

A TRADIÇÃO GÓTICA NO JOGO ELETRÔNICO *UNTIL DAWN*

GOTHIC TRADITION IN *UNTIL DAWN*

*Iris Maitê Fullas Aguiar*¹

¹ Mestre em Letras pela UNIFESP (2018)

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo principal analisar o enredo do jogo eletrônico *Until Dawn* (2015) pelo prisma da tradição Gótica. Considerando as colocações de Rossi (2008), procuram-se evidenciar os principais elementos narrativos que estabelecem um diálogo com o Gótico. A análise tem como base os três elementos basilares apresentados por França (2016): o *locus horribilis*, a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado. Além disso, tomando os estudos de Murray (2003), Wolf (2001), Perron (2004) e Aarseth (2004) em termos de estudos de narratologia e jogos, o artigo pretende demonstrar como as escolhas feitas pelo jogador são exploradas com a finalidade de intensificar sua experiência narrativa e explorar os elementos do gótico presentes no enredo.

PALAVRAS-CHAVE: Gótico; Narrativa; Jogo eletrônico; Until Dawn.

ABSTRACT: This article aims at presenting an analysis of the plot of the electronic game *Until Dawn* (2015) from the point of view of the Gothic tradition. Considering the observations by Rossi (2008), the study highlights the basic elements that establish a link with the Gothic. The investigation is based upon three fundamental principles addressed by França (2016): *locus horribilis*, the monstrous character and the ghost from the past. Furthermore, considering the studies of Murray (2003), Wolf (2001), Perron (2004) and Aarseth (2004) regarding to games and narrative, the study attempts to demonstrates how the choices made by the player are explored to enhance his/her narrative experience, exploit the Gothic elements from the plot.

KEY WORDS: Gothic; Narrative; Videogame; Until Dawn.

Observando os temas abordados por jogos eletrônicos, é possível notar uma considerável oferta de títulos que, de certa forma, se utilizam de elementos góticos para desenvolver e ambientar suas narrativas, como por exemplo os jogos *Silent Hill* (1999), *Bloodborne* (2015), *Darkest Dungeon* (2016), *Gone Home* (2018), entre outros. Nesse aspecto, *Until Dawn* (2015) é uma das narrativas que pode ser analisada pelo prisma da tradição gótica, graças à presença de alguns elementos que compõem o jogo.

A análise será conduzida de modo a evidenciar a exploração dos elementos do Gótico presentes no jogo eletrônico, propondo uma leitura de seu enredo como parte da tradição gótica narrativa. Inicialmente, algumas informações essenciais do jogo eletrônico serão relacionadas. Em seguida, a definição de Gótico adotada para o trabalho de pesquisa será apresentada e finalmente será desenvolvida a análise do jogo eletrônico à luz dos preceitos teóricos apresentados, tanto do Gótico como, dada a especificidade do jogo em questão, estudos acerca de jogos como os de Murray (2003), Wolf (2001), Perron (2004) e Aarseth (2004).

O JOGO UNTIL DAWN: INFORMAÇÕES BÁSICAS

No mercado de jogos eletrônicos, *Until Dawn* recebe a classificação de *survival horror*² e é categorizado como drama interativo, o que significa que a narrativa é construída com a participação do jogador. Desenvolvido pela empresa *Supermassive Games* e publicado pela *Sony* em 2015, o jogo é inspirado principalmente na tradição de filmes *slasher*, em outras palavras, aqueles em que geralmente existe a presença de um assassino em série que persegue suas vítimas e as mata de modo violento e sanguinolento.

O jogo é estruturado em um prólogo, 10 capítulos e uma espécie de epílogo em que são apresentados os créditos do jogo intercalados com entrevistas dadas pelos

2 Para o presente trabalho de pesquisa foi adotada a definição de *survival horror* apresentada por Perron (2004) em que o herói investiga um ambiente hostil no qual está aprisionado com a finalidade de descobrir as causas de eventos horríveis e estranhos. O jogador precisa encontrar pistas e colecionar objetos para solucionar enigmas. Geralmente o jogo é em terceira pessoa e o conflito entre o personagem e o(s) monstro(s) do jogo é o elemento dominante do terror.

sobreviventes da história na delegacia de polícia, após serem resgatados. A divisão da narrativa em capítulos, de certa forma, permite que o jogador siga a história de forma linear, explorando o número de capítulos que desejar por vez, e organizando a sequência dos eventos. Ademais, o título de cada capítulo funciona não somente como um prenúncio dos eventos que serão enfrentados pelos personagens, mas também como uma contagem regressiva para o desfecho da história:

- 1) Prólogo: o ano passado
 - 2) Lembre-se da morte (10 horas até o amanhecer)
 - 3) Ciúmes (9 horas até o amanhecer)
 - 4) Isolamento (8 horas até o amanhecer)
 - 5) Lealdade (7 horas até o amanhecer)
 - 6) Presa (6 horas até o amanhecer)
 - 7) Vingança (5 horas até o amanhecer)
 - 8) Violência (4 horas até o amanhecer)
 - 9) Revelação (3 horas até o amanhecer)
 - 10) Carma (2 horas até o amanhecer)
 - 11) Resolução (1 hora até o amanhecer)
- (UNTIL DAWN, 2015. trad. minha)³

Além disso, cada início de capítulo mostra um breve resumo dos eventos anteriores. Dessa forma, é possível acessar os acontecimentos mais relevantes antes da continuação do jogo e do desenvolvimento dos próximos capítulos.

