

A Construção do Horror e os Gêneros Narrativos no Jogo de RPG Call Of Cthulhu

Murilo Gabriel Berardo Bueno¹, Daniel Christino²
e José Maria Gonçalves da Silva Ribeiro³

- ¹ Doutorando em Performances Culturais pela Universidade Federal de Goiás, mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG), professor da PUC-GO, email: murilobuenomestre@gmail.com
- ² Professor Doutor e orientador, titular da Faculdade de Informação e Comunicação (UFG) e do programa de Mestrado e Doutorado em Performances Culturais da Faculdade de Ciências Sociais (UFG), email: dchristino@hotmail.com
- ³ Doutor em ciências Sociais – Antropologia - pela Universidade Aberta de Portugal, coordenador do grupo de Investigação em Antropologia Visual da Universidade Aberta, Prof. Visitante do programa de mestrado e doutorado em Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, email: jsribeiro.49@gmail.com

RESUMO: O presente artigo se propõe a discutir o gênero de horror nos jogos de RPG a partir da investigação da construção do espaço e dos aspectos simbólicos e narrativos que provocam a imersão dos participantes e identificação com os personagens e histórias. A proposta parte de uma pesquisa bibliográfica e etnográfica com método de observação participante, cujo objeto de análise são as interações e construções narrativas de um jogo de RPG⁴ de mesa. A experiência, realizada em um grupo de pesquisa do doutorado com a periodicidade de uma vez por semana, durante o segundo semestre de 2016, oportunizou a investigação de como o gênero é construído a partir da interação dos jogadores e da criação de narrativas, bem como a observação das formas de construção do espaço virtual por meio da mediação dos sistemas escolhidos, especialmente *Call Of Cthulhu*, inspirado na obra de Howard Phillips Lovecraft.

PALAVRAS-CHAVE: etnografia; RPG; Lovecraft; Call of Cthulhu; jogos.

ABSTRACT: This article proposes to discuss the horror genre in RPG games through the investigation of the construction of space and the symbolic and narrative aspects that provoke the immersion of the participants and identification with the characters and stories. The proposal is based on a bibliographic and ethnographic research with participant observation method, whose object of analysis are the interactions and narrative constructions of a RPG game. The experience, occurred in a doctoral research group, once a week, during the second semester of 2016, provided an opportunity to investigate how gender is constructed by the interaction of players and the creation of narratives, as well as the observation of the virtual space construction through the mediation of the systems chosen, especially *Call of Cthulhu*, inspired in Lovecraft, written by Howard Phillips.

KEYWORDS: ethnography; RPG; Lovecraft; Call of Cthulhu; games.

4 RPG significa *role playing games* ou jogos de interpretação de papéis e consiste em uma modalidade de jogo em que os participantes encenam as atuações de seus personagens e constroem narrativas e histórias colaborativamente, com base em sistemas de regras definidos em livros e experienciados em tabuleiros (jogos de mesa) ou, nos jogos de videogame eletrônicos, a partir de uma programação. (MOTA, 1997. p.35).

A CONSTRUÇÃO DO HORROR NOS JOGOS DE RPG

Os Jogos de RPG, também denominados *Role-playing Games* ou jogos de interpretação de papéis e personagens, foram idealizados com o intuito de permitir que os participantes desenvolvessem narrativas transformando-as em jogos (MOTA, 1997. p.35). Segundo a autora a “ficção busca dar vida às ações que poderiam ter acontecido, ações, portanto, verossímeis” (p.35). Surgidos nos EUA na década de 70, a partir da criação do *The Fantasy Game*, renomeado em 1974 para *Dungeons & Dragons (D&D)*⁵, são constituídos por regras, assim como todos os jogos e tais diretrizes vêm expressas em livros construídos para nortear as ações dos participantes.

A maioria dos historiadores de jogos indicam 1974 como o ano crucial para a criação de RPGs, marcando a data de lançamento do primeiro sistema de jogo coerente, *Dungeons & Dragons (D & D)*. A ascensão na popularidade de D & D conduziu a uma explosão de estilos diferentes de *Role-playing games*, incluindo mesa, *Live Action Role-playing (LARP)* e jogos virtuais. Os RPGs refletem uma variedade de gêneros diferentes ao modo e ao ajuste, o mais notavelmente a fantasia, a ficção científica, e o horror⁶. (BOWMAN, 1995, p.11 – tradução livre).

O conjunto de regras existente nos gêneros de RPG é denominado sistema e varia de acordo com cada autor. Além disso, no desenrolar das atuações, os integrantes do grupo jogam dados para testar atributos de força e habilidade, validando ou não suas escolhas. Tanto as escolhas dos personagens acerca dos caminhos e decisões a serem tomadas, quanto os atributos previamente definidos na composição de seu personagem funcionam como fatores decisivos para o êxito nas tarefas determinadas. Se um personagem, por exemplo, tiver muita força e pouca inteligência, se sairá melhor nos combates do que nas missões que exigem raciocínio lógico. Tais habilidades são definidas pelo participante que, a partir de uma quantidade de pontos dados pelo sistema (descritos no livro que contém as regras do jogo) irá escolher as habilidades, deficiências e características físicas e psicológicas, distribuindo assim essa pontuação de acordo com o perfil desejado.

Outro aspecto importante nos jogos de RPG são as histórias, pois alguns sistemas possuem uma maior jogabilidade, reforçada por uma série de recompensas, enquanto outros têm um caráter mais narrativo, com maior predominância de histórias, e exigem ampla criação dos fatos, tornando-se assim mais longos.

5 Mais informações em: <http://m.brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm> Acesso em: 22/01/2017.

6 Most gaming historians indicate 1974 as the pivotal year for the inception of RPGs, marking the release date of the first coherent game system, *Dungeons & Dragons (D&D)*. The rise in popularity of D&D led to an explosion of different styles of role-playing games, including tabletop, *Live Action Role-playing (LARP)*, and virtual gaming. RPGs reflect a variety of different genres with regard to mood and setting, most notably fantasy, science fiction, and horror. (BOWMAN, 1995, p.11)

Primeiramente, o jogo de interpretação de papéis deve estabelecer um senso de comunidade através de uma experiência ritualizada, compartilhando o “contar de histórias” entre vários jogadores. Os RPGs devem envolver também alguma forma de sistema de jogo, que fornece o quadro para a promulgação de cenários específicos e a resolução de problemas dentro deles. Finalmente, para que um jogo seja considerado “Role-playing”, os jogadores devem, em algum nível, alterar seu sentido primário de identidade e desenvolver um eu alternativo através de um processo conhecido como alteração de identidade. (BOWMAN, 1995, p.11-12 – tradução livre)⁷.

Geralmente guiadas por mestres, as narrativas não são fechadas e, principalmente nos jogos de RPG chamados popularmente de “jogo de mesa”, não há muitas limitações no desenvolvimento das histórias e da própria estrutura narrativa, como ocorre nos jogos de RPG eletrônicos que estão sujeitos aos limites da programação. Por esse motivo, no jogo de “mesa” as possibilidades criativas são bem maiores que no formato para videogame. A construção das histórias é coletiva e qualquer ação e escolha de um integrante altera todo o grupo e o desenvolvimento da trama.

