

# Tempor(e)alidades de Immortality: os traumas temporais como ferramenta de imersão

*Tempor(e)alities in Immortality: temporal traumas as an immersion tool*

Ana Clara S. Britto<sup>1</sup>, Carlos Henrique R. Falci<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Escola de Belas Artes– Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)  
Av. Pres. Antônio Carlos, 6627– 31.270-901– Belo Horizonte– MG– Brasil

anabritto21@gmail.com, chfalci@ufmg.br

**Abstract. Introduction:** Interactive digital media, especially digital games, promote connections between art and technology, enabling different ways of thinking, creating, and consuming narratives. **Objective:** The aim of this article is to explore how the game *Immortality* (2022) uses various tools to promote immersion. **Methodology:** This case study is structured around a literature review of Wolfgang Ernst's (2017) concepts of temporal trauma, as well as immersion and narrative techniques as discussed by Marie-Laure Ryan (2003, 2008), Richard Gerrig (1993), and Janet Murray (1997). **Results:** Based on the theoretical framework, the article proposes an analysis of the narrative and mechanics in *Immortality*, highlighting how the game uses interactivity and temporal trauma to create immersion in an innovative way.

**Keywords:** Narrative, Digital Games, Narratology, Temporality, Immersion

**Resumo. Introdução:** As mídias digitais interativas, em especial os jogos digitais, promovem aproximações entre arte e tecnologia, possibilitando diferentes formas de pensar, criar e consumir narrativas. **Objetivo:** O objetivo deste artigo é explorar como o jogo *Immortality* (2022) utiliza diferentes ferramentas para promover a imersão. **Metodologia:** O estudo de caso se estrutura a partir da revisão literária dos conceitos de traumas temporais de Wolfgang Ernst (2017), imersão e técnicas narrativas de Marie-Laure Ryan (2003, 2008), Richard Gerrig (1993) e Janet Murray (1997). **Resultados:** Com base no referencial teórico, propõe-se uma análise da narrativa e mecânicas em *Immortality*, ressaltando como o jogo utiliza a interatividade e os traumas temporais para criar imersividade de uma forma inovadora.

**Palavras-chave:** Narrativa, Jogos Digitais, Narratologia, Temporalidade, Imersão

## 1. Introdução

*Immortality* é um jogo independente de investigação lançado em 2022. Utilizando a técnica de *full-motion video* (FMV), o jogo é construído através de uma produção cinematográfica, com vídeos gravados com atores reais em vez de gráficos 2D ou 3D, categorizando a obra, também, como um filme interativo.

A protagonista, Marissa Marcel, interpretada por Manon Gage, é uma modelo que se tornou atriz e estrelou três filmes:

- Ambrósio, em 1968; um drama no qual Matilda (interpretada por Marissa Marcel) se disfarça de homem para se tornar parte da abadia de Madri e se aproximar de Ambrósio, o homem mais santo da cidade, pelo qual é apaixonada, e a santidade do abade é posta em xeque;

- Minsky, em 1970, um drama policial no qual o detetive Goodman têm seu mundo abalado após começar a investigar Franny (interpretada por Marissa), principal suspeita de matar o artista Minsky, do qual ela era musa;
- e Um Par para Tudo, em 1999, um drama em que Marissa interpreta Maria, uma cantora *popstar* cansada da vida dos holofotes, e Harriet, uma musicista independente que sonha com a fama. Por serem muito parecidas, Harriet se torna dublê de corpo de Maria até ser assassinada, fazendo Maria investigar “sua própria morte”.

Cada um dos fictícios filmes explora estéticas e problemáticas paralelas à produção cinematográfica dessas épocas no mundo real, porém, nenhum deles foi lançado, e Marissa, assim como as obras, desapareceu. O objetivo principal do *game* é descobrir o que aconteceu com Marissa Marcel e restaurar as três obras.

