

O tempo do jogo: suspense e temporalidade em *Until Dawn*¹

Daniel Magalhães de Andrade LIMA²

Moema Samara Gomes FRANÇA³

Cristina Teixeira Vieira de MELO⁴

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

Resumo

O estudo da temporalidade e da fruição são constantemente associados em discussões sobre produtos estéticos e suas relações com o público. No caso dos *videogames*, fatores como agência, imersão e universos temporais são essenciais para problematizar a experiência da jogabilidade frente ao suporte apresentado. Neste trabalho, autores como Henri Bergson (1999), Gilles Deleuze (1983), Jacques Aumont (1993) e Janet H. Murray (2003) são evocados para melhor estudar o universo temporal de *Until Dawn* (2015), *game* de suspense e horror desenvolvido pela *Supermassive Game* para o console *Playstation 4*. No jogo em questão, a dilatação e contração temporal são constantemente utilizadas para compor a poética, narrativa e ritmo do enredo e, assim, toda a experiência jogável.

Palavras-chave: Agência; Imagem; Suspense; Temporalidade; Videogame.

Introdução

A relação que o ser humano estabelece com a imagem, posta diante de fatores como tempo e movimento, sempre foi alvo de questionamento e reflexões. A imagem, até o advento do vídeo, se constitui num produto que é denotativo e conotativo, em que todos os processos temporais passados na sua existência enquanto objeto podem ser percebidos, de forma indireta, na obra final. Afinal, como levantado por teóricos como Rolando Barthes, além de ser objeto, a imagem é também uma outra coisa que está fora do fluxo do tempo, por ser imagem, mas também dentro desse fluxo, pelo suporte em que se manifesta.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Recém-formado no curso de Jornalismo da UFPE, email: danlima@hotmail.com

³ Recém-formada no curso de Jornalismo da UFPE, email: francamoema@gmail.com

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do curso de Jornalismo da UFPE, email: cristinateixeiravm@gmail.com

Como é sabido, com o surgimento da reprodutibilidade técnica, a relação da imagem com os seus dispositivos culturais passou a ser cada vez mais problematizada e, junto com isso, as questões que sua própria existência levanta diante da percepção do tempo. Se a aproximação da imagem dita estática com o instante já era problematizado por autores como Henri Bergson (1999), por exemplo, a imagem em movimento, o vídeo, passou a levantar questões ainda mais profundas sobre o potencial dos dispositivos técnicos contemporâneos em dilatar e contrair universos temporais.

Os jogos digitais, enquanto suporte, podem ser bastante confusos. Por um lado estão no campo da computação e da virtualidade, ao mesmo tempo em que habitam o universo imagético. Por outro, só existem na funcionalidade lúdica, pois são, essencialmente, jogáveis. Apesar de possuir inúmeros elementos imagéticos em comum com o cinema e a fotografia, já que o jogo se dá também enquanto imagem, a relação de temporalidade existente entre espectador/obra (no caso, jogador e jogo) se dá de uma maneira diferente, pois lida com dois universos temporais distintos que não apenas interagem, como também são essenciais para a fruição. Foi buscando refletir melhor sobre esse vínculo temporal entre jogador e jogo que analisamos o *Until Dawn* (2015), jogo desenvolvido pela *Supermassive Game* e lançado pela *Sony Computer Entertainment* exclusivamente para *PlayStation 4*.

Ganhador do prêmio de Melhor Franquia Inédita no *BAFTA Awards* 2016, uma das principais premiações de games mundial, *Until Dawn* é um jogo que se encaixa no sub-gênero *Survival Horror* (gênero de Ação/Aventura), além de fazer referências à narrativa de séries de TV e *slasher movies*⁵. Nos jogos de *Survival Horror* o principal objetivo dos personagens é sobreviver a acontecimentos misteriosos e intrigantes de horror que só serão completamente explicados no final da história, vide jogos famosos como os três primeiros da franquia *Resident Evil* e toda a franquia *Silent Hill*.

