

Universidade de Brasília
Instituto de Artes – IDA
Departamento de Artes Visuais

Amanda Cristina de Souza Santos

**O horror invisível - Conexões entre a arte, o medo e o estranho na
construção de um jogo de realidade alternada**

Brasília
2018

Amanda Cristina de Souza Santos

**O horror invisível - Conexões entre a arte, o medo e o estranho na
construção de um jogo de realidade alternada**

Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais, habilitação em
Bacharel em Artes do Departamento de Artes Visuais do Instituto
de Artes da Universidade de Brasília.

Brasília

2018

Agradecimentos

Aos meus amados pais, **Maria Francisca de Souza** e **Sérgio William Rodrigues dos Santos**, por sempre acreditarem no meu potencial e nunca censurarem meu amor pela arte e pelos jogos e por sempre se disporem a me ouvir falar sobre minhas pesquisas, mesmo que não entendessem.

À minha orientadora **Suzete Venturelli**, por sua imensa paciência com minhas infinitas perguntas e por sua sabedoria e disposição de me ajudar.

Ao professor **Cayo Honorato**, por me ajudar a trilhar este caminho e por me apresentar à minha orientadora.

Aos meus queridos amigos, que lidaram com todas as minhas emoções e frequentes desaparecimentos durante o processo, que sempre se dispunham a debater e criticar o trabalho e sua execução, sempre me mantendo positiva e confiante para continuar.

Aos modelos-atores que se dispuseram a me emprestar seus rostos e em alguns casos seu tempo, mesmo sem remuneração. Esse trabalho não seria o que foi sem essas pessoas incríveis.

Finalmente, aos criadores de conteúdo de horror na internet, por me abrirem uma porta para um mundo até então desconhecido. Por toda a sua dedicação a criar, analisar ou explicar histórias longas e complexas pelo simples amor ao gênero.

A todos vocês, meu mais sincero obrigada.

“Meus jogos favoritos sempre foram aqueles que desafiam o status quo. Mesmo que não seja uma obra prima, qualquer jogo que tenta algo muito diferente pode ganhar um lugar especial no meu coração. Qualquer coisa que expanda ainda mais as fronteiras intermináveis da mídia interativa.”

Dan Salvato

Lista de Figuras

Figura 1: Stirling City (2009)	11
Figura 2: Cena de Marble Hornets (2011)	12
Figura 3: Cena de EverymanHYBRID (2012)	13
Figura 4: Cena de This House Has People in It (2016)	14
Figura 5: Bathe In My Milk (2017)	17
Figura 6: Ellen Terry as Lady Macbeth (1889)	20
Figura 7: Obsessão: Moby Dick (2018).....	24
Figura 8: Obsessão: Dorian Gray (2018)	25
Figura 9: Obsessão: Dom Casmurro (2018).....	26
Figura 10: Obsessão: Macbeth (2018)	27
Figura 11: Obsessão: O Conde de Monte Cristo (2018).....	28

Sumário

Introdução	9
SEÇÃO 1: Narrativas Transmidiáticas, ARGs e Horror	12
1.1 O ARG de horror e a interatividade do medo	12
1.2 A universidade como palco de um ARG	17
SEÇÃO 2: A Construção do trabalho: diálogos entre o medo, a arte e a interatividade	20
2.1 A ideia da obra	20
2.2 As ilustrações e suas ligações.....	24
Conclusão	30
Bibliografia.....	32

Introdução

Em 1973, o mundo assistiu o lançamento e consequente aclamação¹ do filme *O Exorcista*. Hoje considerado um dos maiores filmes de horror de todos os tempos², *O Exorcista* abriu caminho para o horror no coração do público, demonstrando mais uma vez que o gênero nunca deixaria de ser popular. Desde o a estreia de *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), o cinema presenciou vários filmes de horror se tornarem sucessos de crítica³ – *Nosferatu* (1922), *Frankenstein* (1931), *A Mosca* (1958) e *O Bebê de Rosemary* (1968), nomeando apenas alguns. *O Exorcista* não era o primeiro e certamente não seria o último; o gênero se mantém relevante até os dias de hoje, com filmes como *A Bruxa* (2016) e, possivelmente⁴, *Corra!* (2017).