Na tela inicial o jogo, num primeiro momento, chama-se apenas “Marissa Marcel”, e se apresenta ao jogador como “Uma Restauração Interativa de Três Filmes” (Figura 1). Ao navegar até a página “Sobre” (Figura 2), o jogador se depara com o relato de Sam Barlow, diretor do jogo, sobre como encontrou as gravações perdidas dos filmes nunca lançados e os juntou para que as memórias da atriz pudessem ser acessadas pelo público. Apenas ao tentar iniciar o jogo pela primeira vez que o software “apresenta” um glitch e o título muda para apenas *Immortality*.



**Figura 1. Tela inicial de Immortality.**

A partir dessas primeiras telas, antes de iniciar o jogo, nota-se como a obra constrói uma narrativa que Marie-Laure Ryan (2003) define como real: o narrador apresenta as proposições como verdadeiras, e a audiência imagina os fatos - como arquivos de um acontecimento - representados por essas preposições. Esse fator reflete na interação do jogador com a narrativa: em nenhum momento o jogador terá agência sobre os acontecimentos, não é possível mudar os fatos. A sua experiência se limita a explorar as gravações, investigar os personagens e descobrir o que aconteceu durante as gravações dos filmes que levaram ao desaparecimento de Marissa.



Figura 2. Conteúdo da página “Sobre”

Por meio de uma interface que alude a uma moviola, o jogador tem acesso ao primeiro vídeo do jogo, através do qual aprende as mecânicas básicas de interação: é possível girar o “rolo” para a direita e esquerda, em diferentes velocidades, para adiantar ou recuar a cena. Ao pausar o vídeo, é possível clicar em diferentes elementos da tela, transportando o interlocutor para outro clipe em que o mesmo elemento aparece. Por exemplo, ao clicar no rosto de Marissa, o jogador é levado para outra cena na qual a atriz aparece, desbloqueando, assim, novos trechos gravados.

Os vídeos restaurados são armazenados em uma grade de cliques e podem ser organizados cronologicamente pela data de gravação, seguindo sequência de montagem dos planos de cada um dos filmes ou na ordem em que foram descobertos pelo jogador. No total, há 202 cliques, que somam cerca de 10 horas de conteúdo bruto e incluem cenas dos três filmes, ensaios, testes de elenco, entrevistas e registros dos bastidores das produções, datados de 15 de abril de 1969 a 25 de setembro de 1999.

Por meio da tentativa e erro, visto que não é uma mecânica explicada pelo jogo, descobre-se que, ao recuar algumas cenas na velocidade certa, desbloqueia-se outra versão da mesma, uma espécie de “lado B”, em que entidades misteriosas, identificadas como **O Ser** e **O Outro Ser**, ora interagem com os personagens-atores, ora falam diretamente com o espectador, indicando, aos poucos, que há muito mais por trás da história de Marissa Marcel.

É interessante ressaltar como o jogo apresenta múltiplas narrativas com temporalidades dissonantes que impactam umas às outras. À medida que o jogador tenta organizar os acontecimentos da trama principal, a vida de Marissa e o que causou seu desaparecimento, ele também é incentivado a desvendar os mistérios de cada filme e entender e as tramas das entidades na realidade “B”, pois, à medida que se avança na investigação, fica claro como os acontecimentos são reflexos de uma realidade na outra

ou consequência de sua influência. Por exemplo, em *Minsky*, as gravações se iniciam pelas cenas finais do filme - assim, os primeiros vídeos cronológicos são arquivos dos ensaios e das cenas finais do filme. A gravação de *Minsky* nunca foi finalizada devido a um acidente no *set* que acarretou na morte de um dos atores principais - essa é a última cena cronológica do conjunto de vídeos de 1970, mas é uma cena no meio da sequência narrativa do filme *Minsky*. O acidente, por sua vez, é um reflexo dos acontecimentos na realidade paralela das entidades, influenciando diretamente nos acontecimentos do mundo físico. Dessa forma, há três linhas narrativas principais: a linha cronológica de Marissa, as linhas narrativas dos filmes e a linha pseudo-cronológica das entidades. Essas três narrativas seguem temporalidades diferentes, mas que, esporadicamente, se tangenciam, mesclam-se e separam-se, de modo que o conjunto final é um emaranhado de eventos que ficam a cargo do jogador destrinchar e compreender.