No caso de *Until Dawn*, acompanhamos um grupo de jovens que, após ter uma experiência traumática com o desaparecimento de duas amigas numa casa da montanha,

⁵ *Slasher Movies* é um subgênero de filmes de terror em que um assassino, geralmente um *serial killer*, persegue e mata um grupo de jovens, à exemplo da franquia *Sexta-feira 13* e *Pânico*. Normalmente, as mortes são erotizadas e contam com grande teor de crueldade e violência.

decidem voltar ao local, um ano depois, para se divertir e superar o trauma. A partir daí, o enredo se desenvolve em 10 capítulos, alternando frequentemente o personagem jogável de acordo com o caminhar da história, que passa por sanatórios, minas subterrâneas, perseguições de psicopatas, elementos sobrenaturais e outros aspectos típicos de filmes de terror. Exatamente por ser um *Survival Horror* que não conta apenas com um, mas com oito protagonistas, o jogo se baseia na possibilidade de oferecer escolhas frequentes ao jogador, que podem mudar, relativamente, alguns aspectos da narrativa, matando ou salvando personagens.

Until Dawn, pela forma como é estruturado, traz diversas questões pertinentes quando pensamos na relação de temporalidade envolvida na obra. O jogo bebe de diversas fontes do subgênero em que se baseia, que comumente tem a poética construída em cima do suspense, mas também traz elementos de ação acelerada, cenas cinemáticas, divisão do enredo em capítulos (nos moldes das séries de TV americana), dentre outros fatores, como ambientes arquitetonicamente construídos para brincar com a percepção temporal entre corredores apertados e salas catedráticas. Cada um desses aspectos trazem, no encaminhar do jogo, questões temporais próprias, que ajudam a criar as dilatações e contrações da duração que influenciam no ritmo da jogabilidade. Por ser também uma obra artística, assume-se que a mensagem presente no jogo é fundamentalmente ambígua, com múltiplos significados que se originam em um só significante, como sugere Umberto Eco (1962) ao falar sobre o conceito de “obra aberta”. Logo, todas as inferências que faremos em relação ao *game* podem ser encaradas como mais uma das diversas interpretações que ele pode apresentar.

Assim, pretendemos neste artigo trazer reflexões caras às discussões de temporalidade e estética, abordando alguns aspectos lúdicos de *Until Dawn*, mas principalmente algumas de suas dimensões imagéticas e narrativas, baseando-se ainda na nossa experiência imersiva com o jogo, como forma de tentar sanar algumas questões que nos afligem enquanto pesquisadores e jogadores.

Quanto tempo dura uma noite?

Until Dawn traz à sua narrativa uma premissa temporal tão clara que a carrega no próprio título: todo o enredo principal do jogo dura uma noite, do momento que escurece até o fatídico amanhecer. O jogo, porém, se inicia um ano antes dos eventos principais tomarem vez, num prólogo que funciona como uma espécie de tutorial da jogabilidade. Este pré-capítulo inicial sempre acaba da mesma forma, com duas personagens caindo de um penhasco, evento que precisa acontecer para que seus amigos, um ano depois, voltem ao mesmo local para tentar superar a morte das garotas.

Para refletirmos sobre este pulo cronológico na narrativa e algumas características básicas da temporalidade de *Until Dawn*, é necessário que, primeiramente, entendamos alguns conceitos trabalhados por teóricos da temporalidade. Henri Bergson (1999), filósofo que influenciou teóricos importantes da imagem, concebe a realidade a partir de sistemas fechados e abertos e de universos de percepção heterogêneas e homogêneas. Os sistemas fechados, para o autor, são compostos por conjuntos, que variam de tamanho infinitamente grande a infinitamente pequeno; nesta concepção, podemos encaixar, por exemplo, a forma como percebemos o espaço, que é divisível e heterogêneo. O movimento, em outra mão, se relaciona com o espaço mas é essencialmente indivisível, sendo uma grandeza que só existe na própria movimentação. Esse é um dos aspectos importantes no sistema aberto, que, junto ao fechado, dá origem à noção de “todo”, que é o tudo que compõe o mundo, com todos os conjuntos infinitamente grandes e infinitamente pequenos somados ao movimento. Logo, o movimento é responsável por atravessar todos esses conjuntos como elemento de coesão indivisível e homogêneo.

Gilles Deleuze (1983) associa os comentários de Bergson ao universo e dispositivo imagético do vídeo. Em seus escritos, o autor relaciona a obra final do cinema à noção de “todo” apresentada por Bergson, relacionando os aspectos heterogêneos da espacialidade ao enquadramento e limites da tela e o movimento, sempre homogêneo, a diversas possibilidades oferecidas pelo dispositivo do cinema, como o corte, montagem, aceleração e desaceleração de imagens, dentre outros.

