nova o que o fez ser bem recebido pela crítica e o destacou entre os jogos do gênero. Nesta breve apresentação do jogo há muitas questões a serem esclarecidas e que são fundamentais em nossa busca pela identificação da situação na qual emerge uma experiência estética na interação com este jogo. Em resumo, precisaremos compreender o que são *indie games* e qual a influência disto na produção e consumo, do que se trata o gênero *survival-horror* e quais são as expectativas do jogador que busca um jogo do gênero e por fim, nos ater a aspectos do jogo que quebram ou reforçam convenções do gênero abordado. Iremos esclarecer cada um destes pontos a seguir.

Independente

Quando nos referimos ao desenvolvimento independente, levamos em consideração a existência de uma indústria de videogames na qual atuam grandes empresas, entre publicadoras internacionais como *Eletronic Arts* e *Ubisoft*, e fabricadoras de *consoles*[4] como a Sony, Nintendo e Microsoft. A partir disto, há um consenso de que jogos independentes não podem ser desenvolvidos sob o controle criativo ou financeiro destas grandes empresas (DEUZE & MARTIN, 2009. Tradução nossa). Se não há um controle criativo sobre a produção, é intuitivo afirmar que o desenvolvimento de jogos independentes é livre das convenções da indústria, oferecendo a possibilidade de extrapolar os limites dos gêneros de *videogame* e inovar em mecânicas de *gameplay*[5].

4. Dispositivos eletrônicos desenvolvidos para reproduzir jogos eletrônicos. Exemplo: *Play Station 4*.

5. Por *gameplay* entendemos a experiência de jogar um jogo, em um escopo amplo, é algo que se dá desde a interação do jogador com a máquina até as suas reações cognitivas. Por mecânicas de gameplay entendemos como regras de funcionamento do jogo, funções e recursos que o jogo oferece. O assunto é extenso e não se limita ao apresentado nesta nota, no entanto, não é nosso intuito elucidar estas questões neste artigo.

Para além de se colocar fora do fluxo padrão da indústria, o desenvolvimento de jogos independentes cria uma aproximação maior entre o desenvolvedor e o jogador, que tem acesso ao acompanhamento do desenvolvimento, bem como tem acesso direto aos desenvolvedores em fóruns e mídias sociais. Como é o caso da Frictional Games, que mantém um *blog*[6] no qual reporta o desenvolvimento dos seus jogos e comenta sobre a produção de jogos de horror por meio de análises e apresentação de técnicas de desenvolvimento para o gênero. Há uma cultura de desenvolvimento independente, um ambiente que envolve desenvolvedores e jogadores em uma relação além do consumo de produtos para entretenimento.

> O que é particularmente interessante aqui é a forma como os jogos *indie* servem ao público, não apenas como provedores de experiências de entretenimento, mas também como um chamado ao engajamento com (e uma lealdade professada a) uma identidade cultural específica. [...] Desta forma, o ato de jogar jogos independentes não é apenas uma questão de distanciar-se do *mainstream*, mas é uma contribuição para a melhoria da comunidade independente como um todo. (DEUZE & MARTIN, p. 291.Tradução nossa).

O fato de que *Amnesia* seja um jogo independente é parte importante do contexto. Além das expectativas diante de um jogo de terror, existe a expectativa de jogar algo que está fora do *mainstream*, a expectativa de encontrar elementos que tornem esse jogo único. Há expectativa em relação aos desenvolvedores, de forma semelhante com o que acontece no cinema, quando para além do filme por si só, existe uma atenção para o contexto daquele filme, se é da seleção de Cannes, se é um filme nacional independente, ou se é um *blockbuster*[7] de *Hollywood*. A compreensão do contexto no qual *Amnesia* se encontra na cadeia produtiva é relevante para elucidar como que o jogador se torna uma "criatura empenhada em interagir com o ambiente, de modo completo e ordenado" (CARDOSO, 2011, p. 46).