Existem várias explicações e pesquisas sobre o interesse do ser humano no horror⁵ e, independente da explicação escolhida, é inegável ele que sempre se fará presente independente de nacionalidades ou culturas, o que apenas é provado pela quantidade de mídias do gênero criadas todos os anos; só em 2017, mais de 56 filmes⁶ de horror foram lançados.

Graças à sua popularidade, o horror vem se consolidando também no mundo dos videogames, onde a interatividade apresenta um novo fator de interesse nas narrativas assustadoras. Ela se mostra ainda mais presente em jogos recentes, que se aproveitam do meio digital para realçar o medo de maneira intrusiva, tomando posse das máquinas do jogador. Jogos como *Imscared* (2012) e *Doki Doki Literature Club* (2017) fazem isso com maestria, mantendo o jogador tenso enquanto brincam com os arquivos de seu computador, criando e destruindo-os como parte de suas histórias. No mundo *mobile*, *Simulacra* (2017) se propõe a fazer algo

¹ ROTTEN TOMATOES. **The Exorcist (1973)**. Disponível em: <<https://www.rottentomatoes.com/m/exorcist/>>. Acesso em: 05 set. 2018.

² STRANGE MAGAZINE. **Part I - The Haunted Boy: the Inspiration for the Exorcist**. Disponível em: <<http://www.strangemag.com/exorcistpage1.html>>. Acesso em: 05 set. 2018.

³ ROTTEN TOMATOES. **Best Horror Movies By Year Since 1920**. Disponível em: <<https://editorial.rottentomatoes.com/guide/best-horror-movies-by-year-since-1920/>>. Acesso em: 05 set. 2018.

⁴ THE GUARDIAN. **Is Get Out a horror film, a comedy ... or a documentary?**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/filmblog/2017/nov/17/get-out-golden-globes-race-horror-comedy-documentary-jordan-peepe>>. Acesso em: 05 set. 2018.

⁵ PSYCHOLOGY TODAY. **Why Do We Like Watching Scary Films?**. Disponível em: <<https://www.psychologytoday.com/us/blog/in-excess/201510/why-do-we-watching-scary-films>>. Acesso em: 05 set. 2018.

⁶ ROTTEN TOMATOES. **Scary Movies Of 2017 by Tomatometer**. Disponível em: <<https://editorial.rottentomatoes.com/guide/scary-movies-of-2017-by-tomatometer/>>. Acesso em: 05 set. 2018.

parecido, simulando um sistema de celular corrompido pelo jogo, mas que não afeta o próprio aparelho do jogador (possivelmente por limitações técnicas).

Esse horror íntimo e pessoal muito tem a ver com o conceito de ARG – *Alternate reality game* ou jogo de realidade alternada. ARGs são jogos que se passam em uma versão alternativa do “mundo real”, oferecendo a um jogador – que muitas vezes não percebeu que se trata de um jogo - uma narrativa muitas vezes fantástica ou estranha demais para ser verdade. Por estarem fora do modelo tradicional de jogo, os ARGs possuem seus próprios desafios e seguem sua própria estrutura, tendo como alguns de seus princípios a recusa de se auto intitular como um jogo para manter sua imersão; o uso da transmídia, com pedaços da história espalhados; a apresentação de uma narrativa colaborativa, onde jogadores se unem de forma a descobrir e “montar” a narrativa e o uso do mundo real como plano de fundo, não necessitando que o jogador seja alguém além de si mesmo para jogar, entre outros⁷.

No Brasil, um caso interessante de ARG veio à tona em 2007, quando o senador Arthur Virgílio (PSDB) foi a plenário fazer um alerta sobre a empresa *Arkhos Biotech*⁸, sem saber que a empresa era fictícia e parte do ARG Zona Incerta⁹, criado pela revista Superinteressante em parceria com o Guaraná Antarctica. O evento prova que, quando bem feitos, os ARGs podem ser aceitos como realidade por pessoas não familiarizadas com eles, o que funciona de forma esplêndida para criar e elevar o sentimento de medo necessário para o horror.