O tempo de jogo de *Until Dawn* pode variar entre 9 e 12 horas, consideravelmente um jogo curto se comparado aos outros títulos disponíveis no mercado. Isso permite que a narrativa seja explorada diversas vezes, acessando informações e elementos que possam ter sido ignorados anteriormente. Entretanto, o tempo de

3 Prologue: Last year/ Chapter 1: Memento mori / Chapter 2: Jealousy / Chapter 3: Isolation / Chapter 4: Loyalty / Chapter 5: Prey / Chapter 6: Vengeance / Chapter 7: Violence / Chapter 8: Revelation / Chapter 9: Karma / Chapter 10: Resolution

jogo pode ser mais curto dependendo das escolhas do jogador. Isso pode fomentar em alguns jogadores, a nosso ver, o desejo de reviver a narrativa não somente para descobrir detalhes ainda não revelados, mas acima de tudo para ter a chance de explorar novas escolhas e observar suas consequências e possivelmente o alcance de um desfecho diferente.

O grupo de personagens protagonistas é composto pelas irmãs gêmeas Hannah e Beth, seu irmão Josh e seus amigos Sam, Joshua, Michael, Jessica, Ashley, Christopher, Emily e Mathew. Há também a presença de um analista chamado A. J. Hill, que conduz sessões de análise com uma figura misteriosa, intercaladas com os capítulos do jogo. No grupo dos que podem ser considerados antagonistas da narrativa, temos os *Wendigos* e Jack Fiddler, um ermitão desconhecido que habita um sanatório abandonado.

A narrativa se inicia com o prólogo mostrando o grupo de amigos passando o inverno na casa da família de Josh e das irmãs, como eles faziam tradicionalmente. Quatro dos amigos (Michael, Emily, Mathew e Ashley) decidem pregar uma peça em Hannah, fazendo a garota acreditar que Mathew estava apaixonado por ela. Enquanto Michael e Hannah conversam em um dos quartos da casa, os outros amigos estão escondidos gravando tudo. Os únicos que não participam da brincadeira são Christopher e Josh, pois tinham bebido e estavam dormindo, Sam (amiga de infância de Hannah) e Beth (irmã de Hannah).

Quando descobre a armação dos amigos, Hannah foge da casa, correndo transtornada no meio da noite. Seguida pela irmã, as duas penetram a floresta coberta de gelo e são perseguidas por uma criatura. Tal perseguição finda com as garotas caindo de um penhasco. A cena da queda induz o jogador a acreditar na morte das irmãs e o fato de os corpos não serem encontrados leva todos os personagens a acreditarem em um possível desaparecimento das duas.

O capítulo 1 do jogo se passa exatamente um ano depois do desaparecimento das gêmeas, com o grupo se reunindo novamente na casa da montanha para passar o inverno e consolar o irmão que aparenta ter superado o passado e não mais sofrer com a morte das irmãs. A narrativa que se segue então explora os acontecimentos da noite que o grupo passa na montanha até o alvorecer do dia seguinte (em inglês, *until dawn*,

que é exatamente a tradução do título do jogo). Nesse período, os personagens terão que enfrentar diversos conflitos: as consequências da brincadeira do ano anterior; as incertezas que cercam o desaparecimento das irmãs; a tensão que cerca Josh e o grupo de amigos; e os mistérios que cercam a casa e a montanha em que ela foi construída.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS

De certo modo, os elementos que compõem a tradição gótica podem ser observados desde a Idade Média, não somente nas narrativas, mas também em outras áreas, como por exemplo a arquitetura. Entretanto, somente após a publicação de *O castelo de Otranto* em 1764, é que se estabelece uma data oficial para o que passa a ser chamado de Literatura Gótica. Reconhecido como o primeiro romance que apresenta uma estrutura específica, ele reúne os elementos narrativos que tradicionalmente são utilizados para identificar uma história como parte da tradição gótica. Considerando que estamos lidando com um vasto campo teórico, contando com fortuna crítica ampla, será adotado como base para a análise a visão de que:

O gótico, chega então, ao século XXI já transformado e adaptado à miríade de novos padrões culturais, mas sem perder sua essência: a escuridão, a noite, o Mal, o terror e o horror, a psicologia do medo, a instauração de impasses na racionalidade da lógica. Agora, porém, em um contexto de sociedades e subjetividades fragmentadas, sua presença se torna cada vez mais forte e seu caráter contestatório revela-se cada vez mais contundente, já que ele não necessita mais abrir suas brechas de entrada no universo racional: elas já existem entre os fragmentos da sociedade e dos sujeitos. (ROSSI, 2008, p.75)

Seguindo as observações de Rossi (2008), mesmo passando por algumas transformações e adaptações, a essência das narrativas góticas está na exploração de alguns elementos básicos, como a escuridão e o medo, por exemplo. Além disso, tais narrativas também funcionam como instrumento de contestação não somente da racionalidade humana, mas também de padrões de uma sociedade cada vez mais fragmentada. Seguindo a mesma linha de Rossi, França observa que:

Entre os muitos elementos convencionais dessa tradição, três se destacam por sua recorrência e importância para a estrutura narrativa e a visão de mundo góticas. São eles: o locus horribilis, a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado. Obviamente, tais elementos não são por si só, exclusivos do gótico. No entanto, podem ser descritos como os aspectos fundamentais da narrativa gótica quando aparecem em conjunto e sob o regime de um modo narrativo que emprega técnicas de suspense em enredos que objetivam a representações dos horrores e das ansiedades de uma época por meio da produção de efeitos estéticos relacionados ao medo, ao sublime terrível ou ao grotesco. (FRANÇA, 2016, p.2493)

Dessa forma, mesmo dispondo de uma vasta gama de elementos narrativos para estruturar seus enredos, as narrativas góticas tendem a explorar com maior frequência cenários assustadores e inóspitos, como montanhas, florestas, castelos, casas escuras, caminhos tortuosos e outros ambientes que denotam uma subordinação do sujeito ao ambiente. Isso pode ser observado em várias narrativas conhecidas do grande público, como, por exemplo, *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, *Drácula* (1897), de Bram Stoker, ou *The Scarlet Letter* (1850), de Nathaniel Hawthorne.