Nota-se, também, que a aleatoriedade é um fator chave na experiência. Há dezenas de vídeos em que uma mesma categoria de “objeto de cena” (sejam esses objetos de fato, como luzes, janelas, roupas, ou pessoas que aparecem em cena, como os atores, técnicos de filmagem ou batedores de claquete) aparece, de modo que, após selecionar o objeto de interesse, o software determina aleatoriamente qual será o próximo trecho (dentre aqueles que contém o objeto-alvo) a ser descoberto. Esse fator, somado às diferentes formas de organização, escolhas e interpretações do interlocutor tornam improvável que duas pessoas vejam todos os 202 trechos na mesma ordem, permitindo múltiplas formas de experienciar, interpretar e desvendar a narrativa.

## 2. Arqueologia midiática, trama epistêmica e o suspense

Marie- Laure Ryan (2008) defende a existência de três principais categorias de trama:

- Épica: foca na luta de um indivíduo para sobreviver em um mundo hostil;
- Dramática: foca na evolução de uma rede de relações humanas;
- Epistêmica: é impulsionada pelo desejo de solucionar um mistério;

Para Ryan, a trama epistêmica abre grande espaço para ser utilizada no contexto de jogos ao colocar o jogador no papel de detetive, combinando uma história autoral bem definida - os eventos sendo investigados - a uma história variável criada em tempo real pelas ações do jogador. O desejo de descobrir o que aconteceu é o que motiva a trama epistêmica e situa a imersividade desse gênero de narrativas no nível temporal. Referenciando Sternberg (1992), Ryan aponta que a imersão temporal inclui três efeitos narrativos: curiosidade, surpresa e, mais importante para esta discussão, o suspense, o qual é criado por um intenso desejo de saber focado no futuro. O suspense se dá quando é possível prever dois ou mais possíveis caminhos de desenvolvimento da narrativa e o interlocutor vivencia um forte desejo de saber qual das possibilidades se concretizará.

Enquanto a interação física com *Immortality* se dá através de uma metáfora - de interface - da moviola, a experiência de jogo é uma representação do processo de arquivamento de mídia. O jogador é colocado no papel de um arqueólogo - ou detetive - midiático: ao analisar um arquivo videográfico, ou seja, uma cena, há diversos rastros - que incluem não apenas os elementos em cena que levam para um novo arquivo, mas também os rastros de memórias das pessoas-personagens que aparecem nas gravações -

para descobrir e acessar novos arquivos que oferecem mais rastros. Ao juntar os pequenos pedaços de informação, o jogador aumenta seu arquivo, organizando todos os rastros descobertos até o momento da forma que lhe faz mais sentido - cronologicamente, segundo a data de gravação, na ordem em que foram encontrados ou sequencialmente, segundo a narrativa dos filmes - e busca completar o quebra-cabeça de informações de forma a reconstituir o que aconteceu. É no exercício da função de arqueólogo-detetive que o jogador é integrado à trama epistêmica e ao fenômeno da imersão temporal do suspense da narrativa.

Como aponta Ryan, a base da imersão temporal do suspense, em particular, é a de uma experiência de tempo humana, em oposição ao tempo objetivo. A distinção entre esses dois tempos é muito similar à proposta por Paul Ricoeur em *Tempo e Narrativa* (1994), diferenciando o tempo histórico do tempo cósmico. Se, por um lado, o tempo objetivo ou cósmico se refere ao tempo mecânico, composto por uma sequência de momentos sucessivos que acontece externamente à percepção humana, o tempo humano ou histórico, por contraste, é uma experiência de uma janela temporal que abrange memórias do passado e premonições do futuro. Esse fenômeno permite a percepção das linhas narrativas e a experiência do suspense. A imersão temporal narrativa, é, desse modo, constituída pelo envolvimento do leitor no processo pelo qual a progressão da narrativa passa pelo potencial de se tornar múltiplos cenários, do qual um se efetiva, confinando as outras possibilidades ao espaço do poderia-ser.