É me baseando nestes três pilares – arte, horror e ARG – que desenvolverei minha obra final. Resumidamente, meu trabalho se consistirá em cinco ilustrações criadas de modo a sugerir uma ideia de Estranho¹⁰ de formas variadas (rostos borrados, recortes, edições, etc). Cada ilustração será relacionada a uma obra literária, obras essas escolhidas por compartilharem o tema da obsessão. Cada uma das ilustrações levará a uma versão transmidiática “atualizada” da história, protagonizada por personagens fictícios (por exemplo, se a obra literária escolhida fosse A Odisseia, a versão atualizada poderia ser o blog de um imigrante narrando seu retorno

⁷ INNOVATIVE LEARNING. **Alternative Reality Games**. Disponível em: <http://www.innovativelearning.com/instructional_technology/alternate-reality-games.html>. Acesso em: 07 set. 2018.

⁸ G1. **Em plenário, senador critica empresa fictícia**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/noticias/politica/0,,mul16083-5601,00-em+plenario+senador+critica+empresa+ficticia.html>>. Acesso em: 07 set. 2018.

⁹ CORREIA, Gabriel Costa. Zona Incerta: o ARG como meio de construção colaborate conteúdo. **GeMinis**, São Carlos, v. 2, n. 1, p. 271-292, jan./jun. 2011. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/53/50>>. Acesso em: 07 set. 2018.

¹⁰ Neste trabalho, quando grafada com letra maiúscula, a palavra Estranho se refere ao conceito de Freud sobre o desconforto criado por algo “estranhamente familiar”.

a seu país de origem) e que, como as obras que as originaram, terão fins trágicos. A maior parte do horror se originará da ideia de que essas histórias brutais e aparentemente reais se escondem em simples ilustrações. A relação entre imagem, história original e história atual será passada através das mídias sociais dos personagens e explicadas por suas próprias palavras, criando uma ligação entre as narrativas de forma a ligar seus pontos. Tudo isso poderá ser acessado a partir das ilustrações, que irão conter informações relevantes para a continuação da história, criando uma versão simplificada de uma caça ao tesouro, onde a história inteira só será revelada ao jogador que se dedicar a desvendar as pistas e chegar até o fim.

SEÇÃO 1: Narrativas Transmidiáticas, ARGs e Horror

1.1 O ARG de horror e a interatividade do medo

Lançado em 2018, o filme *Slender Man* demonstra o quão longe uma comunidade pode se unir para criar uma história de horror. A lenda de *Slenderman* – criatura humanoide sem feições e com longos braços e/ou tentáculos – se originou em um local muito mais simples: um fórum chamado *Something Awful*, onde um desafio sugeria a criação de fotografias paranormais através da manipulação de imagens. Um dos contribuintes, conhecido como *Victor Surge*, criou imagens que demonstravam o protótipo da criatura, acompanhadas de textos de suas vítimas.¹¹ As imagens de Surge circularam a web, inspirando outros artistas a desenvolverem suas próprias interpretações do monstro esguio.

¹¹ TAMPA BAY TIMES. **Slender man: how a myth was born**. Disponível em: <<http://www.tampabay.com/news/nation/slender-man-how-a-myth-was-born/2182945>>. Acesso em: 28 set. 2018.



Figura 1: Stirling City (2009)

No mesmo ano, os amigos Troy Wagner e Joseph DeLage decidiram adaptar o mito de Slenderman em uma série de vídeos chamada *Marble Hornets*¹², contando a história de um grupo que se tenta descobrir o mistério por trás do desaparecimento de um deles. *Marble Hornets* foi um sucesso na internet, crescendo além das expectativas de seus criadores¹³ e originando 132 vídeos divididos em três temporadas entre 2009 e 2014, além de uma adaptação em filme em 2015.

¹² YOUTUBE. **Marble Hornets**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/marblehornets>>. Acesso em: 28 set. 2018.

¹³ PITTSBURG POST-GAZETTE. **The 'Marble Hornets' web series becoming a smash on 'Net**. Disponível em: <<http://www.post-gazette.com/tv-radio/2011/08/24/the-marble-hornets-web-series-becoming-a-smash-on-net/stories/201108240275>>. Acesso em: 28 set. 2018.