O mestre da mesa geralmente se guia por um livro ou sistema de regras, de acordo com o gênero escolhido e o conjunto de diretrizes do autor do jogo. As histórias assemelham-se a teatros interpretados e a imersão dependerá da identificação com as situações e com os *avatares* criados. As referências que dão origem às temáticas se originam na literatura, bem como em filmes e séries. É importante que cada indivíduo tenha vivência e arcabouço cultural dos gêneros e temáticas presentes para que consiga usar a criatividade a seu favor. Alguns grupos, com o intuito de motivar a imaginação coletiva e a integração, se caracterizam com roupas, maquiagens, objetos de cena e até escolhem locais apropriados para adentrar a tonalidade afetiva da história, como cemitérios, parques, fazendas, dentre outros. Há várias formas de se jogar RPG, no entanto, os chamados sistemas de mesa, apelidados assim pelo fato de que esse aparato geralmente serve de apoio para livros e lançamento de dados, usam mais a imaginação e os diálogos como matéria prima.

Na presente pesquisa, foi escolhido o sistema de concepção de personagens denominado GURPS⁸ por possuir uma forma mais fácil de criação. No entanto, a base para a jogabilidade foi o *Call of Cthullu*, do autor H.P. Lovecraft. Embora tenha ocorrido no laboratório da Universidade e tenhamos jogado sentados em torno de uma grande mesa, houve a carac-

7 First, a role-playing game should establish some sense of community through a ritualized, shared storytelling experience amongst multiple players. RPGs also should involve some form of game system, which provides the framework for the enactment of specific scenarios and the solving of problems within them. Finally, for a game to be considered “role-playing,” the players must, on some level, alter their primary sense of identity and develop an alternate Self through a process known as identity alteration. (BOWMAN, 1995, p.11-12).

8 De acordo com o site Projeto GURPS, o termo significa Sistema Genérico e Universal de Interpretação de papéis e consiste em um sistema de RPG elaborado para ser aplicado a qualquer contexto histórico ou ficcional. Desenvolvido por Steven Jackson em 1986, rendeu várias publicações e edições, possuindo atualmente cerca de 400 títulos publicados. As obras trazem sistemas situados em diferentes espaços e temporalidades, como a vida interplanetária, histórias de ficção científica, terror, dentre outros. Mais informações em: www.projetogurps.com.br Acesso em: 22/01/2017.

terização de alguns integrantes, como o padre, que usou batina, crucifixo e atuou com uma bíblia nas mãos. Alguns envelopes com segredos, símbolos e enigmas do jogo foram distribuídos pelo mestre no primeiro encontro, com o intuito de instigar o grupo e fazer com que cada participante possuísse um segredo individual que só seria compartilhado em momento oportuno, conforme será descrito adiante no detalhamento da etnografia.

Outro ponto relevante é a questão do gênero no RPG. Geralmente os mais presentes são os de fantasia medieval que apresentam batalhas épicas e paisagens características desses ambientes. É possível encontrar também jogos com outros gêneros relevantes, como aventura e terror. Este artigo propõe identificar as formas de construção narrativa do horror, terror e possíveis subgêneros dentro do RPG. Como há uma apropriação de elementos da literatura, do cinema e outros produtos culturais na construção do horror em jogos de rpg, faz-se necessário fazer um panorama do estilo e suas influências até que se chegue a obra de Lovecraft, objeto de estudo do artigo.

Noel Carroll (2004) afirma que:

Seguindo o exemplo de muitos comentaristas sobre o horror, presumo que o horror é, antes de tudo, um gênero moderno que começa a aparecer no século XVIII. A fonte imediata do gênero de horror foi o romance gótico inglês, o Schauer-roman alemão e o roman noir francês⁹. (Edição kindle, posição 137 – tradução do autor).

Há um consenso de que os romances góticos consolidaram o horror, especialmente a obra *O Castelo de Otranto*, de Horácio Walpole, em 1765, considerado como um precursor do estilo. De acordo com Carroll (2004) dentre os diversos subgêneros do romance gótico, destaca-se o sobrenatural, que contribuiu sobremaneira para o desenvolvimento do gênero de horror. Sua principal característica é a presença de seres e forças não naturais que se materializam e interferem na realidade dos personagens (Edição Kindle, posição 151). A literatura de horror se expandiu entre 1820 e 1870, embora tenha sido abafada a partir do surgimento dos romances realistas. No entanto, o gênero continuou existindo e, segundo Carroll, a história de Frankstein, por exemplo, era de grande popularidade na década de 1820 e sofreu várias adaptações. Posteriormente, o gênero continuou sendo recriado e alguns autores se tornaram consagrados na construção de histórias de fantasmas no decorrer do século.

Em contraste com o segmento, os romances de horror ingleses surgidos após a primeira guerra tinham como característica uma construção realista e psicológica. No entanto, o lado cósmico do horror se consolidou e sobreviveu nos Estados Unidos graças a Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), escritor famoso por ter incorporado o sobrenatural e criado sua própria estética na literatura. Os romances de Lovecraft influenciaram produções de filmes,

9 Following the lead of many commentators on horror, i will presume that horror is, first and foremost, a modern genre one that begins to appear in eighteenth century. The immediate source of the horror genre was the English Gothic novel, the German Schauer-roman, and French roman noir. (CARROL, 1990, Edição kindle, posição 137).

como os do cinema expressionista no período entre guerras e posteriormente teve influência sobre o cinema *noir* e outras produções cinematográficas, após a II Guerra Mundial.

A partir do horror, surgem outros gêneros correlatos, como o terror e o suspense. Tanto o horror quanto o terror estão ligados ao medo. A diferença é que o terror é menos racional e tem como característica provocar um pavor no indivíduo que faz com que sua alma se expanda e o faz perder o sentido de si mesmo. O terror propõe o pavor da dor e da morte. As temáticas utilizadas no terror são geralmente advindas da religiosidade (demônios, fantasmas, zumbis, dentre outros). O horror também provoca essa sensação de medo no indivíduo, mas de uma forma mais psicológica e interiorizada. O horror faz com que o espectador fique arrepiado e causa repugnância (CARROLL, 2004). O horror sugere que o indivíduo fique de “cabelo em pé”. Tal analogia significa que o indivíduo fica com sua estrutura psíquica e fisiológica alteradas. Enquanto o horror faz um movimento de interiorização dos sentimentos do indivíduo, que por vezes aniquilam suas faculdades, como por exemplo, no aparecimento de monstros grotescos, sujeira e elementos que causam repugnância; o terror tende a trazer elementos que desorientam o espectador e o confundem. O terror causa susto e pânico com ações que estão acontecendo ou irão ocorrer, enquanto o horror provoca um estado de choque ou repulsa no espectador, geralmente em situações já estabelecidas. Ambos os gêneros se misturam nos filmes e é difícil desvencilhar um do outro e encontrar um gênero puro. O suspense, segundo Carroll (2004) cria situações permeadas de expectativa, incerteza e angústia em decorrência da forma como as ocorrências podem se desenrolar, provocando medo do que irá acontecer e de qual será o desfecho das vivências apresentadas.

HORROR E IMAGINÁRIO NAS ARTES VISUAIS

O Horror, as representações de tonalidades afetivas e expressões do medo e suas derivações no imaginário humano perpassa a literatura, a pintura, o teatro, o cinema e se recria nos jogos de RPG tradicionais e eletrônicos. O imaginário judaico-cristão acerca do bem e do mal, bem como as representações do olhar e de figuras sagradas ou diabólicas, iniciam-se na percepção das sociedades acerca do universo e dos fenômenos naturais. Nesse contexto, o escuro é percebido como algo desconhecido, misterioso e por vezes ameaçador, e a luz se apresenta como uma revelação de algo sagrado.