A presença monstruosa é também uma característica recorrente das narrativas góticas. Entretanto, há que se considerar que quando falamos de uma presença monstruosa, não se trata necessariamente de um monstro como um vampiro, um lobo ou uma figura construída a partir de diferentes partes de corpos humanos. Tal figura monstruosa pode ser um assassino em série, um médico que conduz experimentos questionáveis ou até mesmo um ex-marido ciumento que nega o final de um relacionamento.

Temos então o terceiro elemento das narrativas góticas descrito por França (2016) que é a presença fantasmagórica do passado. Nesse caso, os eventos pretéritos não são colocados como um caminho para compreender o presente e nem mesmo como recordação de tempos felizes. São geralmente eventos aterrorizantes que afetam as ações do presente. Nas narrativas góticas, a protagonista é vítima desses eventos, nem sempre protagonizados por ela, mas que precisam ser enfrentados como condição para restabelecer o controle do presente. Esse recurso pode

ser observado em inúmeros filmes de terror, como por exemplo no clássico *Psicose* (1960) ou até mesmo em *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997). O mesmo recurso também pode ser observado nos jogos *Heavy Rain* (2010), *God of War* (2018) e *Call of Cthulhu* (2018).

Considerando os preceitos teóricos apresentados por Rossi (2008) e França (2016), podemos apontar aqui uma proximidade entre os elementos basilares das narrativas góticas e a experiência narrativa oferecida pelos jogos eletrônicos, uma vez que:

Nos jogos, portanto, temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. Cada lance num jogo é como um evento no enredo de uma dessas histórias simples, mas envolventes. Da mesma forma que as cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioridade, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas. (Murray, 2003, p. 141)

Através dessas ações rituais dos jogos é oferecida ao jogador a possibilidade de explorar brechas do universo racional em um contexto de sociedades e subjetividades fragmentadas (Rossi, 2008) e de enfrentar diferentes representações dos horrores e das ansiedades (França, 2016). O jogador pode não somente enfrentar o monstro, mas também experienciar a possibilidade de protagonizar o papel de monstro enquanto manipula uma realidade alternativa. Ademais, Aarseth (2004, p. 365) aponta que: Temas culturais similares são encontrados em diferentes mídias e em diferentes tipos de expressão. (Trad. minha)⁴ Assim sendo, os jogos eletrônicos passam a ser apresentados como mais uma área para a manifestação dos elementos das narrativas góticas.

4 Similar cultural themes are usually found across media and across different types of expression.

LOCUS HORRIBILIS EM UNTIL DAWN

Observando as narrativas góticas de um modo geral, podemos destacar que castelos aparecem como as mais recorrentes ambientações. Especialmente por serem cheios de longos corredores, escondendo passagens e quartos secretos, eles funcionam como um importante elemento narrativo para a construção do medo, da incerteza, da loucura e das agruras vivenciadas pelas personagens. Contudo, assim como supracitado, sabemos que o gótico passou por muitas transformações. Isso significa que o castelo como a mais frequente ambientação para as narrativas góticas também sofreu variações. Entretanto, sua função como elemento narrativo permanece a mesma. Dessa forma, podemos afirmar que:

O castelo representa a desobjetificação: dentro de suas paredes o indivíduo pode ser 'sujeito' a uma força que é profundamente resistente à tentativa do indivíduo de impor sua própria ordem. (...) Na sua representação de nossa própria infância vulnerável, ele nos aflige com problemas de tamanho e escala; ele nos ameaça com barreiras imensuráveis, e ao mesmo tempo, com uma claustrofobia sepulcral, ele age como a possibilidade suspensa de um sepultamento prematuro. Ele desafia todas as noções de resgate e salvação; ele nos expõe frente a um excesso de poder patriarcal, ao mesmo tempo que nos comunica que mesmo os maiores monumentos da grandeza humana se tornam, ou talvez tenham sempre sido, ruínas. (PUNTER e BYRON, 2004, p. 262. Trad. minha)⁵

Considerando as palavras de Punter e Byron, a ambientação de narrativas góticas se dá em um ambiente monstruoso, em que o terror é explorado através de confi-

5 The castle represents desubjectification: within its walls one may be 'subjected' to a force that is utterly resistant to the individual's attempt to impose his or her own order. (...) . In its figuring forth of our own vulnerable childhood, it afflicts us with problems of size and scale; it threatens us with measureless boundaries, and yet at the same time, with the most tomb-like claustrophobia, it enacts the hovering possibility of premature burial. It challenges all notions of rescue and salvation; it exposes us before an excess of patriarchal power, while at the same time it conveys to us that even the utmost monuments of human grandeur become, or perhaps always have been, ruins.

gurações espaciais que constroem o medo. Um ambiente que apresenta não somente aparência assustadora, mas é também escuro, apertado e vai aos poucos alimentando as paranoias e as incertezas das personagens. No caso de *Until Dawn*, podemos destacar diferentes ambientações que podem ser analisadas com base nessas observações, compondo o que França (2016) elenca como o *locus horribilis*.

O primeiro deles é a casa que pertence à família de Josh e das gêmeas desaparecidas no inverno passado. O fato de a casa ser relativamente grande, cheia de quartos e corredores, faz com que as personagens tenham que se afastar umas das outras em alguns momentos. Esse isolamento é um fator que contribui para o clima de medo e insegurança vivido pelas personagens. Outra questão a ser observada é o fato deles estarem passando a noite na casa. Isso faz com que todos os personagens fiquem a maior parte do tempo na penumbra. A falta de luz ajuda a criar um grande clima de incerteza e tensão, não somente para os personagens, mas também para o jogador.

A floresta que circunda a casa também pode ser compreendida como outro ambiente que colabora para a construção do medo, pois é escura e cheia de barulhos e visões incertas, se transformando no ambiente perfeito para que criaturas (ou assassinos) se mantenham escondidos. Nos momentos em que as personagens andam através da floresta, o foco da câmera muda várias vezes, trazendo o ponto de vista de uma figura que espreita o grupo de amigos, não ficando claro se se trata de um assassino, um monstro ou outro morador daquelas terras.