Claramente, sabemos que, Deleuze, ao se referir ao cinema, contava com o dispositivo que conhecia para registro e exibição de imagens, antes da era digital e mais

distante ainda dos jogos digitais. Ainda que, como já dito, os jogos sejam cultura praticada, ou seja, existam enquanto jogos apenas se jogados, temos que lembrar que eles se dão, também, enquanto imagem, e dado que a percepção da temporalidade do ser humano se modificou com o advento do vídeo e do cinema, como afirmou Jacques Aumont (1999) ao falar sobre Deleuze, podemos perceber que os instrumentos criados por este último são importantes, também, para analisar a temporalidade narrativa de jogos como *Until Dawn*, que existem, inclusive, graças à experiência cinematográfica.

Apesar de tudo isto parecer óbvio, é importante que entendamos bem alguns destes conceitos para melhor compreender uma das bases quando discutimos narrativa e temporalidade em *games*: o jogo e o espectador habitam universos diferentes e isso é colocado em evidência o tempo todo pelo dispositivo técnico do videogame.

Como frisado na introdução deste artigo, *Until Dawn* é dividido em 10 capítulos e um prólogo, num molde narrativo que remete, de diversas formas, à narrativa seriada da TV americana. Os capítulos variam de duração e perpassam por vários cenários e personagens, tendo suas divisões baseadas apenas em cortes no enredo, que quase sempre são causados para gerar suspense, como ocorre comumente na literatura de horror e policial, em que os capítulos se encerram com acontecimentos importantes para a narrativa e que só serão continuados numa parte posterior da obra.

Essa divisão de capítulos, que nos guia, em saltos espaciais no universo do jogo, de ambiente a ambiente e personagem a personagem, está constantemente nos guiando e ditando as regras de por onde iremos caminhar, que escolhas poderemos fazer e até onde precisamos esperar para que alguns segredos do enredo sejam revelados. Assim, é comum que eventos longos se desenvolvam com personagens sendo capturados, perseguidos e protagonizando intensas cenas de ação que tomam um longo tempo da jogabilidade, enquanto um outro personagem, com o qual tenhamos jogado numa fase anterior do jogo, realize (num capítulo que esteja situado paralelamente na cronologia) ações menores, mais curtas e mais simples; coisas que, no universo temporal do jogo, entre cortes, saltos e *flashbacks*, podem acontecer simultaneamente, com alguns acontecimentos tendo seus capítulos temporalmente dilatados para enfatizar algumas partes do enredo.

Este tipo de divisão da história e jogabilidade, que funcionam como os cortes de um filme — se colocado em paralelo às teorias de Deleuze — evidenciam o dispositivo técnico da obra por permitir que experienciemos sensações temporais que não condizem com nossa percepção do mundo extrajogo, assim como permite que nos deparemos, como não fazemos fora da virtualidade e da imagem, com a linha de movimento que conecta a heterogeneidade do todo. Assim, no jogo, diferentemente do mundo que observamos sem os dispositivos técnicos e imagéticos contemporâneos, podemos nos relacionar com um universo temporal que não só dilata a percepção temporal das durações, mas que realmente tem o poder de alterar a duração dos seus próprios acontecimentos a partir do movimento que conecta o seu “todo”, que homogeniza todas as partes que são, essencialmente, heterogêneas. Desta forma, em seu próprio universo, o enredo de *Until Dawn* dura uma noite, mas, em jogabilidade, ele dura, essencialmente, o tempo em que é jogado, que é guiado, mas não unicamente ditado, pela forma poética e narrativa escolhida para que o enredo e fases do jogo se apresentem.

Em suma, é por meio do dispositivo técnico que podemos, enquanto jogadores, compreender em *Until Dawn* uma unidade de obra, que é coerente em seu próprio universo temporal, composto a partir do dobramento de suas possibilidades técnicas em conjunto com a agência do jogador, como será aprofundado mais à frente.