Bertrand Lira (2013, p.68) discorre sobre as formas de representação dos elementos de luz e sombra e suas significações na construção do imaginário teológico. Para o autor, as formas imagéticas que se materializaram na arte religiosa em determinadas culturas têm como componente principal o discurso antitético da claridade em oposição a escuridão.

Ao longo da história é possível citar vários exemplos dessa relação com a percepção de luz e sombra. Filósofos como Platão (427-347 a.c.) e Descartes (1596-1650) comparam a luz do conhecimento às qualidades divinas. Nas representações pictóricas da arte medieval (especialmente entre os séculos V e X), como forma de se sobrepor ao paganismo tradicional,

a igreja católica utilizou em seu discurso teológico a representação de Deus isomorfa a luz do sol e os símbolos diátricos, ou seja, significantes do regime diurno da imagem. O uso desses símbolos propunha a representação da divindade e do ambiente celestial.

Na pintura barroca, artistas como Caravaggio (Michelangelo Merisi) e Rembrandt Van Rijn construíram atmosferas que exprimiam o sagrado e estruturavam seu discurso a partir de figuras de linguagem como as metáforas visuais presentes nas pinturas, compostas por esses aspectos contrastantes (LIRA, 2013, p. 104).

Na fotografia, o movimento pictorialista do início do século XX tentou atribuir à essa forma de representação *status* de arte. Para tanto, recursos de composição e iluminação foram trabalhados e ganharam linguagem e significado análogos à pintura. A luz com componentes atmosféricos e poder de representação além do verossímil, ganhou contorno na composição de fotografias que empregavam elementos como o contraluz, névoas, neblinas, além de luzes diretas e contrastadas a fim de trazer significações daquilo que muitas vezes não é imediatamente percebido e visto, mas sugerido pela imagem.

Na Europa houve um movimento denominado Expressionismo Alemão, que envolveu as artes plásticas, o teatro, a literatura e ganhou intensa representatividade no cinema durante o período entre guerras (a partir de 1918 até a consolidação do nazismo e da Segunda Guerra Mundial). Essas representações trouxeram uma nova forma de expressar a subjetividade humana (LAURA LOGUERCIO CÁNEPA, 2006, p.55).

No cinema, diretores como Fritz Lang e Friedrich Wilhelm Murnau dirigiram filmes com características expressivas em sua composição visual advindas do teatro, arquitetura e pintura, como por exemplo, a composição dos cenários geométricos e teatrais, muitas vezes inspirados nos quadros expressionistas, além de uma composição de luz que engendrava sentidos ligados ao inconsciente e ao sobrenatural. De acordo com Lira (2013) “O conjunto de filmes que compõem o denominado expressionismo alemão no cinema foi produzido no período que compreende o início da Primeira Guerra Mundial (1914) e os anos 1925-27” (p.156).

As temáticas pairavam em torno de temas sobrenaturais, fantasmagóricos, além de aspectos psicanalíticos como a loucura e o delírio, advindos constantemente da personalidade insegura e oscilante de seus personagens. Tais elementos revelam aspectos do imaginário desse período entre guerras, com uma Alemanha devastada e cheia de incertezas, o que refletiu na representação simbólica.

Com a ascensão do nazismo e da Segunda Guerra Mundial houve uma interrupção na produção de filmes alemães, pois o país direcionou seus esforços à produção de armas. Com isso a Indústria de Hollywood se consolidou ainda mais, tornando-se hegemônica. Vários realizadores alemães mudaram-se para os Estados Unidos e levaram seu estilo atuando como diretores e trazendo experimentações do expressionismo aos diretores de Hollywood. Esses elementos estéticos, como os intensos contrastes de luz e sombra, o espaço desconhecido construído por ambientes escuros da cena, a personalidade desequilibrada ou duvidosa

dos personagens, combinados com o estilo narrativo de Hollywood deram origem aos filmes *Noir*.

Luiz Nazario (1996) afirma que os filmes *Noir* possuem uma estética noturna, com uma arquitetura de luz expressiva, constituída por muitos contrastes de luz e sombra, elementos herdados do Cinema Expressionista Alemão.

Além desses aspectos mencionados acima, o cinema *noir* é composto por filmes de crime policial permeados de mistérios e de narrativas justapostas que abrem parênteses dentro da estrutura narrativa principal e criam um clima de suspense e dúvida no espectador, que ora desorienta, com falsas identificações do assassino ou responsável pelos crimes que são objeto de investigação principal da história e ora traz elementos que auxiliam o espectador a desvendar o mistério e identificar os responsáveis pelo problema central da trama.

Dentro do jogo de descobertas e solução dos crimes, a vida ocorrida geralmente em cidades noturnas possui como atores principais mulheres sedutoras e fatais (*femme fatale*), anti-heróis e representantes da ordem como policiais, delegados, juizes e toda sorte de mantenedores da moral social com personalidades e atitudes corrompidas. Tal estética foi influenciada também pela literatura, a partir dos romances de crime policial e pode ser encontrada em quadrinhos como *Sin City*, a Cidade do Pecado.

Nos jogos de RPG de livro ou para serem jogados em videogame, traços estéticos da construção de personagens do cinema foram mantidos e ampliados por meio de uma linguagem híbrida que combina elementos de diversas vertentes cinematográficas com a continuidade intensificada do jogo e o exagero de recursos narrativos e interpretativos. As histórias geralmente são situadas em ambientes altamente descritos por um texto que leva os participantes a perceberem cada detalhe da cena narrada pelo texto escrito (rpg de mesa) ou visual (jogo de videogame).

A construção do horror e terror nos jogos de RPG foi influenciada por alguns escritores, com destaque na obra de Lovecraft. Howard Phillips Lovecraft¹⁰ é considerado um ícone dos contos de terror. Nascido em Providence, EUA, em 1890, sempre teve afinidade com poesia e começou a escrever desde sua infância. Aos 27 anos iniciou suas produções no gênero do horror, embora tenha tido seu primeiro trabalho publicado apenas aos 33 anos de idade, na revista *Weird Tales*, onde trabalhava. Daí em diante publicou uma série de contos e livros do gênero que inspiraram, posteriormente, a elaboração do roteiro de filmes, jogos de RPG de mesa e eletrônicos, séries, dentre outros.

Seu trabalho, inspirado na mitologia grega, possui como características principais ambientes hostis e ameaçadores, sentimentos de indiferença, seres sobrenaturais, fantasmagóricos e personagens insanos que provocam o medo e a tônica de mistério das narrativas. Suas histórias são pautadas na ironia e no pessimismo. A atmosfera de horror é intensificada pela estilística de seus textos, geralmente narrados em primeira pessoa. O autor faleceu em 1937,

¹⁰ Pesquisado no site: <http://www.sitelovecraft.com/hplovecraft.php> Acesso em: 22/01/2017.