O local de construção da casa também é um fator que contribui para estabelecer um clima de medo e incerteza. No início do primeiro capítulo do jogo, a personagem Sam ouve no rádio uma notícia sobre o desaparecimento das irmãs, em que a repórter cita que a polícia tem um possível suspeito, cujo paradeiro é desconhecido. Tal suspeito alegava que a terra em que a casa havia sido construída era sagrada e pertencia aos seus antepassados. Considerando o fato de a construção ter maculado um solo indígena sagrado, uma possível interpretação é de que a casa esteja envolta em um tipo de maldição; portanto, os responsáveis devem sofrer as consequências de tal violação.

Tal questão é explorada em diversos momentos do jogo, colocando tanto o desaparecimento das irmãs quanto os acontecimentos daquela noite como uma punição

pela violação daquelas terras sagradas. Investigando os diferentes cenários do jogo, são encontradas fotografias, recortes de jornais, recados deixados em uma secretária eletrônica, quadros e outros objetos que aos poucos vão reforçando a possibilidade de o grupo de amigos estar sendo atacado por esse descendente, em uma possível forma de retaliação.

Próximo da mansão da família de Josh, há um chalé em que Michel e Jessica, um casal de namorados, pretende passar uma noite romântica. Inicialmente apresentado como um local isolado do grupo de amigos, portanto perfeito para que um casal de jovens apaixonados compartilhe momentos de intimidade e paixão, o chalé se transforma em uma prisão quando eles percebem que estão sendo perseguidos e vigiados. Mais uma vez, as personagens se encontram desprovidas da chance de salvação e temos a manifestação de elementos básicos da tradição narrativa do gótico, como a escuridão, a noite, o medo e o enfrentamento de impasses na racionalidade (Rossi, 2008). Longe do grupo de amigos, dentro de um pequeno chalé no meio da noite gélida nas montanhas, não há a quem recorrer.

Além disso, há a presença de um sanatório abandonado nas proximidades da casa. Essa construção, de certa forma, também compõe o *locus horribilis* da narrativa. Além de ser um prédio ermo, escuro e em más condições, ele pode ser identificado como um paradeiro do possível assassino que vai atacando e dizimando os personagens um a um. Vale salientar que a escolha do tipo de local, o sanatório, não nos parece ser aleatória: afinal, remete a locais atrelados a loucura, elemento recorrente em narrativas góticas.

Um quinto cenário a ser analisado é o consultório médico em que são conduzidas sessões de análise entre um paciente e um terapeuta ao final de cada capítulo. Em um primeiro momento, tanto o analista quanto a sala apresentam uma aparência normal. Entretanto, conforme o desenvolvimento da narrativa, tanto a aparência da sala quanto a do analista vão sofrendo transformações. Aos poucos, a sala vai ficando mais escura, suja e degradada. É possível observar o aparecimento de ratos, insetos, partes de corpos humanos e outros objetos que refletem os principais acontecimentos da narrativa.

Além disso, tal processo de transmutação também pode ser interpretado como reflexo dos dilemas e culpas de Josh, ou seja, elementos que são frutos de sua

alucinação e que resultam em um clima de grande desconforto e tensão durante essas sessões de análise. Esse processo de transmutação vai se intensificando a ponto de, no último encontro entre os dois, já não existir mais consultório médico e o analista estar transfigurado, como se sua carne estivesse em decomposição. O consultório torna-se então a mina em que Beth e Hannah ficaram presas e que serve de morada para os *Wendigos*. Nesse ponto da narrativa, Josh já está completamente tomado pelas alucinações e pela culpa que carrega por acreditar ter falhado em proteger as irmãs.

Em suma, os cenários a serem explorados pelos jogadores de *Until Dawn* funcionam como elementos narrativos fundamentais para a construção do medo e para a manutenção das incertezas enfrentadas pelas personagens. Além disso, os ambientes que inicialmente são apresentados como acolhedores e idílicos - a casa na montanha, o chalé, o consultório médico e até mesmo a floresta - se tornam ambientes de clausura, ameaça, degradação e ruína, em que os personagens não podem mais impor sua própria ordem, constituindo, assim, o que França (2016) elenca como *loci horribilis*, dentro da tradição gótica.

A PERSONAGEM MONSTRUOSA EM UNTIL DAWN

Tradicionalmente, as narrativas oriundas do gótico contam com a presença de um monstro que persegue, oprime e ameaça a segurança do protagonista. Dentre as manifestações monstruosas mais conhecidas do grande público, podemos citar os vampiros, as bruxas, os zumbis ou figuras classificadas como mitológicas como a *Medusa*, por exemplo. Contudo, vale ressaltar que:

Enquanto o termo 'monstro' é geralmente utilizado para descrever qualquer coisa horrivelmente antinatural ou excessivamente grande, ele inicialmente tinha conotações muito mais precisas, e essas são de considerável significância para os modos como o monstro funciona dentro do Gótico. Etimologicamente falando, o monstro é algo a ser

mostrado, algo que serve para demonstrar (...) e para alertar. (PUNTER e BYRON, 2004, p. 263. Trad. minha)⁶

Em outras palavras, a função do monstro nas narrativas góticas vai muito além de somente causar terror no espectador. O monstro é aquele que ajuda a definir o que é moral. Ele mostra quais são os limites do que é humano e daquilo que é socialmente aceito. Exatamente por isso, ele é uma figura que queremos repelir, caçar e exterminar, pois, em certa medida, sua presença aponta para aquilo que está dentro de nós e que não queremos aceitar. O monstro não somente alerta quando os limites daquilo que é considerado 'normal' são ultrapassados, mas também pode revelar os monstros que existem em nós.