Horrível

O gênero de *survival-horror* é um subgênero de horror, são jogos nos quais há atmosfera, ambientes e circunstâncias que evoquem medo durante o jogo, independente de suas regras de funcionamento. O há dois subgrupos dentro do gênero *survival-*

6. http://frictionalgames.blogspot.com.br/

7. Filmes muito populares com grande sucesso de bilheteria

horror: o *action-horror* e o *psychological-horror*. O primeiro sendo orientado para a ação e o segundo para o horror psicológico (GARNER, 2013, p. 4). Um dos primeiros jogos do gênero a utilizar elementos do gênero *survival-horror* foi o *3D Maze*, de 1982, lançado para a plataforma Sinclair ZX81. No jogo é necessário resolver um labirinto enquanto um monstro te persegue (ver figura 1). Anos mais tarde, o jogo *Resident Evil* (Capcom, 1996), se tornou o primeiro jogo a utilizar o termo, se tornando referência para os jogos que viriam a seguir.

figura. 1 Imagem do jogo 3D Maze

Amnesia é um jogo que se enquadra no sub gênero de *psychological-horror,* no qual o personagem se vê completamente indefeso em relação às ameaças, tendo que resolver enigmas ao longo do jogo para progredir enquanto evita os inimigos que vagam pelo ambiente.

> Ao usar um ambiente totalmente fisicamente simulado, gráficos 3D de ponta e um sistema de som dinâmico, o jogo não se esforça ao tentar torná-lo imerso. Uma vez que o jogo começa, você estará no controle do começo ao fim. Não há *cut-scenes*[8] ou *time-jumps*[9], o que quer que aconteça acontecerá com você em primeira mão. Algo sai da escuridão. Está se aproximando. Rápido.[10] (FRICTIONALGAMES. Tradução nossa)

O jogo se desenvolve com uma câmera em primeira pessoa em um ambiente escuro e perturbador. Ao longo do jogo é possível reconhecer diversos elementos que

8. São cenas animadas que acontecem fora do controle do jogador, como um filme. Servindo para elucidar algo ou apresentar algum elemento da história.

9. Acreditamos que os desenvolvedores se refiram ao fato de que o jogo possui uma estrutura fluído, mesmo que não linear.

10. Retirado da página do jogo no site dos desenvolvedores. http://www.amnesiagame.com/#game.

caracterizam o gênero de horror e mais especificamente o *survival-psychological-horror.* Klaus Bragança (2008, p. 53) define o gênero de horror como uma combinação estratégica de padrões estéticos a fim de provocar efeitos como medo, asco, repulsa, ansiedade, mal estar, entre outros. Em comunhão com essa definição Rodrigo Carreiro (2011, p. 47) afirma em relação ao cinema de horror que "em primeiro lugar, para ser considerado como tal, um filme precisa provocar na plateia o afeto que empresta seu nome ao gênero". Apesar de estarmos lidando com *videogames*, as convenções de gênero podem ser aplicadas de maneira muito semelhante a diversos produtos culturais. Portanto, definições genéricas de horror para literatura e cinema também podem se aplicar a jogos.

"Gênero é uma categoria empírica que serve para nomear, diferenciar e classificar obras com base nas configurações recorrentes de elementos formais e temáticos que compartilham" (MOINE, 2008, p.2. Tradução nossa). Ao compreendermos *Amnesia* dentro do sub gênero *survival-psychological-horror*, devemos ter em mente que a compreensão de um gênero se estabelece pela repetição e recorrência de elementos ao longo de diversos produtos que permitam o reconhecimento e a familiaridade deste gênero (MOINE, 2008). Esta definição do gênero é um elemento importante para identificarmos a situação na qual o jogador pode experienciar esteticamente o jogo. Uma vez que estas classificações genéricas criam para aqueles que as usam uma série de expectativas, a satisfação ou frustração fazem parte da experiência do jogador. Sendo *Amnesia* um jogo lançado em 2011, podemos analisar os aspectos que o definem dentro do gênero de horror tendo como base um conjunto de jogos tanto anteriores como posteriores, o que nos permite verificar de que forma ele se conforma ou tensiona os padrões de gênero com segurança. A partir de então, podemos nos ater à análise do jogo e dar atenção a elementos nos quais acreditamos serem importantes na criação de uma experiência completa e ordenada, na qual criatura e ambiente afetam-se mutuamente gerando uma experiência singular, *uma experiência*.