FIGURAS 1 E 2: Ser do universo Cthulhu e livro Call of Cthulhu

Fonte: <http://afewofdark.blogspot.com.br/2011/03/rpg-sobre-call-of-cthulhu-e-rastro-de.html?m=1>
Acesso em: 22/01/2017.

aos 36 anos de idade, e, principalmente após a sua morte, foi considerado um dos autores mais influentes do terror no século XX.

Call of Cthulhu, em português “Chamado de Cthulhu”, é um sistema de RPG de terror inspirado na obra *Mythos de Cthulhu*, do escritor H.P. Lovecraft. Nessa obra, Lovecraft criou um conjunto de seres perversos e poderosos, com enorme poder de destruição, oriundos de outras dimensões e galáxias, embora tenham coabitado a terra em tempos remotos e sido divinizados por comunidades antigas. Durante milhares de anos disputaram poder entre si e guerrearam, até que caíssem no esquecimento. Influenciados por uma poderosa força, buscaram refúgio em regiões inabitadas da Terra. Atualmente são movidos por forças estelares e aguardam o momento de se libertarem e retomar o domínio do planeta quando houver um alinhamento dos astros, dando fim à humanidade.

O jogo de RPG *Call of Cthulhu* permite aos jogadores a interação com esses personagens e interpretação de papéis desses seres e da humanidade participante, em narrativas que se recriam durante o desenrolar do jogo, de acordo com as sugestões da programação.

A interação com os estranhos seres de Cthulhu se dá em diversas ambientações, pois essas criaturas tenebrosas podem ser encontradas nas entranhas de passagens secretas escondidas em construções antigas, orfanatos e todo tipo de ambiente, como o apresentado no jogo pesquisado para o desenvolvimento do artigo. Assim, adentrar outra dimensão e ter acesso ao sobrenatural e a espaços que desorientam e aniquilam qualquer pessoa são características da proposta experimentada na mesa de RPG.

AS PERFORMANCES CULTURAIS NOS JOGOS DE RPG

Performances Culturais é uma corrente epistemológica em constante construção situada na fronteira de diversos estudos interdisciplinares. Abriga conhecimentos de antropologia, teatro, cultura, comportamento humano, representação, arte, linguagem e outras áreas. Relacionar esse campo em formação com estudos de tecnologia, comportamento e interatividade, assim como nos jogos de RPG, torna-se um desafio a medida em que se descobre aproximações, diferenças, adaptações e análises a serem feitas, a partir do arcabouço teórico dos estudos das performances e da antropologia para que se encontre pontos de interseção, bem como contradições e dissidências que permitam delimitar em que medida esses estudos se aproximam e quais os pontos de distanciamento com o universo do jogo.

Robson Carmargo (2013) faz uma revisão bibliográfica e investigação dos conceitos de performance a partir das teorias de Milton Singer (1972), teórico da Escola de Chicago que se propõe a identificar fronteiras entre os estudos das performances e outras esferas de investigação.

A definição de Performances Culturais iniciou-se por Singer (1955) juntamente com Redfield (1897-1958), conceito este que abarca uma pluralidade de significados, não podendo ser analisado apenas por seu objeto em si ou como um desdobramento de outras áreas, mas

como uma teoria situada na fronteira dos conceitos e processos, nas contradições e na experiência humana. (CAMARGO, 2013, p.2).

Performances culturais, para Camargo (2013), possui como objeto a análise as práticas culturais e suas significações, bem como a forma como essas manifestações simbólicas surgem, são transmitidas ou modificadas e em que medida os “produtos culturais” podem trazer informações acerca da sociedade e da cultura.

As Performances Culturais colocam em foco determinada produção cultural humana e, comparativamente, a partir dela, em contraste, procura entender as outras culturas com a qual dialoga, afirmativamente ou negativamente. As performances culturais a serem examinadas devem ser também entendidas como uma concretização da auto percepção e da auto projeção dos agentes desta cultura, do entendimento que estes fazem ou constroem de si mesmo, determinando e sendo por eles determinados. (CAMARGO, 2013, p.3)

Compreender esse jogo intrincado entre culturas hegemônicas e pequenas práticas e tradições populares, o fluxo dos processos globais e representações simbólicas, bem como seu meio de expressão a partir dos processos rituais, oportuniza relacionar os jogos de RPG com as performances da cultura.

Os jogos, de maneira geral, pressupõem a consolidação da socialização, entretenimento, disputas, delimitação de espaços de poder e posição social. Pode-se observar a presença desse tipo de manifestação cultural desde as sociedades gregas, egípcias e romanas, até a sociedade contemporânea^{II}.

Tanto os jogos, quanto as peças de teatro, danças rituais e jogos de videogame, principalmente os de estratégia, jogos de tiro (*shooter games*) e RPG, podem ser considerados produtos culturais que se encaixam nas definições de performance por levarem o indivíduo a um estado de experiência onde as sensações sinestésicas permitem o surgimento de múltiplas consciências e estados de espírito.

A identificação com personagens e os estados alterados da percepção são intitulados de momentos liminares, possíveis a partir da “caracterização, representação, imitação, transportação e transformação” (áreas liminais), (SCHECHNER, 2011, p.214). Tais estados só se dão em seres humanos, pois estes têm a característica singular de assumir e representar várias identidades, por vezes de forma simultânea e multifacetada.

Os jogos de RPG são produtos globais que recriam mitos e narrativas de diversas culturas como a japonesa, estadunidense, canadense e as tradições europeias. Reproduzem também gêneros dos jogos tradicionais, da literatura, dos gêneros clássicos das produções cinematográficas (terror, suspense, comédia, drama) e elaboram suas próprias modalidades de significação a partir dessas linguagens que os constituem.

A maioria dos jogos de RPG possui gêneros híbridos e versões de representação reconstruídas, como gueixas japonesas de olhos azuis ou com vestimentas diferentes dos quimo-

II Pesquisado em: <http://www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp#historia> Acesso: 30/06/2016.

nos habituais, entidades zumbis com características que modificam o mito proposto pela cultura vodu Haitiana e outros tipos de deslocamento semântico. Essas mudanças podem indicar não apenas o multiculturalismo e a tentativa de se contemplar vários públicos que receberão esses produtos, mas uma modificação na percepção dos povos e de suas identidades culturais individuais e coletivas.

Outro item que pode caracterizar o jogo como performance é a questão da interação. Nos jogos de RPG de mesa, assim como nos de videogame em formato *multiplayer*, há um diálogo entre os participantes, os personagens escolhidos para representá-los e o próprio jogo como uma consciência abstrata ou oráculo que define os modos de agir, permissões e proibições e durante todo o tempo se comunica com os participantes ao mostrar seu desempenho, pontuações e recompensas que estimulam a permanência nessa experiência e a continuidade do ato de jogar. No RPG de mesa o mestre, ancorado em um sistema pré-definido por um livro de regras, se encarrega de fornecer esse *feedback* e organizar as ações dos participantes.

No processo de interação do RPG de mesa, a questão da audiência pressuposta por Singer (1955) e Langer (2007), é fundamental. Desse modo, a interação ocorre entre múltiplos jogadores, consciências e as diretrizes do próprio sistema do jogo. Essa seria a interação da transformação do ser definida por Schechner, 2011, p.215, como uma fase onde há um estado de suspensão da consciência em que o indivíduo se afasta de si temporariamente e assume outra(s) consciência(s): não eu e não não eu.