Ryan apresenta alguns tipos de categorias de suspense que podem ser construídos e vivenciados, e, para esta discussão, um deles é ponto de interesse: o suspense do como (ou porquê). Esse suspense usualmente adota o formato de enigma e é produzido pelo que Barthes, em *S/Z* (1970), chama de código hermenêutico. O resultado da linha narrativa é contado ao interlocutor de forma antecipada, de forma que o foco de atenção ao consumir a narrativa não é o futuro, mas sim o passado de uma certa situação. O suspense de *Immortality* se enquadra nessa categoria: antes mesmo de baixar o jogo o jogador já sabe que Marissa Marcel desapareceu e nenhum de seus filmes foi lançado. Resta descobrir o que aconteceu antes de seu desaparecimento - e o que levou a esse fato. A experiência do jogador-leitor é prospectiva, e o suspense envolve as múltiplas possibilidades que convergem para o mesmo ponto.

A experiência de suspense no jogo é ainda fortalecida pela sua não-linearidade. Múltiplas vezes o jogador, ao descobrir arquivos de forma não ordenada, se depara com respostas para perguntas que ainda não sabe que possui: é possível descobrir que um ator-personagem foi morto antes de saber que essa figura é parte da trama que está sendo explorada. É possível que a primeira cena descoberta de um dos filmes seja a cena final - mas, sem o contexto do que vem antes e depois, ela se torna apenas uma cena, e, apenas no futuro, com o apoio de mais rastros, o arqueologista poderá atribuir esse significado àquela memória.

### **3. Imersão, círculo mágico e a suspensão da auto-consciência**

“As imagens em movimento são, na cultura contemporânea, o formato de mídia mais imersivo que existe” [Ryan 2003, p. 120].

O conceito de imersão é entendido de muitas formas diferentes. Richard Gerrig (1993) propõe a metáfora de transporte para dentro de uma narrativa, que pode ser compreendida como uma teoria da imersão de entendimento comum. Ryan explora como Gerrig aponta a imersão na leitura como sendo composta por 7 passos, que aqui serão explorados no contexto de jogos:

1. **Alguém (o viajante) é transportado:** o jogador não apenas é levado a um mundo estrangeiro, mas seu papel nele também é definido. No presente caso, o jogador é convidado a um mundo em que Marissa Marcel existiu, assumindo o papel de um arqueólogo midiático para reconstituir sua história.
2. **...através de algum transporte:** aqui entende-se o próprio suporte midiático como o transporte, seja um livro, um filme ou, nesse estudo, um jogo.
3. **...como resultado por realizar certas ações:** Gerrig defende a leitura como ação ativa e performance. Para jogos, a condição de agente ativo do interlocutor é ainda mais clara, visto que, por necessidade do suporte, um jogo demanda interação para ser consumido e vivenciado.
4. **O viajante se distancia do seu mundo de origem:** para esse passo, Gerrig aponta que o leitor precisa se adaptar às regras do mundo, que divergem em várias intensidades das leis da realidade.
5. **O distanciamento faz com que alguns aspectos do mundo de origem se tornem inacessíveis:** Ryan aponta algumas possíveis interpretações para esse passo. A que mais interessa a esta discussão defende que, ao entrar em uma atividade mental intensa, o leitor é absorvido na construção e contemplação do mundo ficcional, fenômeno que leva seus arredores e preocupações a desaparecerem, temporariamente, da consciência.
6. **O viajante retorna ao mundo de origem, modificado pela jornada:** a experiência estética e poética, após vivenciada, gera impacto no interlocutor, variando em intensidade.