Medo

A ausência da possibilidade de combate coloca o jogador em total impotência em relação às ameaças do ambiente ficcional. A perspectiva em primeira pessoa tensiona os

limites entre realidade e ficção, pois o jogador compartilha a visão e audição do personagem (GARNER, 2013 p.46). Compartilhando o corpo de Daniel, o jogador se vê em um ambiente extremamente escuro no qual não pode ficar na escuridão por muito tempo sem que perca a sanidade, tendo apenas uma lamparina que necessita de óleo para funcionar, o qual deve ser encontrado na exploração do ambiente. Os sons ao redor evocam medo, são portas rangendo, vento passando por fendas na parede, baratas se movimentando no ambiente e nos piores momentos, o som de passos e grunhidos se aproximando. A música atonal provoca uma sensação de estranheza e o timbre de violinos nos remete à música de diversos filmes de horror, evocando um reconhecimento do gênero. Visualmente a própria escuridão reforça o gênero de horror, o uso de elementos grotescos como sangue e manchas na parede, o ambiente velho, abandonado e sujo e o monstro deformado. Esta é uma visão ampla e resumida de como o jogo se conforma com o gênero de horror.

No entanto, nos interessa explorar os elementos que ultrapassam ou forçam essas convenções aos seus limites, o que há de novo para além da satisfação de uma expectativa atendida. Nos interessa principalmente reconhecer essa relação de fazer e padecer, que Dewey aborda quando da interação entre criatura e ambiente. Para esta análise iremos nos ater apenas ao começo do jogo, verificando as suas mecânicas e premissas básicas do. Para darmos início, destacamos uma parte do manual de *Amnesia*:

> Para obter o melhor efeito, certifique-se de que a gama está configurada corretamente em opções gráficas, use fones de ouvido e mantenha o volume alto. Nosso desejo acima de tudo é dar ao jogador uma experiência desconfortável e assustadora e realizar estas preparações irá aumentar drasticamente o efeito pretendido. (FRICTIONAL GAMES. Tradução nossa).

Mesmo a conduta do jogador deve ser considerada para a emergência de uma experiência estética. Os desenvolvedores sugerem uma maneira de jogar para que a imersão seja completa. Estes ajustes irão garantir que o jogo está sendo visto e ouvido como planejado.

Logo no início do jogo, após ouvir uma narração que pertence ao próprio Daniel no momento em que está realizando o procedimento que apagará sua memória, o

personagem acorda tendo como única pista uma lembrança: "siga o rastro de líquido e encontre a sua fonte". A ausência completa de informações em um ambiente hostil gera uma tensão diante do desconhecido. Este é um dos elementos do jogo que criam uma situação de atenção e desconforto, é um primeiro contato que tira o jogador de uma situação ordinária. Dois outros elementos chamam atenção em relação ao jogo: a respiração ofegante e constante do personagem que evidencia seu o medo e fragilidade, e as distorções na câmera que sai do controle do jogador para demonstrar uma instabilidade motora do personagem, que nestes primeiros momentos, cai, vira o rosto e cambaleia. Estes elementos são potencializados pela câmera em primeira pessoa, uma vez que o jogador encarna e interpreta Daniel, a instabilidade e a respiração ofegante passam a ser dele. A música é atonal e dissonante não é presente em todo momento, muitas vezes funciona como um efeito sonoro para afetar o jogador e assustar, chamando a atenção.