Nesse sentido, *Until Dawn* apresenta diferentes figuras que podem ser interpretadas como monstros. Em diversos momentos da narrativa, há uma figura espreitando o grupo de amigos. Para evidenciar a presença de tal figura são utilizados diferentes recursos visuais: a mudança de perspectiva do vídeo, mostrando o ponto de vista do espreitador; pequenos relances que revelam apenas a silhueta do espreitador por entre os arbustos na floresta; ou até mesmo um foco revelando um par de olhos na escuridão. Por vezes, esses flashes parecem ser de um possível ser humano, em outras, parecem revelar uma figura monstruosa. Entretanto, em todos os casos e assim como observado com frequência nas narrativas do gótico, não é possível identificar o perseguidor.

Ao longo da narrativa e com o início das mortes das personagens, essas figuras vão ganhando maior definição. De certo modo, uma delas pode ser considerada como central tanto para a construção da narrativa quanto para a sua classificação como parte da tradição gótica. Essa figura é o *Wendigo*. Segundo a tradição do povo *Ojibwa*⁷, um *Wendigo* é:

6 While the term 'monster' is often used to describe anything horrifyingly unnatural or excessively large, it initially had far more precise connotations, and these are of some significance for the ways in which the monstrous comes to function within the Gothic. Etymologically speaking, the monster is something to be shown, something that serves to demonstrate (...) and to warn.

7 Segundo o site *The Canadian Encyclopedia*, povo originário do sul do Canadá e norte dos Estados Unidos.

Uma grande criatura, tão alta como uma árvore, com uma boca sem lábios e dentes afiados. Sua respiração era sibilante, suas pegadas ensanguentadas e se alimentava de qualquer homem, mulher ou criança que invadissem o seu território. E esses eram os sortudos. Muitas vezes, o Wendigo escolhia possuir uma pessoa, e então o infeliz indivíduo se transformava em Wendigo, e cassava aqueles que ele tinha amado uma vez e se deleitava consumindo a sua carne. (Trad. minha)⁸

Em outras palavras, um *Wendigo*⁹ é criado sempre que uma criatura humana precisa recorrer ao canibalismo para sobreviver. No passado, tal prática ocorria com maior frequência, uma vez que os povos originários se encontravam isolados nas montanhas congeladas do Norte. Muitas vezes, ficando perdidos por dias, eles se viam compelidos a consumir carne humana para sobreviver.

A figura do *Wendigo* na narrativa de *Until Dawn* pode ser interpretada de diversas maneiras em consonância com o efeito borboleta, como veremos a seguir. Considerando a construção da casa na Montanha *Blackwood*, localizada na região das montanhas Canadenses e, portanto, território dos *Wendigos*, é esperado que as criaturas atacassem aqueles que invadissem suas terras, assim como conta a lenda.

Tais criaturas e o trote sofrido por Hannah se revelam intimamente ligados e desempenham um papel fundamental no enredo de *Until Dawn*. Durante o prólogo,

8 It was a large creature, as tall as a tree, with a lipless mouth and jagged teeth. Its breath was a strange hiss, its footprints full of blood, and it ate any man, woman or child who ventured into its territory. And those were the lucky ones. Sometimes, the Wendigo chose to possess a person instead, and then the luckless individual became a Wendigo himself, hunting down those he had once loved and feasting upon their flesh.

9 Ainda de acordo com as informações disponíveis no site *Legends of America*, a lenda também é aplicada ao contestado termo médico conhecido como *Psicose de Wendigo*. Considerado por alguns psiquiatras como uma síndrome que desperta o desejo intenso de consumir carne humana e o medo de se transformar em canibal, essa síndrome é citada como ocorrendo dentre os moradores da área dos Grandes Lagos no Canadá durante o inverno, justamente quando os indivíduos se encontram isolados pela neve intensa por longos períodos. Os sintomas iniciais são: náusea, falta de apetite e vômito. Posteriormente, o indivíduo começa a apresentar alucinações de ter se transformado em *Wendigo*.

é possível observar que a garota tem uma borboleta tatuada no braço. Ao longo do jogo, explorando os diferentes cenários, é possível encontrar várias pistas que ligam Hannah à figura de uma borboleta. No capítulo sete do jogo, enquanto as personagens estão explorando uma mina abandonada, elas são atacadas por um *Wendigo*. Durante o ataque, é possível visualizar que a criatura tem a mesma tatuagem de borboleta que a garota. Acontece então a revelação mais contundente de *Until Dawn*: Hannah não tinha morrido na queda. Ao invés disso, obrigada a consumir a carne da própria irmã para permanecer viva, ela se transformou em um *Wendigo* e agora está perseguindo seus amigos.

A descoberta da transformação de Hannah pode ser considerada como o ápice do jogo, pois ela reúne diversos elementos centrais da narrativa. Tal acontecimento pode ser interpretado como a prova cabal dos efeitos desastrosos que pequenas ações pretéritas podem ter no futuro, mostrando quem são os verdadeiros monstros da história. Nesse caso, o monstro desempenha sua função moral de revelar a conduta inconsequente daquele grupo de adolescentes (PUNTER e BYRON, 2004). Além disso, temos aqui também o efeito da presença fantasmagórica do passado, conforme discutido por França (2016), um dos elementos fundantes do gótico.

Outra figura monstruosa presente na narrativa de *Until Dawn* é a presença de um potencial assassino em série que acaba se revelando como sendo o personagem Jack Fiddler. O grupo de amigos descobre que ele é apenas um ermitão que habita as montanhas e que dedica seus dias a caçar e prender os *Wendigos*. Sua primeira aparição ocorre durante o prólogo, quando as irmãs estão dependuradas na beira do penhasco e ele tenta ajudá-las. Depois dessa aparição, ele será visto ao longe em várias ocasiões, e o que parecia ser perseguição se revela como uma tentativa de proteção dos adolescentes. De qualquer maneira, a presença do ermitão é mais uma figura que adiciona tensão ao desenrolar da narrativa.