Desta sequência, é interessante notar o paralelo entre os passos 4 e 5 e o conceito de círculo mágico, que descreve o fenômeno de criação de um suposto espaço-tempo paralelo à realidade no qual as atividades lúdicas se desenvolvem [Huizinga 1938]. No contexto de jogos digitais, o círculo mágico é uma propriedade da estrutura dos jogos, que exerce uma função mediadora e facilita o diálogo do jogador entre jogo e realidade. O diálogo com o espaço paralelo, é, então, a imersão do usuário dentro do jogo. Ao ser apresentado a um novo mundo que destoa da realidade, ora de forma sutil, ora completamente diferente, com regras e lógica próprias, desperta-se a curiosidade no jogador, que é incentivado a explorar e aprender a navegar esse mundo. A capacidade de se adequar a uma realidade e regras que diferem do mundo real também é abordada por Wolfgang Ernst (2017), que a chama de suspensão de auto-consciência, fenômeno que permite a emergência dos efeitos de presença psicológica nos jogadores.

No contexto da fenomenologia da leitura, a imersão é uma experiência através da qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma e populada por seres humanos. Ryan argumenta que, independentemente se um mundo textual

funciona como uma contraparte imaginária ou um modelo do mundo real, esse mundo textual é construído mentalmente pelo leitor como um ambiente que se expande no espaço, existe no tempo e é habitado por agente animados. Essas três dimensões correspondem aos elementos básicos que constituem a gramática narrativa: cenário, trama e personagens.

Para Janet Murray (1997), a constituição da interatividade imersiva em um nível ideal é dependente do sistema narrativo ou trama multiforme: uma coleção de fragmentos textuais e regras combinatórias que geram significado narrativo para cada vez que a trama é vivenciada. Em um sistema caleidoscópico, como Murray também chama, as ações do usuário criariam uma combinação imprevisível de elementos, mas os pedaços individuais sempre fariam sentido ao serem unificados dentro de uma narrativa em um contexto maior. Esse conceito pode ser aplicado à *Immortality* ao entender o vídeo também como texto: a trama multiforme é formada por uma coleção de fragmentos audiovisuais, representados por cada cena individual descoberta, que é vivenciada diferentemente devido a regras combinatórias que geram diferentes combinações - no caso, a soma da aleatoriedade programada no software às escolhas individuais de cada jogador sobre qual rastro seguir a cada cena. A cada gameplay, uma diferente ordem dos fatos é escavada, as múltiplas tramas se desenrolam de diferentes formas mas, ainda assim, os pedaços individuais e as informações contidas neles fazem, ainda que não de imediato, sentido uns em relação aos outros, constituindo a narrativa principal.

É relevante apontar também que o sistema narrativo de *Immortality* se assemelha muito mais ao conceito de simulação de Ryan do que da narrativa clássica. Ryan aponta, ao tratar sobre formatos narrativos contemporâneos, que, diferentemente das “narrativas narradas”, que são retrospectivas, traçando a trama de forma que todos os eventos e todo o potencial material narrativo estão disponíveis ao narrador, os sistemas simulados geram eventos a partir de um ponto de vista sem controle sobre seu resultado. O usuário vive a história à medida que a escreve através de suas ações, em um processo em tempo real que segue um presente em constante movimento.

Ainda abordando as técnicas imersivas, Ryan aponta que o uso da segunda pessoa do discurso, em pequenas doses, o uso do “você”, pode ser uma das técnicas mais efetivas. Esse uso pode acontecer de diferentes formas, incluindo como uma ferramenta a ser utilizada por uma figura no papel de narrador no mundo textual para cruzar as fronteiras entre mundos de modo a abordar o leitor no mundo real. Tal processo gera uma transgressão, afinal, personagens não deveriam estar cientes da presença do leitor. Esse fenômeno é muito utilizado em *Immortality* através das entidades-personagens **O Ser** e **O Outro Ser**, que se mostram conscientes da presença do jogador, ora performando para ele, ora falando diretamente com ele. É interessante como a interatividade do jogo se torna fator de equilíbrio no uso dessa técnica, pois a presença dos Seres não acontece em todas as cenas: apenas parte delas possuem um “lado secreto”, que precisa ser identificado pelo jogador e acessado através da mudança temporal. Nas primeiras vezes que o jogador os encontra, o efeito é de estranhamento: parece que as regras do mundo estão sendo quebradas, afinal, os personagens não deveriam estar cientes de sua presença, o jogador não devia ser, diretamente, chamado e