O sucesso da série abriu portas para ideias similares, criando uma “Era de Ouro” de conteúdo focado no mito de *Slenderman*. Uma das várias séries que se originaram após o sucesso de *Marble Hornets* foi *EverymanHYBRID*, que trazia uma inovação interessante: uma maior interatividade entre o público e a história. Enquanto seu predecessor permitia ao público uma interação através de mídias sociais como o Twitter¹⁴, *EverymanHYBRID* trazia os jogadores para dentro de seu mundo, encorajando-os a ir atrás de pistas, encontrar e entrar em contato com pessoas de interesse para o enredo¹⁵ e compartilhar o conteúdo de pacotes enviados a suas casas pelos próprios personagens¹⁶ entre outros, sugerindo uma ideia de “jogador” muito maior que *Marble Hornets*.



Figura 2: Cena de Marble Hornets (2011)

¹⁴ HARTLEY, Devin. Fleeing the Operator: The User Experience and Participation in Marble Hornets (2009-2014). *Interactive Storytelling*, Suíça, v. 8832, n. 1, p. 148-152, jan. 2014.

¹⁵ EVERYMANHYBRID WIKI. **The DRKWND disk**. Disponível em: <http://everymanhybrid.wikia.com/wiki/the_drkwnd_disk#making_contact>. Acesso em: 01 out. 2018.

¹⁶ YOUTUBE. **Box (EverymanHYBRID- Clue #1)**. Disponível em: <<https://youtu.be/pwp5sjhnxga>>. Acesso em: 01 out. 2018.



Figura 3: Cena de EverymanHYBRID (2012)

Apesar de suas diferenças na forma de interação, ambas as séries possuem uma forte característica em comum: ambas são consideradas jogos de realidade alternada – ou ARG (*Alternate Reality Game*) e, como tal, precisam de jogadores que estejam dispostos a procurar e desvendar pistas para descobrir a história. Por serem projetos de grande alcance, tanto *Marble Hornets* quanto *EverymanHYBRID* possuíam (no caso da mais nova, ainda possui) grupos massivos de fãs que analisam e debatem cada nova descoberta feita, promovendo o trabalho em equipe com o objetivo de chegar a respostas concretas.

A colaboração entre jogadores para decifrar e interpretar partes ocultas da narrativa é uma das características chave não só do ARG, mas de narrativas transmídia como um todo. Existem diversos exemplos de narrativas transmidiáticas que não são ARGs por não existir interação com os personagens, mas que, ainda sim, dependem da vontade do observador de explorar e entender os significados por trás delas. Um ótimo exemplo desse tipo de caso é a obra *This House Has People in It*¹⁷, dirigida pelo artista estadunidense Alan Resnick.

¹⁷ YOUTUBE. **This House Has People in It**. Disponível em: <<https://youtu.be/x-pj8oty02i>>. Acesso em: 25 set. 2018.



Figura 4: Cena de *This House Has People in It* (2016)

This House Has People in It certamente não é um ARG – não existe interação nenhuma entre o público e os personagens que habitam a casa em questão – mas o vídeo é uma obra que se expande muito além de seus 11 minutos de duração. O que aparentemente não passa do registro das câmeras de vigilância de uma família com alguns acontecimentos estranhos na verdade é um quebra-cabeças gigante. A empresa responsável pelas câmeras, apesar de fictícia, possui um website real que pode ser acessado e recompensa o observador astuto com mais de duas horas de conteúdo adicional entre vídeos, textos e imagens¹⁸.

Existe um atrativo inegável em mídias que necessitam de colaboração para serem entendidas – afinal, é parte da natureza humana utilizar da cooperação para a resolução de problemas¹⁹, especialmente quando se tratando de horror. A possibilidade de se entender e conquistar situações aterrorizantes através da unidade é algo que ajudou a espécie humana a evoluir, e que se mostra uma grande fonte de entretenimento na sociedade atual, onde poucas são as situações que necessitariam tal nível de cooperação para um fim semelhante.