A real identidade do potencial assassino em série vai sendo revelada aos poucos para o grupo de amigos. Inicialmente, ele aparece vestido de modo a não revelar sua identidade, usando um macacão preto, uma máscara que se assemelha a um crânio e carregando um cinto de ferramentas com diferentes objetos. Tal presença monstruosa no jogo não somente representa os horrores e as ansiedades das personagens envolvidas

na narrativa, mas também do próprio jogador uma vez que os objetos carregados no cinto de ferramentas podem sofrer variações dependendo das escolhas feitas durante os encontros com o analista. Dessa forma, assim como apresentado por França (2016), temos a exploração da figura do monstro como aquele que revela algo que está oculto, tanto para as personagens da narrativa quanto possivelmente para o jogador.

Na primeira consulta com o analista Dr. A.J. Hill, o rosto do paciente não é exposto e somente durante os próximos encontros é que a verdade sobre o potencial assassino em série vai progressivamente sendo revelada. É possível então identificar Josh, o irmão das gêmeas desaparecidas, como o responsável pelos ataques. O que parecia inicialmente ser um convite para um final de semana entre amigos, era na verdade parte de uma vingança orquestrada por ele. Temos mais uma vez aqui, personificados na figura de Josh, a manifestação de dois dos elementos das narrativas do gótico apontados por França (2016): a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado.

Durante as sessões de terapia, o jogador deve responder perguntas escolhendo dentre as alternativas apresentadas pelo analista. Tais escolhas afetarão diretamente detalhes da narrativa e dos diferentes cenários do jogo. Se o jogador disser que tem medo de agulhas, o perseguidor terá uma agulha nas mãos; se mostrar predileção por um personagem específico, tal personagem possivelmente sofrerá. Nesse ponto, tais escolhas são fundamentais para complementar a experiência narrativa interativa do jogador.

Entretanto, vale ressaltar que o jogador não é o autor da narrativa, mas sim exerce poder sobre o modo como ela é construída. Nesse ponto, concordamos com Murray quando diz que: O interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência. (Murray, 2003, p. 150). O prazer experimentado pelo interator em uma narrativa interativa virá da possibilidade de construir sua própria experiência narrativa através de suas escolhas:

Objetivos e obstáculos, escolhas e suas consequências, e os meios e os fins ofertados ao jogador; essas se tornam as ferramentas que moldam a experiência narrativa, e a real narrativa se torna a própria

passagem do jogador através do labirinto narrativo de enredos e eventos ramificados. (Wolf, 2007, p.109. Trad. minha)¹⁰

As escolhas e ações do jogador funcionarão como as ferramentas utilizadas para construir a narrativa. Nesse ponto, tais sessões funcionam como uma importante ferramenta narrativa tanto para conceder ao jogador o poder de agência quanto para reforçar as ações de Josh, e também de certa forma do próprio jogador, como monstruosas.

Em diferentes consultas com o analista, são empregados questionamentos que provocam tanto o personagem quanto o jogador. É possível observar essa provocação já no primeiro encontro entre eles:

Dr. Hill: Antes de começarmos eu preciso me certificar de que você entenda algumas coisas. Veja, ninguém pode mudar o que aconteceu no ano passado. O passado está além do nosso controle. Você precisa aceitar esse fato para que possa seguir em frente. Mas há liberdade nessa revelação. Tudo que você fizer, toda decisão que você tomar, de agora em diante, abrirá portas para o futuro. Quero que você se lembre disso. Quero que você se lembre disso durante o seu jogo. Qualquer escolha afetará o seu destino e daqueles que estão ao seu redor. Então, você se comprometeu a iniciar esse 'jogo'. Isso é algo significativo. E eu quero ajudá-lo até o fim. Em alguns momentos... em alguns momentos as coisas podem se tornar um pouco assustadoras...até mesmo aterrorizantes... mas eu estou aqui para garantir que não importa o quão perturbadoras as coisas possam ser, você sempre encontrará um modo de superá-las. Muito bem. Começaremos com um simples exercício. Você pode, por favor, pegar o cartão? Quero que você observe a foto que está no verso e me diga como você se sente. É essencial que você responda honestamente para que você possa aproveitar essa experiência ao máximo. (Trad. minha)¹¹

10 Goals and obstacles, choices and their consequences, and the means and ends with which the player is provided; these become the tools that shape narrative experience, and the real narrative becomes the player's own passage through the narrative maze of branching storylines and events.

11 Before we begin there are a few things I need to make sure you understand. You see, no one can change what happened last year. The past is beyond our control. You have to accept this in order to

Nesse momento o jogador pode pegar o cartão que está sobre a mesa. Quando o cartão é virado, é possível analisar uma foto de um milharal com um chalé ao fundo e um espantalho mais a frente. O espantalho tem um gancho no lugar de uma das mãos. O céu está levemente nublado. Quando o cartão é solto sobre a mesa, o analista reforça a pergunta feita anteriormente e o jogador deve responder, escolhendo dentre as seguintes opções: “Me sinto contente” e “Me sinto desconfortável”. (Trad. minha)¹². O jogador deve usar o cursor do controle para escolher dentre a opção da esquerda ou a da direita. Após a escolha, o analista comenta a resposta selecionada pelo jogador e continua a entrevista explorando outros elementos da foto, como por exemplo a luz do sol, o fato de ser um local isolado e a possibilidade de o chalé ser mal-assombrado. O analista encerra a entrevista com a seguinte observação:

Dr. Hill: Ah. Aquilo que está além do véu da morte é, afinal, o mistério derradeiro. ...E o que poderia inspirar terror mais do que o terror da incerteza? Ah, sinto muito, mas nosso tempo acabou.... nos falaremos novamente muito em breve. (Trad. minha)¹³

Além de reforçar o poder de agência do jogador, o alerta feito pelo analista ajuda a evidenciar a função do monstro, tal qual nas narrativas oriundas do gótico, de expor algo que está oculto (PUNTER e BYRON, 2004). Os encontros com o analista

move forward. But there is freedom in this revelation. Everything you do, every decision you make, from now on, will open doors to the future. I want you to remember this. I want you to remember this as you play your game. Every single choice will affect your fate and the fate of those around you. So. You have committed to commence with this “game”. This is significant. And I want to help you see it through. Sometimes... Sometimes these things can be a little scary ...even terrifying...but I am here to make sure that no matter how upsetting things may get, you will always find a way to work through it. Alright. We will start with a simple exercise. Could you please pick up the card? And I want you to look at the picture on the other side, and tell me what you feel about it. It is essential that you answer honestly in order to get the most out of this experience.