A relação simbiótica entre corpos e identidades do jogador constitui outro elo de ligação entre performance e jogo, pois essa integração possibilita a interação em uma espécie de transe característico da imersão que os jogos de RPG produzem ao lançar estímulos narrativos e perceptivos, uma experiência sinestésica, análoga a intitulada por Langer nos processos rituais de multissensorial (2007, p.16).

Segundo a autora, no campo epistemológico das performances culturais é possível transcender a interpretação da significação desses elementos estéticos e verificar como essa confluência de sentidos suspende dicotomias de razão e emoção, mente e corpo e interliga percepções que coexistem e são ampliadas. No caso do jogo tal ligação se dá principalmente entre jogador e avatar, mundo real e virtual.

É possível relacionar as definições de Langer com autores da antropologia digital, como Daniel Miller e Heather A. Horst (2015) por suspenderem as diferenças entre o digital e o material, reconhecendo assim uma materialidade e realidade do mundo virtual. (p.92). De acordo com os autores, digital seria tudo que pode ser reduzido a código binário, como as programações, sites, jogos eletrônicos, dentre outros. No jogo de RPG guiado pelo livro, embora não haja o código binário proposto nesse conceito de digital, existe uma virtualidade das relações e na forma de se pensar essa experiência. Todavia, esse virtual não é menos real que a experiência cotidiana, pois da mesma forma que encena-se papéis nos jogos de RPG, faz-se o mesmo na vida ordinária considerada real. Além disso, do mesmo modo que se vi-

vem momentos liminares em performances teatrais e em jogos, na vida cotidiana essas experiências recriadas constituem algo tão real na vivência dos indivíduos que chegam a influenciar sua personalidade, estilos, percepções e maneiras de se comportar quando não estão em processos de liminaridade. No RPG a relação com os personagens pode ser considerada uma das máscaras adotadas para aquela performance, mas não é menos significativa ou material que outros momentos de sua existência. Da mesma forma as ações executadas no momento do jogo tornam-se o dia-a-dia, enquanto aquela experiência é vivida. A diferença está no fato de que na execução de papéis sociais, as máscaras muitas vezes são adotadas de forma espontânea, sem que o indivíduo pense sobre elas. No jogo, por outro lado, os papéis são pensados e ensaiados de forma mais cuidada, mas a vivência é análoga às que são consideradas “reais”.

É importante relacionar e comparar essa discussão com os conceitos de Erving Goffman (1993), de forma complementar, pois sua teoria permite relacionar os desdobramentos de situações cotidianas com os jogos e a maneira como os indivíduos em sociedade representam papéis e se relacionam perante as normas estabelecidas e a audiência das interações face a face. O autor faz um estudo acerca do comportamento humano e sua interação na vida diária a partir de uma análise comparativa com a representação teatral. O modo como os indivíduos se comportam em diversas situações, como por exemplo, no trabalho e nas relações pessoais, a maneira como se apresentam para os outros e os artifícios utilizados para controlar essa audiência a fim de criar uma imagem socialmente aceitável são pontos relevantes da discussão.

Há uma distinção entre a representação no palco e na vida real pelo fato de que no palco existe uma separação ou ensaio para a atuação. Na interação face a face do cotidiano, por mais que existam níveis de interpretação, de criação de fachadas e de máscaras que tornam possível a interação, o indivíduo, ao contrário do teatro, não faz um ensaio consciente, mas se apresenta pressupondo de que forma a audiência irá recebê-lo e como irá formar uma concepção sobre ele ao entrar em contato com sua forma de expressar.

“A máscara representa a concepção que formamos de nós próprios – o papel que nos esforçamos por viver – ela é o nosso eu mais verdadeiro com que gostaríamos de parecer” (GOFFMAN, 1993, p.32). Essa definição de máscara se encaixa no jogo, pois ao oferecer a possibilidade de montar um personagem com características específicas, o sistema confere ao participante maneiras de se expressar de acordo com as qualidades que mais lhe agradam. Muitas vezes essas identificações são fortes e intensificam o processo de viver de acordo com determinada ideia. Outro conceito apontado por GOFFMAN (1993) é a fachada, que consiste no “equipamento expressivo do tipo padronizado, empregue intencional ou inconscientemente pelo indivíduo durante o seu desempenho”. Divide-se em tipos: aparência (cargo, status, posição) e modo (função momentânea: arrogante, agressivo). Nos jogos, assume-se fachadas ao incorporar determinado temperamento dos personagens ou posições hierárquicas dentro da narrativa.

Goffman (1993, p.295) diz que a interpretação do “eu” não é biológico ou organicamente constituído e sim o resultado de múltiplas “cenas representadas” e o ponto principal desse

desempenho é a tentativa dos indivíduos de serem aceitos e bem compreendidos em sociedade. Da mesma maneira, nos jogos de RPG há uma estrutura social com regras a serem seguidas e comportamentos estabelecidos para que se obtenha êxito na experiência vivida. Alguns valores se assemelham com a vida social da maioria das sociedades ocidentais, porém alguns aspectos são subvertidos fazendo com que se crie novas regras.

O jogador utiliza de máscaras ao escolher os personagens com quem irá jogar e encena situações que geram respostas satisfatórias perante a audiência, que, no caso do RPG de mesa são os outros participantes. A fachada também é recriada nos jogos, que reproduzem hierarquias sociais e relações de poder, mas em alguns casos é subvertida de acordo com as regras sociais apresentadas.

Existem jogos em que o processo ocorre de forma inversa: ao invés de se adequar aos ditames da ordem e bons costumes, a missão do personagem é transgredi-los. Há vários subgêneros possíveis nos jogos de terror. Alguns se misturam com suspense e aventura e nesse caso a missão principal é descobrir o assassino e desvendar crimes de criminosos em série a partir da busca de pistas e perfis vitimológicos. Outros formatos do gênero priorizam a interação com monstros e seres sobrenaturais em ambientes amaldiçoados.

A CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO IMAGINATIVO NO JOGO CALL OF CUTHULLU

O presente trabalho partiu de uma pesquisa etnográfica com o auxílio do aparato tecnológico, Plataforma Evernote¹², onde a minha colega de doutorado Raquel e eu criamos um diário de campo eletrônico compartilhado.

O método etnográfico consiste na prolongada estadia em um lugar particular, onde o investigador compartilha plenamente a vida de uma comunidade ou grupo social. No ciberespaço, não podemos armar nossa tenda em um canal de chat esperando recolher todos os aspectos de uma vida em comum, porque o que se recolhe nas telas são as interações entre pessoas que entram e saem do canal e estão, por sua vez, em contextos sociais diversos e em distintas conversações simultâneas. Nos chats, os participantes não passam a maior parte de sua vida conectados à rede.¹³ (ARDÈVAL, BERTRÁN, CALLÉN E PÉREZ, 2003, p.3 – tradução do autor).

12 Aplicativo online que permite a criação e compartilhamento de diários eletrônicos com a inserção de links, fotos, textos e diferentes tipos de nota.

13 El método etnográfico consiste en la estancia prolongada en un lugar concreto, dónde el investigador comparte plenamente la vida de una comunidad o grupo social. En el ciberespacio, no podemos plantar nuestra tienda en un canal de chat esperando recoger todos los aspectos de una vida en común, ya que lo que recoge la pantalla son interacciones entre personas que entran y salen del canal y están, a su vez, en contextos sociales diversos y en distintas conversaciones simultáneas. En los chats, los participantes no pasan la mayor parte de su vida conectados a la red. Por tanto, deberíamos seguir sus vida fuera de la pantalla? (ARDÈVAL, BERTRÁN, CALLÉN E PÉREZ, 2003, p.3).