Por mais que as durações do jogo dependam, então, do tempo que o jogador leva para jogá-lo e dos cortes e imposições narrativas do enredo, precisamos ter sempre em mente que a percepção do tempo tem intensa relação com os processos de memória, já que a própria noção de passado, presente e futuro se dá a partir dos símbolos que apreendemos em nossas vivências. Segundo Aumont, a “duração” é o que comumente entendemos por tempo, sendo que

é sentida (...) com auxílio da memória a longo prazo, como uma espécie de combinação entre a duração objetiva que escoar, as mudanças que afetam nossos perceptos durante esse tempo, e a intensidade psicológica com a qual registramos aquela e estas. (AUMONT, 1999. p. 106).

Um aspecto importante da sensação de duração é o que ela estabelece com os movimentos que permeiam a vida, que trazem, em si, um tempo psicológico próprio. Quando pensamos na duração dos movimentos que realizamos no dia-a-dia, enquanto

corpos, estamos retomando uma memória afetiva⁶ e afetiva destas durações, que nos permite reconhecer, de certa forma, o universo temporal em que vivemos.

Quando jogamos um jogo como *Until Dawn*, que traz personagens humanos, é comum que associemos os movimentos das animações com os que realizamos em nossa vida, fator que ajuda a dar um grau de realismo ao jogo. É importante que lembremos, porém, que as animações digitais as quais atribuímos narrativamente como personagens, com os quais jogamos, são apresentados no jogo num universo próprio e de durações próprias, que se afastam das durações que sentimos em vida. Quando jogamos, e deslocamos um dedo para mover o analógico do controle, estamos, por exemplo, dando o comando para que um personagem se desloque em corpo inteiro, caminhando pelo espaço, ações que, no nosso mundo material, não tem a mesma sensação de duração. Assim, se em *Until Dawn* uma noite dura o tempo variável que duramos no jogo, os personagens que agenciamos realizam ações que duram, também, o tempo que duramos para realizar ações que os comandem a tal; durações estas que variam de acordo com as regras que o jogo nos impõe enquanto dispositivo.

Assim, todos estes aspectos, desde os pulos narrativos, ao sistema de controles de personagens até a própria divisão em capítulos, são, também, o jogo nos dizendo repetidamente por meio do seu dispositivo técnico, imagético e digital que, não, não pertencemos a um mesmo universo temporal e que, sim, se só conseguimos nos relacionar com o mundo a partir da nossa própria noção de temporalidade, agora, enquanto jogamos, estaremos adentrando parcialmente um universo que não é só nosso, mas do jogo.

Corredores escuros e trajetos fatídicos

Posta a questão temporal específica do jogo em evidência – e como a duração se dá de maneiras diferentes para jogador e personagem –, é necessário analisar um dos

⁶ De acordo com Bergson (1999) a afecção está associada à percepção e ajuda a constituir, mas não a é, nem é a sua matéria-prima. Enquanto a percepção está no campo de algo que é, pelo corpo, estimulado, a afecção ocorre quando este estímulo confere um alcance que exige uma resposta de expelimento, como o processo de dor. Ao mesmo tempo, é pela afecção que o corpo recebe um pouco do mundo, já que se altera a um nível de adentramento da sua própria estrutura. A percepção está associada às ações virtuais, ao fora do corpo, à promessa e/ou medo de ação. Já a afecção à ação real, ao processo interno, à resposta que o corpo dá as imagens, expelindo-as, absorvendo-as e criando-as em representação.

elementos que dialogam com a duração do jogo: o espaço arquitetônico. Os apontamentos de Cândida Vilares Gancho (2002) sobre a questão espacial dentro de uma narrativa conferem ao espaço a importância de situar a história e os personagens e de ser mutável de acordo com o que acontece na trama. Ou seja, o espaço estabelece tamanha interação com os personagens que influencia suas emoções, atitudes e pensamentos. Em troca, ele próprio se transforma com as ações provocadas pelos personagens. Gancho ainda destaca a ideia de ambiente, que é o espaço social, econômico, psicológico e moral que os personagens ocupam. A potencialidade do espaço enquanto narrativa é explicada pelo designer de produção de *Until Dawn*, Lee Robinson, em entrevista em *making of* contido no próprio jogo. No vídeo, adquirido a partir de pistas colecionáveis no *game*, Robinson chama atenção para os detalhes do ambiente que criam um clima de terror através das cores e iluminação, por exemplo, e que ora são aconchegantes, ora são frios e ameaçadores. Não é à toa que a primeira imagem que chega aos olhos do jogador no início do *game* é a casa em que os amigos estão hospedados, uma estrutura de madeira e concreto em meio a montanhas canadenses repletas de neve, que se torna um convite ao universo do jogo. A intenção dos designers por dentro da casa, segundo Robinson, com a criação de corredores escuros e claustrofóbicos que desembocam em grandes espaços abertos sinistros, semelhante à grandiosidade de uma catedral, era fazer os personagens parecerem pequenos e com uma espécie de labirinto para desbravar.