incluído na narrativa como si mesmo, em vez de projetar-se no corpo e mente de outro personagem. Como explica Ryan, se o mundo real é a camada 0 na pilha narrativa e o mundo ficcional primário se encontra no nível 1, os Seres agem como narradores que fazem parte do nível 1 mas geram um reflexo do mundo que se constrói nessa camada na mente no interlocutor que é membro da camada 0.

#### 4. Traumas temporais como ferramenta de imersão

Em “O presente atrasado: Tempor(e)Alidades Induzidas por Mídia & Irritações Tecno Traumáticas na Contemporaneidade”<sup>1</sup>, Wolfgang Ernst (2017) discute como a adaptação diegética tradicional do processamento temporal no formato de narrativa se tornou um anacronismo. Desde a fonografia e cinematografia, a essência da mídia técnica é a manipulação do tempo. Citando Moshe (2012), a gravação em vídeo resultou em “uma transição do fluxo de tempo unidirecional (do presente para o futuro) para um fluxo multidirecional”. É exatamente a partir desse sistema que a experiência de *Immortality* se desenvolve: é uma narrativa essencialmente não-linear, constituída de diferentes temporalidades narrativas simultâneas. Ao descobrir uma nova cena, o jogador pode encontrar um registro cronologicamente anterior ou posterior ao último que viu. O exato mesmo arquivo pode ser, por exemplo, anterior ao último, pois, do ponto de vista cronológico, foi gravado em uma data anterior, mas registrar uma parte posterior do filme, ou seja, na linha narrativa do filme fictício, está à frente. Na sequência de descobrimento de novas cenas, o jogador ainda pode acabar redescobrendo um mesmo arquivo, que agora se encontra em uma nova posição temporal em relação ao vídeo anterior.

O tempo é manipulado a todo momento, especialmente devido ao fator algorítmico envolvido na navegação pelas cenas. Além do jogador escolher o objeto de interesse na tela, tendo agência sobre o processo de exploração, o jogo também conta com uma camada de influência do aparato, pois há um algoritmo de aleatorização que determina, dentre as possíveis memórias a serem recuperadas pela escolha do jogador, qual será de fato apresentada. Dessa forma, a mesma experiência indica um fluxo multidirecional do tempo. A cada cena desbloqueada, a posição no eixo temporal é modificada. Esse movimento temporal, inclusive, acontece em várias direções e, muitas vezes de forma cíclica, gerando o que Ernst define como um trauma temporal.

Ernst explica que a captura de sinais e processamento de dados pelas tecnologias causa irritações ao ‘senso do presente’. O fenômeno da gravação do passado e sua introdução no presente, segundo ele, ainda não foi digerida cognitivamente e irrita o chamado “inconsciente cultural”. Mais do que isso, o advento tecnológico permitiu a identificação de temporalidades antes fora do alcance da percepção humana, mas acessíveis através das câmeras - se referindo ao *slow motion* e *fast forward*. Nesse conjunto de percepções, inclui-se, também, o retroceder que, no contexto do jogo, é uma ferramenta narrativa-interativa de grande relevância. Essas irritações induzidas pelas mídias são incisões no tempo e tornam-se tempor(e)alidades traumáticas, que modificam