Embora a pesquisa não esteja situada em comunidades ou jogos online, há um registro digital realizado a partir do caderno de campo compartilhado entre minha colega e eu, além de haverem outros espaços de socialização e troca de informações, como o grupo criado no whatsapp para confirmarmos os encontros e as comunicações via e-mail, onde o mestre socializa informações, figuras, mapas, referências e por onde enviamos dados como a história inicial dos personagens, dentre outros. Por esse motivo o método de etnografia escolhido pode ser considerado como multisituado, conforme explicitam os autores. De acordo com essa teoria, não é necessário que as etnografias se situem em espaços rígidos e isso não é uma característica apenas do espaço digital, pois com as intrincadas relações da sociedade contemporânea e globalizada, as fronteiras das comunidades e agrupamentos sociais foram diluídas e as atividades fragmentadas, fazendo com que os indivíduos participassem de múltiplas formas de socialização concomitantemente (ARDÈVAL, BERTRÁN, CALLÉN E PÉREZ, 2003, p.3).

Dessa forma, a mesa de RPG que constitui o corpus de análise proposto nesse artigo faz parte das atividades de um grupo de pesquisa chamado G.E.N.E. (grupo de estudo de narrativas de entretenimento), coordenado pelo prof. Dr. Daniel Christino, meu orientador de doutorado no Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Performances Culturais. A proposta de investigação ocorreu sob a orientação dos professores Dr. Daniel Christino e Dr. José Ribeiro e se deu da seguinte forma: criei um caderno de campo digital pelo aplicativo *Evernote* juntamente com a pesquisadora e estudante de doutorado Raquel de Paula Ribeiro, colega da disciplina ministrada pelo prof. Dr. José Ribeiro e também orientanda de doutorado do prof. Dr. Daniel Christino.

As notas de foram divididas em notas de observação (N.O.), notas de trabalho (N.T.) e notas pessoais (N.P.). Os encontros ocorreram semanalmente no *MediaLab*: laboratório de pesquisa tecnológica da Universidade Federal de Goiás (UFG). No dia 12 de setembro de 2016 começamos a pesquisa prévia a partir de referências enviadas pelo mestre da mesa, Marcus Maggioli. O mestre compartilhou livros de terror, obras do autor H.P. Lovecraft e outros autores que inspiraram a criação dos personagens. Na tentativa de ampliar o referencial criativo durante o jogo, pesquisei mapas e fotos de regiões onde as histórias de Lovecraft se passam.

No dia 03 de setembro iniciei a pesquisa de jogos eletrônicos de terror inspirados em Lovecraft, como por exemplo, o jogo *Layers of Fear*, que tem um cenário paranoico, ao mesmo tempo psicótico e sobrenatural, elementos característicos da obra Lovecraftiana que levam o espectador a espaços e estados de espírito cada vez mais aterrorizantes. A dualidade e mistério entre o sobrenatural e o delírio são características marcantes tanto das obras do autor quanto dos jogos pesquisados, fato que permite inferir que os jogos analisados e o escolhido como objeto de estudo constituem um terror que transita entre aspectos demoníacos, monstruosos e o desequilíbrio psicológico dos personagens, materializados em locações e na própria proposta narrativa que desorienta o espectador.

A leitura do livro “O Rei de Amarelo”, de Robert W. Chambers também auxiliou na identificação com o gênero. Alguns arquétipos foram pesquisados como referência de personalidade do personagem criado. Segundo as orientações do mestre, no jogo escolhido teríamos que trabalhar com crianças pertencentes a uma faixa etária entre 10 a 15 anos. A partir do dia 10/09 implementamos o sistema de diário e compartilhamento no Evernote. A primeira mesa de RPG ocorreu no dia 15 de setembro. Construímos os personagens a partir do sistema de GURPS, embora fôssemos jogar Call of Cthulhu. Organizamos as características iniciais dos personagens: nome, idade, características físicas, características psicológicas, forças, habilidades, fraquezas, cacoetes, dentre outros. A história, foi ambientada em um orfanato Estadunidense, coordenado por um padre. O mestre solicitou à cada participante um material para ser enviado por e-mail contendo uma descrição inicial que relacionasse a chegada de cada personagem ao orfanato. Meu personagem, Charlie, possui 10 anos e foi inspirado nas obras da artista plástica Loretta Lux¹⁴, por apresentar expressão apática e adulta, bem antagonista a sua idade. O texto de apresentação de Charlie propunha o seguinte: garoto ruivo, gordo, cabelo cacheado e olhos azuis. Após a traumática separação de seus pais, foi deixado na porta do orfanato onde mora e isso o tornou desconfiado e introspectivo. É antissocial, dissimulado e calado. Conversa com poucos e na maioria das vezes quando pode obter alguma vantagem. Em sua convivência com as crianças do orfanato possui constantes ataques de fúria. Uma de suas principais habilidades é a capacidade de se esconder. Desde que chegou ao local, aos 07 anos de idade, transita pelos porões, sótãos e conhece esconderijos e passagens secretas do local. É intuitivo e sabe quando tem que sair de cena para se livrar de situações ruins. Rouba livros da biblioteca e os lê escondido. É inteligente e seus gêneros prediletos são os contos de terror e aventura. Possui habilidade com faca e é um bom cozinheiro. Certo dia, conseguiu arrombar o cadeado da dispensa e, como adora comer, passou a furtar suprimentos e doces. Ama cozinhar de madrugada enquanto todos dormem.

Todos os participantes criaram textos como o descrito acima, compartilharam com o mestre via e-mail e com o grupo no segundo encontro presencial. No dia 27/09 o mestre Marcus Maggioli enviou um e-mail com a planta baixa do orfanato que serviria de base para a história.

No dia 06/10 nos encontramos para jogar. A medida que o mestre ia descrevendo as ambientações e dificuldades do jogo, cada participante interpretava os seus personagens e, quando decidia executar façanhas como lutar e avançar por espaços inusitados que possibilitariam a resolução de mistérios, encontrava obstáculos e fazia no jogo de dados seu teste de força e habilidade, a fim descobrir se realmente iria conseguir executar o objetivo pretendido. Pela observação percebi que a identificação ocorreu muito mais pelas descrições que criaram uma ambientação de mistério do que por estímulos imagéticos ou sonoros que poderiam nos levar a percepção dessa realidade ficcional, como ocorre no jogo de videogame. Por esse motivo, transitar pelos porões do orfanato em um dia em que o padre coordena

14 <http://www.escapeintolife.com/artist-watch/loretta-lux/> Acesso em: 22/01/2017.

nador do local determinou que deveríamos permanecer em nossos quartos, pelo fato de que iria receber visitas, e a cada momento em que tentamos investigar o que estava ocorrendo nos depararmos com passagens secretas, ossos humanos, símbolos egípcios e gregos, figuras canídeas monstruosas, sombras e toda sorte de elemento sobrenatural, oportunizaram a vivência de uma performance tão intensa que nos trouxe sentimentos de medo e curiosidade.