¹⁸ YOUTUBE. **Explaining: This House Has People in It**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mjbtancubzc>>. Acesso em: 10 out. 2018.

¹⁹ NECTUNT. **Cooperation in Humans**. Disponível em: <<http://nectunt.bifi.es/cooperation-among-humans/cooperation-in-humans/>>. Acesso em: 10 out. 2018.

Com a evolução das relações humanas, é de conhecimento comum que o ambiente acadêmico – mais especificamente, as universidades – são um local de encontro de jovens de diversas origens. Todos os dias centenas de universitários passam pelo campus, ficando de dez minutos a doze horas no ambiente universitário com seus professores e colegas, o que significa que sempre existirá algum tipo de interação acontecendo, fazendo da universidade o local perfeito para a implantação de um ARG.

1.2 A universidade como palco de um ARG

É parte do plano das academias incentivar os alunos a trabalharem em equipe, para o desgosto generalizado dos estudantes e trabalhadores ao redor do mundo²⁰. Essa aversão, entretanto, parece se limitar apenas a situações onde esse trabalho será avaliado por um superior, seja esse o chefe ou professor. O trabalho em grupo prospera quando existe um interesse coletivo, que pode ser movido pela mais pura e simples curiosidade.

Levando em conta todos os fatores a favor da cooperação por estudantes universitários, não é chocante se chegar na conclusão de que a universidade – mais especificamente, o campus Darcy Ribeiro da Universidade de Brasília – pode ser um bom cenário para um ARG.

Não existe garantia do sucesso de um ARG no espaço da universidade, afinal é comum que passantes dos corredores do Instituto Central de Ciências estejam com pressa e não prestem muita atenção em nada além de seu caminho. Mesmo assim, é interessante a ideia de que existe algo ali esperando para ser descoberto, camuflado entre cenas do dia-a-dia, tais como os vários cartazes que adornam os corredores do ICC, nos quais informações podem passar despercebidas.

Algo semelhante é feito pelo artista estadunidense Alan Wagner. Localizado em Los Angeles, Wagner ficou conhecido como o responsável por uma série de cartazes absurdos que procuram ou oferecem serviços como tomar banho em leite na banheira de uma idosa, fornecer poeira a uma senhora que “respira poeira” (ou convencê-la a parar) e contratar um homem que imita modelos diferentes de carro. Os cartazes bizarros são espalhados pela cidade sem nenhuma explicação, criando uma sensação de confusão em quem os encontra.

Em uma entrevista à BBC²¹, Wagner comentou sobre a ideia por trás dos cartazes:

Geralmente eles devem ser algo visceralmente perturbador e confuso. Gostamos de criar projetos que habitam entre a realidade e o absurdo que te fazem questionar se o que você acredita é normal. Gostamos de borrar o limite entre o que é real e o que é construído. [...] Gostamos de fazer muitos memes. Vários deles levam a websites ou a um número que possui uma mensagem de voz que é uma continuação da narrativa

²⁰ FAST COMPANY. **A Psychologist Finally Explains Why You Hate Teamwork So Much**. Disponível em: <<https://www.fastcompany.com/3068194/a-psychologist-finally-explains-why-you-hate-teamwork-so-much>>. Acesso em: 10 out. 2018.

²¹ BBC. **We tried to order a milk bath from the Bathe In My Milk website**. Disponível em: <<https://www.bbc.co.uk/bbcthree/article/7efc4d7e-2aad-4c0a-92a0-3103905f6d61>>. Acesso em: 12 out. 2018.

do cartaz ou o que for. Aachamos muito divertido fazer esses projetos que de cara parecem reais e mais a fundo possuem elementos interativos.



Figura 5: Bathe In My Milk (2017)

A mistura entre os serviços bizarros e a aparente normalidade que um cartaz de propaganda traz criam a dualidade no trabalho de Wagner. Pensando na cena cotidiana dos quadros de aviso dos corredores do Instituto Central de Ciências da UnB, com seus vários cartazes de vendas, alugueis, serviços e propagandas, é possível se supor que imagens compondo um ARG poderiam criar interesse apesar de se misturarem ao comum e até mesmo criar a sensação de horror; afinal, seria algo conhecido (um cartaz entre vários outros) que lança o observador em um mundo desconhecido e desagradável, tornando-o ao mesmo tempo *heimlich* e *unheimlich*, – comum e estranho – e, conseqüentemente, *Estranho* (FREUD, 2010), intensificando ainda mais o medo.