12 “It makes me happy” and “I feel unesay”.

13 Ah. What lies beyond the veil of death is, after all, the ultimate unknown...And what could inspire fear more than the terror of uncertainty? Ah, I’m sorry, we’re out of time for this session... we’ll talk again very soon.

não somente revelarão a identidade de Josh e detalhes de sua vingança contra o grupo de amigos, como também explorarão as consequências sofridas por ele em função de seus atos. De certa forma, Josh parece não querer aceitar que suas atitudes possam ser tão monstruosas quanto a de seus amigos. Considerando que os jogadores também estão fazendo escolhas, a experiência de estar no papel de Josh pode também revelar para alguns deles algo sobre si, uma vez que o monstro não somente revela falhas ocultas na sociedade, mas também em cada um de nós.

A PRESENÇA DO PASSADO E A EXPLORAÇÃO DO MEDO EM *UNTIL DAWN*

Não somente as escolhas, mas principalmente as consequências de atos presentes ou pretéritos são os elementos basilares tanto para o desenvolvimento do enredo do jogo quanto para a exploração do medo em *Until Dawn*. O fato de as escolhas e ações do jogador afetarem diretamente o modo como a narrativa se desenvolve acaba sendo um elemento fundamental na construção do terror. Afinal, explorar o medo das consequências de suas ações pode ser aterrorizante para algumas pessoas. No prólogo, o jogador já é alertado sobre tal efeito:

O efeito borboleta: Uma minúscula borboleta batendo suas asas hoje pode resultar em um terremoto devastador em algumas semanas. A menor decisão pode alterar o futuro dramaticamente. Suas ações definirão o modo como a história vai se desenrolar. Sua história é uma de muitas possibilidades. Escolha suas ações com cautela. (UNTIL DAWN, 2015. Trad minha)¹⁴

Ao longo do jogo, fica claro que mesmo pequenas atitudes, como não responder uma pergunta da melhor maneira, ou escolher o caminho errado ou até mesmo não conseguir apertar um botão a tempo de impedir que algo aconteça, são ações

14 The butterfly effect: a tiny butterfly flapping its wings today may lead to a devastating hurricane weeks from now. The smallest decision can dramatically change the future. Your actions will shape how the story unfolds. Your story is one of many possibilities. Choose your actions carefully.

pequenas o suficiente para custar consequências terríveis aos personagens e ao jogador, pois foi ele quem, de certa forma, falhou. Assim, a teoria do efeito borboleta vai assombrar as decisões do jogador ao longo da narrativa toda.

Nesse ponto, a experiência narrativa oferecida pelo jogo difere de outras experiências narrativas justamente por permitir que as escolhas feitas pelo jogador alterem os eventos que compõem a história. Wolf (2007) destaca que:

Enquanto filmes costumam colocar o espectador na posição de se identificar com a personagem principal através do uso do ponto de vista e de outras técnicas de sutura, as ações do personagem representante do jogador na tela do vídeo game são controladas pelo espectador/jogador, que tem uma experiência vicária do jogo através deste representante na tela como um participante e não somente como observador. (Wolf, 2007, p.3)¹⁵

Considerando a experiência vicária do jogador podemos, de certa forma, afirmar que ao longo do jogo, todos – jogadores e personagens - sofrerão as consequências de suas ações presentes ou pretéritas, mesmo não sendo os responsáveis diretos por elas. Os amigos que orquestraram o trote sofrido por Hannah; o irmão que estava dormindo durante o desaparecimento das irmãs; a melhor amiga que não conseguiu impedir o trote; e até mesmo o jogador que falha através de suas escolhas ou de sua inabilidade. Nenhum deles estará livre das consequências de suas ações.

Além de serem atormentados pelos eventos passados, eles também terão que lidar com os ataques de um assassino e de criaturas desconhecidas, o que retira personagens e jogadores de suas zonas de conforto, da realidade empírica. Manifestações fantasmagóricas dentro da casa, olhos que espreitam de dentro da floresta, objetos que se movem sozinhos, perseguições por uma figura mascarada, todos esses são elementos responsáveis pela construção do terror dentro da narrativa e que abalam

15 While films traditionally position the spectator to identify with the main character through the point of view and other techniques of suture, the actions of the player's on-screen surrogate character in the video game are controlled by the spectator/player, who vicariously experiences the game through the on-screen surrogate as a participant and not just as an observer.

personagens e jogadores. Nas palavras de Rossi: O terror (..) resulta do impasse causado pela manifestação do estranho no mundo real. Portanto, trata-se de uma suspensão momentânea do nosso senso de realidade (2008, p. 67).

Em todos esses ataques sofridos pelo grupo, há a suspensão do senso de realidade. Como esses objetos estão se movendo? Quem está nos perseguindo? As irmãs voltaram como fantasmas para nos punir? Os espíritos dos povos originários estão nos punindo? Todos esses questionamentos serão respondidos ao longo da narrativa. Entretanto, é fundamental destacar que:

O terror é, portanto, o suspense, a característica principal da literatura gótica. Como tal, ele deve ser resolvido, sob pena de cair no exclusivamente horrível ou no absurdo (ambos em si só e contraditoriamente, assustadores). Há duas formas básicas de solução do terror: ou ele desemboca no próprio real, revelando-se apenas uma alucinação, uma distorção causada pela mente da personagem ou na mente do leitor (...); ou o terror resolve-se no horror, ou seja, ele desemboca na descrição estática, realisticamente sobrecarregada, de uma cena pavorosa que congela e aniquila a resposta ou a reação do leitor/espectador, ao mesmo tempo em que lhe causa a já mencionada catarse. (ROSSI, 2008, p. 68)

Algumas dessas perguntas serão apenas esclarecidas através de explicações perfeitamente racionais e plausíveis, ou seja, por aquilo que Todorov (1980) chama de estranho: o homem que vive no sanatório é apenas um morador da região que está tentando eliminar os *Wendigos* e os nativos não são responsáveis pelos ataques. Por outro lado, a descoberta da presença dos *Wendigos* e do fato de Josh estar perseguindo os amigos como forma de punição são questionamentos que vão se resolver pelo horror. Ambos resultarão em cenas pavorosas, intensificando o terror vivido pelos personagens e pelo jogador.