O terror e o horror nesse caso, não foram construídos por uma trilha amedrontadora, pela ruptura visual e sonora provocada pela presença de algum ser que aparecesse repentinamente, mas pela expectativa de continuar adentrando o universo misterioso e desconhecido, mesmo sabendo que poderíamos encontrar monstros e formas terríveis pela frente, ou retornar aos nossos aposentos, caso desistíssemos. Ao contrário do cinema ou do videogame, onde toda essa ambientação que provoca o medo é intensificada pelos aspectos sensoriais, por vezes mais intensos que os narrativos, no RPG de mesa a interação do grupo, a condução do mestre e a história detalhada e cheia de mistérios se sobrepõe a qualquer outro recurso aguçador da percepção. Imaginar os monstros e situações passa a ser tão real quanto enxergá-los.

Embora não estejam presentes visualmente, os aparatos visuais e sonoros que compõem a atmosfera do jogo se materializam a medida que a história avança e que adentramos os ambientes. As nuances de luz e sombra, o reflexo, a escuridão e as profundezas de ambientes cada vez mais gélidos constituem os signos que Lira (2013) designa como pertencentes ao regime noturno da imagem, simbolizadores do mal e das trevas. Esse sentimento misto de medo e repulsa que mescla sentimentos de paranoia, nojo, pavor e evoca emoções ruins, consiste no que Carroll (2004) intitula como terror e horror. Os agentes externos que nos causaram pavor, como o medo de visualizar monstros, de adentrar o desconhecido e do que poderia ocorrer de forma inesperada constituem o terror, que está ligado ao sentimento premonitório, paranoico e aterrorizante. O nojo de passar sobre um corredor repleto de cadáveres humanos e se deparar com um ser de várias cabeças de cão devorando o cérebro de uma pessoa, bem como atravessar um rio gelado e turvo cor de sangue com paredes rugosas e a textura de um estômago, em um local escuro, consistem no horror criado pelo sistema jogado. O sentimento de horror combina asco, repulsa e medo de situações que nós já nos deparamos, como o contato com os ossos e corpos gélidos, ao contrário do terror que possui caráter de expectativa e antecipação.

Call of Cthulhu é um jogo de horror clássico permeado de criaturas estranhas e ambientes cada vez mais envolventes e ameaçadores, repleto de caminhos sem volta. Esses são os ingredientes básicos que fizeram com que o gênero fosse reafirmado. A diferença se deu nos aspectos imersivos descritos anteriormente. Se imaginar como uma criança amedrontada e com habilidades de força e destreza limitadas também auxiliaram nessa ambientação, embora posteriormente tenhamos percebido que foi difícil dissociar nosso espírito adulto aventureiro e mergulhar inteiramente na personalidade de um infante.

Diversas sensações nortearam a experiência: inicialmente, os 06 participantes (mestre, 04 jogadores e 01 jogadora) estavam curiosos, querendo exibir e apresentar seus personagens e o espírito que dominava a mesa era de descontração. Com o crescimento da complexidade narrativa e o surgimento de elementos cada vez mais apavorantes e desafiadores, os sentimentos dominantes foram de medo, tensão, curiosidade, cautela, fascínio pelo desconhecido e aventura. Era possível perceber essas características em cada um dos participantes.

O espaço imaginativo se tornava um ambiente real de convivência não apenas pela descrição do texto, mas pelo engajamento coletivo que fez com que esse local deixasse de ser uma mera abstração e se tornasse um desafio presente. A cada passo eu anotava em um caderno os rumos tomados pela história a fim de me situar e cruzar esses dados com o diário de campo na realização da etnografia proposta.

No âmbito das performances culturais, é possível relacionar os estudos de Goffman (1993) acerca da máscara e fachada. Imergir nas situações experimentadas e viver um eu criado para executar a performance do jogo exigiu identificação e crença de que naquele momento esse personagem ocupava o lugar de nossa personalidade e fazia com que nossas reações fossem coordenadas em função daquilo que se espera de crianças de orfanatos, com as características criadas para tal fim. A fachada estava presente na nossa representação diante do grupo, pois o seu intuito, segundo Goffman (1993) é de controlar as reações da audiência e a imagem que ela tem de nós. Nossas relações com o padre coordenador do orfanato, por exemplo, consistem em uma fachada, pois deveríamos nos expressar de acordo com os ditames de respeito, educação e cordialidade exigidos pela situação. Outro aspecto que pode ser relacionado com as performances são as fases rituais, definidas por Shechner (2011) como estágios liminais. No RPG jogado tivemos momentos de preparação para o início do jogo e recebimento das instruções. Em seguida passamos pela fase de ensaio, quando começamos a aprender as regras que nos permitiram transitar pelo universo proposto. No ápice da experiência, já familiarizados com a história, vivemos a fase de transporte, onde entramos em um estágio análogo ao transe, muito comum tanto em rituais de comunidades tradicionais e religiosas, quanto nos jogos guiados por livros, tabuleiros e suporte digital. Nessa fase, definida por Schechner (2011) como liminóide, quando o autor analisa rituais de iniciação e passagem, o indivíduo entra em um estado de suspensão da consciência e deixa momentaneamente a sua identidade para assumir um outro “eu” e se depara com um processo de fluxo em que é ao mesmo tempo o outro que experimenta a situação e a sua identidade que observa o que ocorre. No jogo de RPG ficamos nesse estágio de estar entre o outro que atua momentaneamente e o próprio eu que observa a situação. Da mesma forma, o espaço imaginativo também é liminar, pois ao mesmo tempo que estivemos mergulhados em uma realidade paralela, aterrorizante, ameaçadora e instigante de Cthulhu, continuamos no espaço físico onde o jogo ocorria, embora todo o ritual de jogar os dados e encarar os objetos como algo que poderia mudar a nossa realidade dentro do jogo tenha trazido outro significado ao espaço físico da sala escolhida. Pode-se considerar, a partir dessas informações,

que essa experiência nos fez ficar na fronteira entre nossa percepção de local da universidade designado para desenvolvimento de projetos acadêmicos e a localização do jogo. Pudemos constatar que a realidade experimentada naquele momento não é menos real que nossas vidas cotidianas ou papéis tradicionais, porque mesmo as relações e desempenho de papéis da vida ordinária é composta por aspectos liminares e os grupos e situações da vida real são tão imaginados quanto os do jogo. A diferença é que o jogo exige preparos e ensaios conscientes, enquanto as relações cotidianas se dão de forma mais espontânea.

Continuamos jogando nas semanas subseqüentes de outubro até que as ocupações dos estudantes nos prédios da Universidade Federal de Goiás bloqueassem a continuidade das atividades. Na primeira semana de novembro, juntamente com o mestre Marcus Maggioli e a minha colega Raque, montamos um grupo paralelo e experimentamos outro sistema de jogo de RPG, intitulado Fiasco, que nos permitiu estabelecer algumas comparações com Call of Cthulhu. Fiasco é mais narrativista e dinâmico que Cthulhu na criação dos personagens e desenvolvimento das histórias, tanto que finalizamos o jogo no mesmo dia. Call of Cthulhu é mais descritivo, com informações complexas e desfechos que podem fazer com que o seu desenvolvimento perdure, dependendo das escolhas de cada jogador, durante vários meses.