Misturadas as características das obras citadas – a interação com público, um mundo de informações que se expande além do apresentado ao observador comum, a sensação de algo que não pertence ao nosso universo e a não explicação de que aquilo se trata de uma obra fictícia – tem-se montado o palco para a obra do meu TCC: *Obsessão*, um ARG que explora as diversas obsessões de personagens da literatura, suas versões atuais e onde o sentimento os levou.

SEÇÃO 2: A Construção do trabalho: diálogos entre o medo, a arte e a interatividade

2.1 A ideia da obra

De início, já estava estabelecido que a obra seria um ARG, visto que era a essa área que meus trabalhos acadêmicos – um projeto de pesquisa sobre o horror e a arte em videogames²², uma obra em QR codes que visava explorar o medo e a paranoia em um espaço de galeria de arte²³ e um site de horror mascarado de site acadêmico que convidava o observador a adentrá-lo²⁴ – vinham me levando. Ao ler-se as descrições desses trabalhos, duas palavras aparecem em peso: arte e horror. As duas, seguidas da interatividade, são os pilares do meu trabalho e algo que eu gostaria de continuar explorando daqui em diante.

Levantada a ideia do ARG, faltava agora uma temática que rapidamente foi suprida por um outro interesse que me acompanhou durante a vida e produção, mas que nunca tive o prazer de explorar: a literatura. Desde pequena me interessei pelos mundos fantásticos criados pelos livros, por seus personagens multidimensionais e seus questionamentos sobre a vida, a moral e a humanidade.

Me veio a ideia da obsessão, de como ela é um tema subjacente em várias leituras que se consome todos os dias, mas que às vezes parece passar despercebida. A obsessão do doutor Frankenstein em criar vida artificial; a obsessão do caçador de vampiros Abraham Van Helsing de destruir seu inimigo mortal, Drácula e a obsessão de Menelau em recuperar a esposa, Helena, dos troianos são alguns poucos exemplos que demonstram o quanto o tema está presente na literatura ocidental desde a Grécia antiga.

²² SANTOS, Amanda. O papel da arte nos videogames de horror da última década. **METAgaphias**, Brasília, v. 2, n. 2, jun. 2017. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/metagraphias/article/view/27360>>. Acesso em: 07 nov. 2018.

²³ BEHANCE. **Eu sou Nós**. Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/58219705/eu-sou-nos>>. Acesso em: 07 nov. 2018.

²⁴ ACAFOR. **Academic Forum - O seu contato com acadêmicos do Brasil inteiro**. Disponível em: <<https://acafor.wordpress.com/>>. Acesso em: 07 nov. 2018.

Foram seleccionadas então cinco obras que, a meu ver, possuem uma universalidade que facilita seu reconhecimento: *Macbeth* (1606) de William Shakespeare²⁵, *Moby Dick* (1851) de Herman Melville, *O Conde de Monte Cristo* (1844) de Alexandre Dumas, *O Retrato de Dorian Gray* (1890) de Oscar Wilde e *Dom Casmurro* (1899) de Machado de Assis.



Figura 6: Ellen Terry as Lady Macbeth (1889)

Baseada em cada uma das obras criaram-se então cinco histórias paralelas:

²⁵ A obra *Hamlet* também foi considerada, mas por fim substituída por *Macbeth* por ser amplamente conhecida pela citação “Ser ou não ser, eis a questão”, enquanto *Macbeth* permite maior liberdade por ser um pouco mais desconhecida.