Do mesmo modo, a descoberta de que Hannah se transformou em *Wendigo* depois de devorar o corpo da irmã Beth também é um momento em que o terror se resolve através do horror. Descobrir que o trote do grupo de amigos gerou a queda das irmãs, a morte de Beth, o consumo de carne humana de Hannah e sua transformação em *Wendigo*, tudo isso é algo pavoroso. O próximo passado, assim como prevê a

lenda, é que ela devore a carne daqueles que amou um dia, encerrando a influência dos horrores do passado sobre aquele grupo de amigos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do enredo de *Until Dawn* revela os elementos basilares do gótico apontados por França (2016), permitindo assim, estabelecer um diálogo entre a narrativa do jogo e a tradição narrativa gótica. Primeiramente, podemos apontar a presença fantasmagórica do passado por meio da exploração das consequências desastrosas da brincadeira feita pelo grupo de amigos e da vingança orquestrada por Josh. A exploração das consequências de atos pretéritos e presentes também ajuda a compor a experiência narrativa interativa do jogador através de seu poder de agência e das ações rituais do jogo, assim como discutido por Murray (2003) e Wolf (2007).

Em seguida, temos a personagem monstruosa retratada por diferentes figuras: os *Wendigos*, não somente como monstros que perseguem o grupo de amigos, mas que também revelam o ato monstruoso da construção da casa em terras sagradas e do sofrimento de Hannah; o grupo de amigos que engana e humilha a amiga com uma brincadeira; Josh e sua vingança; e o próprio jogador através de suas escolhas. Nesse ponto, é cumprida a função do monstro nas narrativas góticas, assim como apontado por Punter e Byron (2004), de revelar algo que está oculto e de fomentar a reflexão acerca da complexidade e da incompreensão de atos humanos.

Finalmente, temos o *locus horribilis* representado pelas diferentes ambientações da narrativa: a casa e o chalé da família de Josh, a floresta, a mina abandonada que serve de moradia para os *Wendigos* e o sanatório habitado pelo ermitão. Tais ambientações são fundamentais para explorar o medo e para estabelecer a vulnerabilidade das personagens que se encontram isoladas, sem chance de resgate. Dessa forma, as ambientações em *Until Dawn* cumprem as mesmas funções do castelo apontadas por Punter e Byron (2004) nas narrativas góticas.

Isto posto, a experiência narrativa interativa proporcionada por *Until Dawn*, pode ser interpretada como uma manifestação do Gótico modificado e adaptado a

novos padrões culturais (Rossi, 2008), mas que mantém o seu caráter contestatório. Além disso, considerando o poder de agência (Murray, 2003) exercido pelos jogadores, a experiência proporcionada pelo jogo pode oferecer a oportunidade de reflexão acerca do comportamento humano e de como pequenas ações aparentemente inocentes podem se tornar monstruosas. Buscando definir os limites da moralidade e daquilo que é socialmente aceito, *Until Dawn* explora os horrores e as ansiedades das personagens e, de certo modo, dos próprios jogadores.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Quest games as Post-Narrative Discourse. In: RYAN, M.-L. (ed).
Narrative across media. Lincoln: University of Nebraska Press, p. 361-376, 2004.
- BLOODBORNE. Sony: FromSoftware Inc, 2015.
- CALL of Cthulhu. Focus Entertainment: Cyanide, 2018.
- DARKEST Dungeon. Red Hook Studios: Red Hook Studios, 2015.
- EU SEI o que vocês fizeram no verão passado*. United States: Columbia Pictures:1997.
- FRANÇA, Júlio. O gótico e a presença fantasmagórica do Passado. In: Congresso Internacional da ABRALIC, XV, 2016, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2016. p. 2492 – 2502.
- GOD OF WAR. Sony: Santa Monica Studio & Jetpack Interactive, 2018.
- GONE Home. The Fullbright Company: The Fullbright Company, 2018.
- HAWTHORNE, Nathaniel. *The Scarlet Letter*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2019.
- HEAVY RAIN. Quantic dream, 2010.
- MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa Khoury, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/Editora Unesp, 2003.
- OJIBWA. Disponível em: <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/ojibwa>. Acesso em 06/02/2022.
- PERRON, Bernard. Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. In: WOLF, M J. P. (dir.), *Video Games and Gaming Culture*, vol. 3, p. 435-454. New York: Routledge (2004).
- PSICOSE*. Alfred Hitchcock. United Sates: Paramount Pictures,1960.
- PUNTER, David; BYRON, Glennis. *The Gothic*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2004.
- ROSSI, Aparecido D. Manifestações e configurações do Gótico nas Literaturas Inglesa e Norte-Americana: um panorama. ÍCONE - Revista de Letras, São Luís de Montes Belos, v.2, p. 55-76, jul.2008.
- SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2015.

SILENT Hill. Konami: Konami, 1999.

STOKER, Bram. *Dracula*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2014.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

UNTIL Dawn. Sony: Supermassive Games, 2015.

WALPOLE, Horace. *O castelo de Otranto*. São Paulo: Nova Alexandria, 1996.

WENDIGO. Disponível em: <https://www.legendsofamerica.com/mn-wendigo/>. Acesso em 09/12/2020)

WOLF, Mark J. P. *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press, 2001.