Dia 22/11 finalizamos o jogo Call of Cthulhu, inspirado na obra de Lovecraft, porém com sistema adaptado de GURPS. As situações foram se desenvolvendo de forma que acabamos nos adentrando muito no contexto aventureiro da narrativa, sem nos dar conta de que poderíamos chegar em um fim prematuro por nos comportarmos de forma impulsiva: acabamos morrendo antes do esperado.

Após a finalização houve uma discussão com o nosso orientador de doutorado, prof. Dr. Daniel Christino, acerca dos motivos que nos levaram ao trágico e prematuro desfecho, em um sistema de RPG tão longo e complexo: o contexto da história, um orfanato antigo dos Estados Unidos comandado por um padre, onde nós, crianças singulares, cheias de manias, habilidades e fraquezas nos aventuramos em passagens secretas e caminhos misteriosos durante o desenrolar da trama.

No diálogo com o prof. Daniel, após o fechamento da mesa de RPG, chegamos a conclusão de que, mesmo tendo havido grande interação, o problema é que faltou habilidade para ingressarmos de fato no universo Lovecraftiano por meio da transportação liminar que o jogo exige.

Por se tratar de personagens crianças, deveríamos ter levado em consideração suas fragilidades e receios, ao invés de termos desbravado os porões e becos escuros do orfanato com tanta ousadia. Agimos mais com o espírito guerreiro comum a nós adultos do que com as características pueris exigidas pela situação. Na dualidade liminar de estar entre o nosso eu e o personagem escolhido, acabamos nos comportando como crianças com características muito adultas e pudemos comprovar que, por mais imersiva que seja a experiência, sempre colocaremos nossa estrutura emocional e nossos repertórios de comportamento no momento do jogo.

CONCLUSÃO

O ator de jogar Call of Cthulhu com o grupo GENE na Universidade Federal de Goiás permitiu que vivêssemos uma experiência etnográfica de pesquisa e que experimentássemos estágios alterados de consciência e fases sistemáticas, conhecidas anteriormente apenas nas descrições de autores da antropologia e das performances culturais e aplicadas a objetos como comunidades indígenas, rituais de passagem e transes religiosos. Aplicar essas teorias ao jogo de RPG e vivenciá-las foi de suma importância para compreender como se dá a experiência do jogo em um sistema de mesa, quais os sentimentos evocados e os artifícios usados pelos participantes para construção da atmosfera de horror e terror.

Foi possível perceber que Call of Cthulhu possui ingredientes básicos do horror e do terror tradicionais, como monstros, fantasmas, ambientes labirínticos e situações ao mesmo tempo envolventes e ameaçadoras. No entanto, o que chamou atenção foi a forma como a vivência e experimentação do jogo trouxeram a nós participantes situações imaginadas que se tornaram experiências reais, despertando sensações de medo de identificação. A configuração do espaço e do horror no jogo de RPG de mesa experimentado se deu de forma sui generis e oportunizou perceber as diferenças de experiência e formas de indução das sensações pretendidas com os métodos e modos de sentir do cinema e do videogame.

Assim, é possível afirmar que a descrição da história, a interação do mestre com o grupo, o espírito de equipe que promove um sentimento coletivo e intensifica a experiência são fatores preponderantes para o êxito e continuidade no jogo de RPG. O gênero de terror em Call of Cthulhu, embora se constitua a partir de formas consagradas na literatura e no cinema, possui mais possibilidades de desfecho e maior possibilidade de interpretação e criação, o que permite que os jogadores complementem as histórias e as expandam de forma muito mais flexível.

REFERÊNCIAS

ALBIERO, Diogo Rodrigues. *Narrativas híbridas e o Gênero Sandbox*. Revista de Comunicación Obra Digital, Catalunya, n.05, 2013.

ARDÈVOL, Elisenda; BERTRÁN, Marta; CALLÉN, Blanca; PÉREZ, Carmen. *Etnografía Virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea*. Universitat de Catalunya: Revista Athenea Digital, 2003.

BOBANY, Arthur. *Videogame Arte*. Teresópolis: Novas Ideias, 2008.

BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2008.

BOWMAN, Sarah Line. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community and Explore Identity*. North Carolina & London: McFarland & Company Publishers, 2010.

CAMARGO, Robson. *Milton Singer e as Performances Culturais: Um conceito interdisciplinar e uma metodologia de análise*. In: Karpa.at

- CÁNEPA, Laura Loguercio. *Expressionismo Alemão*. In: MASCARELLO, Fernando (Org). *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papirus, 2006.
- CHAMBERS, Richard W. *O Rei de Amarelo*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.
- CARROL, Noel. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York & London: Routledge, 2004.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- Imagens do jogo de RPG Call of Cthulhu*. Disponível em: <http://afewofdark.blogspot.com.br/2011/03/rpg-sobre-call-of-cthulhu-e-rastro-de.html?m=1> Acesso em: 22/01/2017.
- LANGDON, Esther Jean. *Performance e sua Diversidade como Paradigma Analítico: A Contribuição da Abordagem de Bauman e Briggs*. In: *Antropologia em primeira mão*. Florianópolis: UFSC, 1995.
- LIRA, Bertrand. *Luz e Sombra: Significações imaginárias na fotografia do cinema expressionista alemão*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.
- LUX, Loretta. Disponível em: <http://www.escapeintolife.com/artist-watch/loretta-lux/> Acesso em: 22/01/2017.
- MACHADO, Arlindo. *O Sujeito na Tela: Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.
- MILLER, Daniel; HORST, Heather A. *O digital e o humano: prospecto para uma antropologia digital*. Londres: Bloomsbury Publishing PLC, V2, N.3, 2015.
- MOTA, Sonia Maria Rodrigues. *Rollingplaying game: a ficção enquanto jogo*. Rio de Janeiro: Puc, 1997.
- NAZARIO, Luiz. *A animação americana*. BRUZZO, Cristina (org.). *Coletânea lições com cinema: animação, v.4*. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais, 1996.
- NAZARIO, Luiz. *As sombras móveis*. Belo Horizonte: Editora da UFMG/midia@rte, 1999.
- NAZARIO, Luiz. *O Expressionismo e o cinema*. In: GUINSBURG, J. (Org.). *O Expressionismo*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2002.
- NAZARIO, Luiz. *O Expressionismo no Brasil*. In: GUINSBURG, J. (Org.), *O Expressionismo*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2002.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. *Consumo musical nas culturas juvenis: Cosplay, mundo pop e memória*. Rio de Janeiro: Revista Contracampo, 2 Ed, 2012.
- PEREIRA, Vinicius Andrade. *Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global*. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- Projeto GURPS*. Disponível em: www.projetogurps.com.br Acesso em: 22/01/2017.
- REIS, André. *A Luz no Cinema*. 2004. 209f. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Belo Horizonte, 2004.
- RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying Game e a pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game design fundamentals*. Massachusetts, USA: The MIT Press, 2004.
- SCHECHNER, RICHARD, 2006. *What is performance?* In: *Performance Studies: an introduction*. New York & London: second edition, Routledge, p.28-51.

Site Brasil Escola. *RPG (Role-playing game)*. Disponível em: m.brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm Acesso em: 22/01/2017.

Site sobre jogos antigos. Disponível em: <http://www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp#historia> Acesso: 30/06/2016.

Site Lovecraft. Disponível em: <http://www.sitelovecraft.com/hplovecraft.php> Acesso em: 22/01/2017.