---

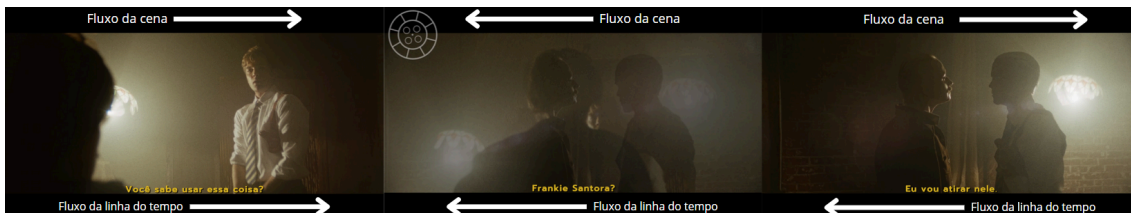
<sup>1</sup> Tradução nossa. Título original: “The Delayed Present: Media-Induced Tempor(e)Alities & Techno-Traumatic Irritations of the Contemporary”



a tríade de passado-presente-futuro em uma sequência de figuras micro-temporais de atraso (*delay*), antecipação (*anticipation*) e momentos intra-temporais.

Em *Immortality*, os traumas temporais são intensificados pela dissonância entre movimento temporal consciente e resposta do jogo. De forma simples, mover para a esquerda retrocede (vai para o passado) e direita avança (vai para o futuro). Essa é a percepção ocidental básica do processamento temporal humano, pois parte de uma noção de tempo linear. No jogo, quando há uma cena com “lado B”, ao retroceder até atingir o ponto certo na velocidade certa, há uma quebra: a cena, que antes estava “indo para trás” passa a “avançar”, apesar de ainda estar se movendo para a esquerda.

A **Figura 3** representa um dos trechos em que o trauma temporal acontece juntamente à dissonância cognitiva temporal. Ao descobrir a cena, o jogador acompanha o vídeo que transcorre normalmente para o futuro (fluxo de cena avança, para a direita) através da *timeline* (ao mostrar o marcador do vídeo, pode-se ver que o tempo segue para a direita). Porém, em determinado momento o ponto de gatilho de troca para o “lado B” se mostra. Ao retroceder a *timeline* - e com ela, o fluxo de cena - o jogador assiste ao vídeo de trás para frente e, como mostrado na imagem central, as duas temporalidades literalmente se sobrepõem e coexistem simultaneamente por alguns momentos. Ao acertar a troca, a temporalidade muda. É o mesmo ambiente, o mesmo movimento de câmera, mas personagens, diálogos e uma cena diferente. Embora seja a mesma espacialidade, a temporalidade é outra. E, mais importante, embora a *timeline* continue a se mover para trás - ou seja, retrocedendo -, a cena agora avança. O fluxo de cena e o fluxo da *timeline* correm em direções opostas, mas, apesar da dissonância, o arquivo é recuperado.

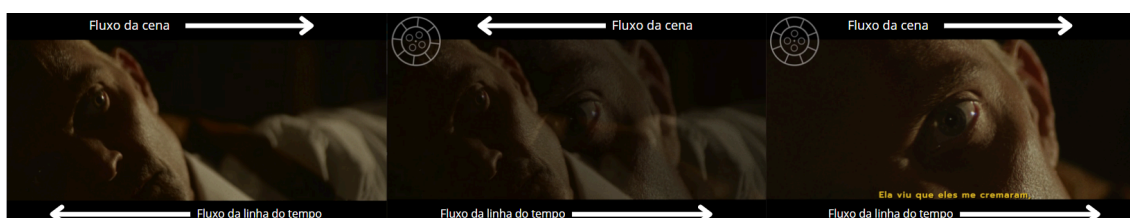


**Figura 3. Trecho do jogo indicando as direções do fluxo da cena (cima) e da linha do tempo (baixo), bem como a sobreposição de temporalidades (centro).**

Em mais de uma ocasião, há cenas secretas dentro do “lado B”. Ainda no contexto da cena apresentada acima, ao chegar ao fim dela, depara-se com um novo gatilho de troca (Figura 4). No novo contexto, em que o movimento para a esquerda na *timeline* avança e para a direita retrocede, agora é preciso recuar para a direita até desbloquear a nova cena, momento em que a direção do eixo temporal é alterada de novo, e a esquerda volta a ser passado. Ou seja, a estrutura de passado-presente-futuro é desconstruída e tomada por momentos intra-temporais múltiplas vezes seguidas.