> O uso constante de dissonâncias para demarcar uma atmosfera de desequilíbrio, incompletude, instabilidade e estranheza. A música atonal, que não possui um centro tonal estável e não tem, portanto, uma tonalidade predominante, percorre a escala cromática como um nível de previsibilidade muito menor, o que acentua no espectador a sensação de instabilidade (CARREIRO, 2011, p. 49)

O ambiente é rico em detalhes sonoros, o ranger de portas, sons distantes de objetos caindo e os sons de passos distantes deixam claro que Daniel não está sozinho, há algo, alguém ali. O som constante de vento cria uma sensação de desproteção, demonstrando que os ambientes não são completamente fechados, existem fendas e aberturas. Ao passar por determinados cômodos é possível ouvir vozes que parecem fazer parte da memória do personagem. Em outros momentos, o personagem é tomado por uma memória e todos os sons ao seu redor se tornam o som de alguma situação que ele já viveu naquele lugar e tais memórias podem funcionar como uma dica. Algumas vezes, ao passar por uma porta, esta se abre sem nenhuma explicação causando estranheza e incerteza diante do fato, alguém fez a porta se abrir? Este é um elemento que cria no jogador uma postura constante de alerta, sem possuir informação alguma, qualquer coisa pode acontecer, pode haver perigo por trás daquela porta que se abre. Este é um dos elementos de *Amnesia* que o torna muito particular, a tensão é constante e criada por um conjunto de elementos, visuais, sonoros e narrativos.

Acontecimentos perturbadores, como velas que se apagam repentinamente por um vento forte e se manter no escuro por muito tempo podem interferir na sanidade do personagem. No jogo há dois indicadores de saúde física e mental (ver figura 2), mais um recurso que até o momento em que foi lançado, representava uma novidade para os jogos do gênero. Quando há uma queda na saúde mental a câmera distorce, o controle do personagem não responde perfeitamente à ação do jogador e um chiado surge crescente. Daniel começa a delirar. É preciso gerenciar bem os momentos em que é necessário ficar no escuro. Algumas vezes não há fontes de luz em um local que precisa ser explorado, outras vezes é preciso não chamar a atenção com luzes acesas. Esta é uma das mecânicas de sobrevivência que oferecem dificuldade ao jogo, além de ampliar a tensão.

Somente um pouco depois de seguir a trilha de líquido é que o jogador encontra a lamparina com a qual é possível iluminar os caminhos, no entanto, é preciso gerenciar o óleo, que pode ser encontrado em quantidades limitadas em áreas a serem exploradas no jogo. Há outras fontes de luz, como as velas espalhadas pelo castelo, as quais podem ser acesas usando um acendedor que também é encontrado por meio da exploração dos ambientes. Além das velas, um pouco de luz do sol pode iluminar regiões onde há algumas janelas. No entanto, as janelas não existem em andares subterrâneos.

figura 2. Imagem do inventário de *Amnesia.* Destaque para os indicadores de saúda física e mental.

No fim da trilha de líquido, primeiro objetivo do jogo, encontra-se uma escrivaninha com uma carta do próprio Daniel, destinada a si mesmo, que informa que apagar a memória era necessário e que ele deve ir até uma determinada área do castelo e matar Alexander, um homem velho e fraco que não será páreo para ele. Neste ponto do jogo há uma frustração na expectativa de que haveriam maiores informações do que fazer ou em que lugar se encontra. Ao invés disso, o jogo oferece o desconhecido e através de uma narrativa misteriosa estimula a exploração. A partir deste momento já foi informado ao jogador que sua sanidade pode baixar em ambientes escuros e também já lhe foi apresentado como abrir e fechar portas ou coletar objetos por meio de informações textuais que aparecem na tela funcionando como um tutorial (ver figura 3). O jogador já conhece as mecânicas básicas, se encontra em um ambiente sombrio e sem nenhuma pista do que pode acontecer e quais são as ameaças. Desta forma *Amnesia* oferece uma genuína experiência de medo.

figura 3. Imagem demonstrando como as dicas são dadas no jogo.