Uma das características inerentes ao videogame capaz de fazer com que o jogador saboreie da experiência de “estar na pele” do personagem é o que Janet H. Murray (2003) define como imersão. O termo não tem significado unânime entre os pesquisadores de mídia e cultura digital, mas aqui vamos usá-lo como uma metáfora que se refere à sensação corporal de estar submerso na água do mar ou piscina. Para Murray, quando jogamos, nós procuramos a mesma experiência psicológica de quando mergulhamos: toda a realidade que nos envolve é tão completamente estranha e diferente que toma conta dos nossos sentidos e da nossa atenção. Não estamos mais no mundo familiar, em que sabemos das regras para andar, respirar, interagir com o outro. Precisamos e tiramos um deleite em apreender a lógica desse novo universo, temos que

racionalizar como funciona nosso movimento dentro dele. A participação que o novo meio permite exige que nós nademos nele de acordo com suas regras. É importante destacar que a imersão não depende apenas da obra, mas também da disposição do jogador e da maneira como essa obra o atinge.

Para sustentar tão poderoso transe imersivo, portanto, temos de fazer algo inerentemente paradoxal: precisamos manter o mundo virtual “real” fazendo com que ele permaneça “fora dali”. Precisamos mantê-lo em perfeito equilíbrio no limiar do encantamento, sem deixar que ele desmorone para um lado ou para outro. Porque o transe limiar é tão naturalmente frágil, todas as formas de arte narrativa desenvolveram convenções para sustentá-lo. Para conseguir isso, uma das maneiras mais importantes foi proibir a participação. (MURRAY, 2003, p.103).

Murray refere-se aí à quebra da quarta parede, conceito teatral que separa em dois mundos o palco e a plateia. A quarta parede existe entre os dois e sua quebra seria quando um ator se dirige, em cena, diretamente à plateia, fazendo o espectador se dar conta de que aquele mundo que está sendo representado não é real. No videogame, a quarta parede mais óbvia seria o controle, a própria tela da TV. A quebra da quarta parede pode funcionar bem em algumas narrativas e manter o espectador ainda imerso, mas também pode desfazer o encantamento imersivo e a ilusão da narração. Os games *No More Heroes*, desenvolvido pela *Grasshopper Manufacture*, e *Zelda*, da *Nintendo EAD*, são exemplos onde o efeito de quebra imersiva ocorre. A ideia de suspensão da descrença parte disso, da capacidade que determinada obra tem de convencer os espectadores de que aquela ficção é real.

É justamente porque estamos imersos que conseguimos perceber sensorialmente a arquitetura de *Until Dawn*. O jogo nos coloca em uma posição de exercício do medo através de relaxamento e tensão constantes, que são provocados pela união do visual da arquitetura (que ora oprime, ora expande), iluminação, trilha sonora e narrativa. Tomemos como exemplo as cenas em que andamos por longos corredores. Com o passar do jogo, aprendemos que os corredores estreitos da casa principal são lugares em que estamos teoricamente salvos, visto que não há sustos, monstros nem assassinatos. Vemos até um certo padrão acontecer – boa parte dos corredores da casa principal do jogo tem pequenas entradas onde ficam mesas de canto com abajur e algum quadro em

cima. Ou seja, o corredor apertado, escuro, apesar de sempre sombrio, torna-se o lugar conhecido, de passagem para outro onde, por experiência, podemos esperar ser um lugar de ação, sustos e causador de medo. O game provoca um momento de quebra quando o jogador sai do corredor, onde tudo é conhecido, para um espaço bem maior, com ar catedrático e características tão diferentes que não são passíveis de serem absorvidas à primeira vista.