Essa mecânica obriga o jogador a se adaptar à temporalidade da máquina - ao jogar, seja com um controle ou com uma tela *touch screen*, o jogador usa suas mãos como interface de interação com a máquina na qual está jogando. Para desbloquear o “lado B” dos vídeos, é preciso se adaptar à temporalidade do aparelho e acertar o tempo

de retroceder ou avançar, ajustando os controles finos da interação até sincronizar perfeitamente com o jogo para conseguir desbloquear a sequência visual. Nesse momento, é o tempo da máquina quem guia o jogador.



**Figura 4. Sequência do trecho do jogo da Figura 2, indicando as direções do fluxo da cena(cima) e da linha do tempo (baixo).**

## 5. Conclusão

Através de uma mecânica não-linear e um sistema narrativo de tramas multiformes, *Immortality* oferece uma experiência de arqueologia midiática que desafia as concepções tradicionais de tempo e narrativa. É interessante como o jogo usa a transgressão como ferramenta imersiva: os traumas temporais, em teoria, seriam um problema, um obstáculo ao conforto das percepções humanas mas, na obra, intensificados pela dissonância cognitivo-temporal, são utilizados como ferramenta para a criação de uma experiência poética e funcionam como estratégia para estabelecimento da imersão. Através dos traumas, a obra utiliza as técnicas de discurso em segunda pessoa, com personagens conscientes do leitor-jogador - elemento que inicialmente causa estranhamento e um aparente afastamento do círculo mágico mas, como explicado, consiste em aproximar a cognição do jogador ao centro do mundo fictício através da extrapolação do mundo para a mente do interlocutor.

O jogo, pela somatória de suas características e elementos, se aproxima muito do que Janet Murray considera um nível de imersividade ideal. *Immortality* permite expandir o entendimento sobre a forma como os jogos digitais podem explorar as possibilidades narrativas e interativas, e como a relação entre tempo, narrativa e imersão pode ser explorada através de fenômenos, inicialmente, incômodos. A obra oferece uma possibilidade para a compreensão dos traumas temporais não apenas como uma consequência dos aparatos tecnológicos, mas uma ferramenta para pensar e produzir experiências poéticas narrativas.

## 6. Agradecimento

O presente estudo foi possível devido ao apoio PROEX/CAPES-PPGARTES/UFGM.

## 7. Referências

- Barlow, S. (Director). (2022). IMMORTALITY [Jogo Digital]. Half Mermaid.
- Barthes, R. (1974). S/Z : an essay. New York: Hill And Wang.

- Gerrig, R. (1993). *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading* (p. 1–25). New Haven: Yale UP.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Moshe, M. (2011). Media Time Squeezing: The Privatization of the Media Time Sphere. *Television & New Media*, 13(1), 68–88. <https://doi.org/10.1177/1527476410392805>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Ma ; London: The MIT Press.
- Ricoeur, P. (1994). *Tempo e narrativa* (C. M. Cesar & R. L. Ferreira, Trad.). Campinas: Papirus.
- Ryan, M.-L. (2003). *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins U.P.
- Ryan, M. L. (2008). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. *Interactive Storytelling*, 6–13. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-89454-4\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-540-89454-4_2)
- Sternberg, M. (1992). Telling in Time (II): Chronology, Teleology, Narrativity. *Poetics Today*, 13, 463–541.
- Wolfgang Ernst. (2017). *The delayed present : media-induced tempor(e)alities & techno-traumatic irritations of “the contemporary.”* Berlin: Sternberg Press.