Nesta exploração rumo ao desconhecido é possível encontrar portas trancadas e ao tentar abrí-las anotações são adicionadas ao inventário do jogo, lembretes de que é preciso encontrar uma chave para aquela porta, ou que é necessário encontrar um meio de arrombá-las. E desse modo é que os objetivos do jogo vão tomando forma à medida que o jogador conhece o que é preciso fazer e deve desvendar uma maneira de realizar

essas ações visando progredir no jogo. Constantemente é possível ouvir os grunhidos de uma figura monstruosa (ver figura 4) e até mesmo ver um vulto distante. Ao longo do jogo, quanto maior for o progresso, mais vezes esta presença pode ser percebida, até chegar ao ponto de atacar o personagem, que, indefeso, pode apenas se esconder ou correr.

figura 4. *Grunt.* Um dos monstros que ameaça Daniel em *Amnesia*

Experiência estética

A partir desta análise parcial do jogo podemos verificar alguns aspectos que são relevantes para a emergência da experiência estética. O modo de produção de *Amnesia* nos dá indícios de como o jogo e o jogador compõem uma cultura de desenvolvimento independente e de que maneira isso afeta a experiência da fruição do jogo. Verificamos, na definição do gênero de horror, especificamente o gênero *survival-psychological-horror,* que *Amnesia* se enquadra em alguns desses padrões e ultrapassa seus limites. Desta forma há uma satisfação da expectativa em torno de *videogames* de horror e também uma ruptura com a experiência ordinária pela inserção de elementos que colocam o jogador em um estado de alerta e tensão contínuos. A interação entre o jogador e o jogo por meio das mecânicas e premissas básicas de *Amnesia* nos faz concluir que esta situação permite a emergência de uma experiência estética. Esta

experiência é possível por meio de uma interação completa, consciente e ordenada, na qual os inimigos do estético, "a monotonia, a desatenção para com as pendências e a submissão às convenções na prática e no procedimento intelectual" (DEWEY, 2005, p. 117) são vencidos. Criatura e ambiente interagem modificando e afetando-se mutuamente. O jogo é alterado no momento em que o jogador age, modificando seus dados e reconfigurando informações e o jogador é afetado, sendo colocado em uma situação de atenção e desconforto, em um processo de transformação que culmina em uma experiência completa e consumada.

Conclusões

A partir da análise apresentada neste artigo verificamos que é possível utilizar o conceito de experiência estética como forma de análise da interação entre jogador e jogo. No entanto, há alguns encaminhamentos que acreditamos necessários para pesquisas futuras e para uma validação desta forma de análise. Primeiro, é necessário relacionar o conceito de imersão ao de experiência estética. Para isso é necessário trazer para discussão definições teóricas do tema para dar uma maior compreensão deste elemento e de sua importância na fruição de um *videogame*. Segundo, é preciso uma abordagem mais ampla e crítica do conceito de experiência estética para além do conceito defendido por John Dewey, o que pode nos dar uma ideia de como o conceito pode ser melhor adaptado ao contexto dos *videogames.* Por fim acreditamos que a análise da performance de jogadores pode constituir uma ferramenta bastante consistente para a análise. Anotações sobre a performance observada e a aplicação de questionários sobre a experiência dos jogadores pode nos dar uma base empírica para validar a emergência da experiência estética nas situações analisadas.

REFERÊNCIAS

BRAGANÇA, K. B. N. **O estilo horrível:** Análise dos mecanismos de encantamento em quatro filmes de horror de José Mojica Marins. Dissertação de Mestrado. UFBA, Salvador, 2008.

CARDOSO FILHO, J. L. C. **Para "apreender" a experiência estética:** situação, mediações e materialidades. Revista Galáxia, São Paulo, n. 22, p. 40-52, dez. 2011.

CARREIRO, R. **Sobre o som no cinema de horror:** padrões recorrentes de estilo. Ciberlegenda, Rio de Janeiro, v. 1, n. 24, p. 43–53, 2011.

DEUZE, M. & MARTIN, C. B. **The Independent Production of Culture:** A Digital Games Case Study. Games and Culture, v. 4, n.3, julho. 2009.

DEWEY, J. **Arte como experiência.** Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

GARNER, T. **Game Sound from Behind the Sofa:** An Exploration into the Fear Potential of Sound & Psychophysiological Approaches to Audio-centric, Adaptive Gameplay. Tese de Doutorado. University of Aalborg - Dinamarca, 2013.

MOINE, R. **Cinema genres.** Oxford: Blackwell Publishing, 2008.

SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo:** Fundamentos do design de jogos. Vol.1. Trad. Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.