- Jovem perde a perna após um acidente de carro e jura vingança à motorista que a atingiu – inspirado na busca por vingança do capitão Ahab contra a baleia que decepou sua perna (Moby Dick);
- Homem comum maltrata a esposa e o filho, que acredita não ser seu – uma versão exagerada da paranoia de Bento Santiago (Dom Casmurro);
- Empreendedor que organizou a morte do tio para tomar sua empresa acaba se envolvendo em mais uma série de assassinatos para manter-se no poder – não muito diferente do Rei da Escócia (Macbeth);
- Celebridade da internet deseja se manter bonito e famoso o resto da vida, mas acaba se envolvendo no assassinato do melhor amigo pela promessa de juventude – similar ao titular Dorian Gray (O Retrato de Dorian Gray); e
- Blogueira famosa retoma a vida após ter sido presa graças a duas amigas e arquiteta um plano de vingança contra as duas – uma adaptação atual da história de Edmond Dantès (Conde de Monte Cristo).

Para ser o mais crível possível, – afinal, a grande diferencial do ARG é que o observador precisa, mesmo que por pouco tempo, acreditar que aquilo pode ser verdade – cada um dos personagens é “representado” por uma pessoa “comum” ao invés de profissionais posando para fotos. Os atores-modelos participantes concordaram com o uso de suas imagens, concedendo-as de bom grado, ajudando a manter a ideia de que os personagens são reais, mas não até o fim. Além disso, como parte do projeto, cada personagem a possui uma forma de exposição à sua história condizente consigo, por exemplo: a história de Dom Casmurro é exposta através da visão do filho, um jovem de dezessete anos que, como vários outros de sua idade possui um *Tumblr*²⁶, uma plataforma de blog com postagens rápidas. O blog do rapaz é acessível para qualquer pessoa que deseje ver como se desenrolou sua história, o que se repete na maioria dos personagens salvo um: A blogueira de Conde de Monte Cristo.

Por ser um ARG, é necessário que exista um aspecto de interação direta com a história, o que ocorre com essa personagem em particular. Diferente das outras narrativas que já se passaram antes do público ter acesso a elas, a da blogueira Denise Dutra estará apenas em seu início no momento em que a interação for liberada. Caberá ao observador interagir com a

²⁶ GLOBALWEBINDEX. **3 in 4 Tumblr Users aged under 35**. Disponível em: <<https://blog.globalwebindex.com/chart-of-the-day/3-in-4-tumblr-users-aged-under-35/>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

personagem e decidir seu destino através dessas interações, escolhendo entre salvá-la ou levá-la para um caminho tão sombrio quando seus antecessores.

Sempre existiu em mim o desejo de misturar a ilustração em trabalhos acadêmicos – afinal, sou ilustradora por profissão – e com esse trabalho tive a oportunidade perfeita de fazê-lo. A “porta de entrada” que guia o observador até as narrativas são cinco ilustrações que levam o meu estilo característico de desenho. Espalhadas pela universidade na forma de pôsteres tamanho A4, essas ilustrações possuem as informações necessárias para o acesso das narrativas, sejam links ou QR codes. Além disso, para chamarem ainda mais a atenção e para aumentar a sensação de que não pertencem ao local onde estão, cada uma das ilustrações sofrerá um tipo de intervenção que tem relação com a história original e que apagará as feições do personagem, sugerindo tanto a Estranheza de uma figura humana sem rosto quanto a sugestão de que aquela pode ser qualquer pessoa.

As intervenções serão:

- Uma mancha de água na cabeça do capitão Ahab em *Moby Dick*, fazendo referência ao papel da água (o mar) na história;
- Riscos frenéticos em caneta no rosto de Bento em *Dom Casmurro*, sugerindo sua paranoia;
- Uma única mancha de tinta vermelha para simular sangue no rosto de Macbeth, lembrando a trilha de morte deixada por ele;
- O esfarelamento do rosto do belo Dorian Gray com borracha, deixando apenas o rosto de seu horrendo retrato intacto e lembrando que após suas ações, Dorian nunca mais será pristino como deseja; e
- Um rasgo através do rosto de Edmond em *O Conde de Monte Cristo* que deixa apenas seu sorriso maldoso e lembrando ao observador a violência do seu desejo de vingança.

Cada ilustração possui também uma citação que a acompanha e que serve como uma pista da origem da obra, podendo ser retirada diretamente dela ou de seu autor, mas que também tem relação com o conjunto de imagem e narrativa como um todo.