Nessa mudança de ambiente, o personagem fica mais vulnerável, assim como o jogador, e é interessante notar como podemos dilatar a nossa percepção de duração da história sem, no entanto, alterar a sua duração de fato. Como estamos imersos e percebemos que o jogo segue um padrão de manter o personagem seguro nos corredores e provocar tensão, sustos e ações fora deles, muitas vezes adiamos sair desse espaço, ficamos passeando pelo corredor até termos coragem de enfrentar o que vem dos espaços catedráticos. Podemos adiar a experiência, mas jamais evitá-la. O corredor, neste caso, vira um espaço de respiro da tensão da narrativa e o tempo em que o jogador “perde” nele não reflete na trama e, conseqüentemente, não afeta o personagem, mas pode aliviar o jogador.

Um dos fatores que podem ferramentar esta decisão sobre o adiamento, mas não a alteração, da trajetória jogável do jogo é, por exemplo, a tela de pause. Em *Until Dawn*, como acontece na maioria dos games, o jogador pode pausar a ação principal do jogo a qualquer momento, com o apertar de um botão. Se tornou comum, em jogos de diversos tipos, que na tela de pause os jogadores tenham acesso a configurações técnicas de jogo assim como a itens colecionáveis e informações sobre a progressão do game; esta possibilidade, em que ao indivíduo é oferecida a possibilidade de interromper o andamento do game para acessar uma outra tela, que é uma suspensão do enredo, já representa, por si só, um fator agencial que se relaciona claramente com o universo temporal oferecido pelo dispositivo do game.

No caso preciso de *Until Dawn*, a escolha de pausar surge também como uma possibilidade de escapar e elucidar à fruição que se baseia no suspense, de forma que, dada uma imersão densa com o universo do horror, o jogador pode optar por suspender a ação em que se insere, mesmo que, em algum momento, tenha que voltar a realizá-la,

como se o jogo nos dissesse que podemos suspender momentaneamente seu universo, mas que, via de regra, devemos voltar a ele.

Uma das recompensas causadoras de satisfação para os jogadores, segundo Murray, está presente no conceito de agência. O prazer de escolher uma ação e ver o resultado dela é a agência, e quanto mais autônoma for a escolha que gerou o resultado, maior é o prazer causado no sujeito. Murray aponta a peculiaridade da agência no videogame, uma vez que não é esperado vivenciá-la dentro de um ambiente narrativo, muito embora o jogos digitais sejam os únicos contextos narrativos em que se torna possível a existência da agência.

Também durante as telas de pause, o jogo nos mostra, numa escolha estética bem curiosa, o rosto do personagem que controlamos naquele momento, que sempre aparece, em close, num ângulo em diagonal à nossa visão, como se observasse um horizonte no extracampo. O interessante é que, quando movemos o controle do console, agenciamos a direção do olhar do personagem que, além disso, realiza expressões pequenas, como o lambar dos lábios e a contração das pálpebras. Este mecanismo nos faz perceber duas coisas: a primeira é que temos um poder de agência sobre aquele personagem, em que, mesmo na tela de pause, temos o direito de controlar pelo menos um dos aspectos dele; o olhar. A segunda é que, independentemente de o comandarmos, o personagem se move autonomamente, mesmo que minimamente, como se sua existência independesse da nossa e habitasse um *continuum* de tempo infinito que dura, exatamente, até o momento em que decidimos tirar o pause do jogo.

O sujeito interage com e se sente no comando do jogo, mas o jogo também delimita até que ponto ele pode se conectar com o ambiente e decide as regras, temporais ou não, que compõem seu próprio universo, como, por exemplo, em quais momentos precisamos de uma câmera lenta para matar um *wendigo*. Os *wendigos* são criaturas mitológicas que fazem parte da cultura de povos indígenas norte-americanos e que, em *Until Dawn*, representam os arquétipos do monstro e principal vilão dos jovens. Nos momentos de tensão em que controlamos o personagem que está com a arma, o dispositivo nos desafia a mirar nas criaturas e, como se reconhecesse que o jogador não tem habilidade suficiente para atingir o alvo diante do clima imersivo tensionado por

provocações da própria narrativa, nos dá a câmera lenta. A imposição da dilatação temporal da câmera lenta (involuntária para o jogador), neste caso, é influenciador direto da agência entre sujeito e jogo, já que atirando nos *wendigos* conseguimos evitar que personagens morram. Deste modo, através das estratégias da narrativa e do dispositivo, percebemos que até podemos estar jogando o jogo, mas o jogo também (e essencialmente) está nos jogando.

Considerações Finais

Ao iniciarmos o trabalho de análise de algumas questões temporais caras a *Until Dawn*, em que baseamos na nossa própria experiência de jogabilidade com o jogo, mas também a partir de uma análise estética de maior afastamento, nos propusemos a observar os elementos que ajudassem a intensificar a experiência lúdica de imersão, mesmo que apontando um afastamento entre o universo temporal da vivência humana e o da obra.

Claramente, sabemos, que jogar um jogo já envolve um contrato tácito e voluntário de que o indivíduo deve adentrar um universo de regras impostas para que a ludicidade do jogar tenha espaço na experiência de fruição. Assim, qualquer aspecto da jogabilidade aponta para o fato irreversível de que, por mais que o jogador realize escolhas, o universo em que ele se insere é sempre, também, do jogo.

Analisar *Until Dawn* é perceber, a partir disso, que um game vai além de uma transposição da experiência humana para um dispositivo técnico, e também que vai além da remediação da linguagem do cinema, ou da literatura, já que o jogo está constantemente levando ao jogador uma experiência montada e esquematizada para que o indivíduo realize escolhas, ainda que mínimas, que lhe dão autonomia sobre o seu destino, já parcialmente traçado.

Until Dawn traz, em sua trajetória jogável, diversos aspectos que compõe e alteram suas regras temporais; o enredo dura uma noite que, por sua vez, dura o tempo do jogo cuja estrutura narrativa é repartida em capítulos, remetendo ao universo das séries de TV, e usa elementos de suspense da literatura e do cinema. Além disso, nos faz explorar ambientes pensados para evocar o suspense, compensado com cenas de ação cinemáticas, como atirar em *wendigos* em câmera lenta. Por trazer tantas características

de convergência com outras poéticas que envolvem outros universos temporais, *Until Dawn* passa a compor sua temporalidade, também, no campo afetivo, evocando vivências que já estabelecemos com outras mídias. Assim, se insere num contexto cultural, em que linguagens e suportes se tencionam para provocar uma experiência que preze, primeiramente, pela imersão.

Estes afetos, porém, vão muito além do intertexto e da convergência poética, já que, como é próprio do dispositivo jogável, a temporalidade, que permeia toda a existência humana a partir da duração e também faz parte do campo afetivo, é experimentada no jogo de forma ativa. Jogar é experimentar uma nova noção de tempo e percepção, que mesmo se aproximando de outras experiências, existe apenas dentro do suporte do *Game* e dentro de cada jogo específico.

Experimentar, pela fruição, uma nova temporalidade é um caminho de troca e absorção com o meio, no caso com a mídia e tecnologia, que altera a forma como concebemos o tempo e, assim, nossa própria existência, pois jogar um jogo nos apresenta novas possibilidades de apreensão do mundo. Baseados nisso, gostaríamos de encerrar estas considerações com um trecho escrito por Arlete dos Santos Petry (2011), que acreditamos não só dar um fechamento para as reflexões que levantamos até aqui, mas também enfatizar o quanto a percepção do mundo a partir do jogo pode ser importante para que entendamos, também, a nossa existência fora do dispositivo:

Do ponto de vista da filosofia, encontramos Eugen Fink, um aluno do filósofo Heidegger, nos dizendo que o Jogo pode ser entendido como a metáfora especulativa do mundo. E mais, é no jogo que a relação homem e mundo eclode de uma forma singular: o homem perde o controle e passa a ser jogado. Entra no tempo da eternidade, Aión, que não deixa de ser o tempo de cada decisão, de cada escolha que fazemos. Assim, para Fink [1966], se o homem joga e é pelo mundo jogado, o cosmos, por estar em constante movimento, também joga. Homem e mundo, não há como separá-los, nos disse Heidegger. Somos ser-nomundo, marcados pela mundaneidade, portanto, não podemos ser concebidos isoladamente daquilo que possibilita e ampara nossa existência: o mundo. E, dito mais próximo de nosso contexto, o mundo em que vivemos, o mundo do jogo. (PETRY, 2011, p. 02).

Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. São Paulo: Ed. Papyrus, 1993.

BARTHES, R. **A câmera clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1999

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 – A imagem-movimento**. Editora Brasiliense S.A, 1983.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1962.

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

PETRY, Arlete dos Santos. **Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games**. 2011. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf>. Acesso em 05/07/2016.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.