Unindo-se então a imagem, a citação e as informações contidas em cada uma das ilustrações, é possível criar um panorama com as informações recebidas e entender que se trata

de uma versão atual da história retratada pela ilustração. Feita a ligação uma vez, todas as outras ilustrações passarão pelo mesmo processo e o observador terá acesso irrestrito às trágicas histórias sobre obsessão e morte passadas pelas ilustrações.

2.2 As ilustrações e suas ligações



Todas as guerras são infantis e desencadeadas por crianças

Figura 7: Obsessão: Moby Dick (2018)

twitter.com/marismarr

<https://i.imgur.com/P7ZVQH9.jpg>



Figura 8: Obsessão: Dorian Gray (2018)

<https://www.instagram.com/adrigradoo>



Figura 9: Obsessão: Dom Casmurro (2018)

<https://ezzyo.tumblr.com>

<https://i.imgur.com/eyxwTzj.jpg>



Figura 10: Obsessão: Macbeth (2018)

<https://mascarimentiras.neocities.org>



Figura 11: Obsessão: O Conde de Monte Cristo (2018)

<https://denisedutra.wixsite.com/home>

Conclusão

Enquanto a obra no geral já estava direcionada há meses, me considero feliz com os resultados obtidos. Houve um certo elemento de improviso e de se adaptar às circunstâncias, já que a própria natureza do trabalho o leva a uma certa clandestinidade: com cada um destes personagens possuindo sua própria rede social e e-mail, não foram poucos os sites que os consideraram *bots*, robôs criados para propagar lixo eletrônico. Ainda é capaz que surjam problemas semelhantes antes mesmo da obra ser mostrada ao público, mas são preços a se pagar quando se orquestra algo desse nível.

Políticas anti-spam não foram o único problema que encontrei: infelizmente, tive de cancelar a exposição da obra d'O Retrato de Dorian Gray, já que o ator que se dispôs a fazer o papel de Dorian nunca entrou em contato comigo. Enquanto o trabalho não perde tanto assim com o desfalque, sem dúvida é frustrante não poder expô-la ao lado das outras como eu gostaria. Talvez em um futuro próximo ou em uma outra versão da obra.

No geral, considero a obra Obsessão um resultado satisfatório de uma pesquisa que se desenvolve desde março de 2017, quando comecei a pensar em questões que relacionassem o horror e a arte. Não foram poucas as inspirações que surgiram em meu caminho durante esse ano e meio em que expandi sobre minha curiosidade inicial – existem obras interativas belíssimas espalhadas pela internet em blogs, vídeos ou até mesmo mensagens instantâneas.

É interessante o gosto crescente do ser humano pelo horror e como ele sempre retorna de novo e de novo, fazendo-se presente todos os anos com novos filmes, jogos, livros, músicas e todas as outras formas possíveis de entretenimento dos quais desfrutamos. O horror está constantemente se adaptando às mudanças culturais e sociais que o cercam, mas, diferente de outros gêneros ele possui, ao mesmo tempo, características atemporais de medos trazidos de nossos antepassados, como o medo do escuro.

Balancear temas atuais com medos intrínsecos não é uma tarefa fácil, mas é a dedicação a encontrar esse equilíbrio que mantém o público interessado e até mesmo realizado ao ter contato com uma boa obra do gênero. Existe quase uma catarse em viver as emoções trazidas por uma boa experiência de horror fictícia onde o público pode reagir de maneiras diversas –

seja gritando, se escondendo ou xingando. São essas as experiências que, quando feitas de maneira correta, marcam a vida dos que as testemunham.

No fim, desejo dar a meus expectadores – principalmente aqueles que se esforçarem em descobrir as histórias ocultas em minhas obras – uma experiência digna e recompensadora. Espero que fiquem com medo e paranoicos, mas que, no fim, eles sorriam ao lembrar que um dia descobriram uma sequência de imagens e histórias desconcertantes pelos corredores da Universidade de Brasília, onde esperavam apenas ver os mesmos rostos, mesmos pôsteres e mesmas numerações de salas que há muito já estamos acostumados, uma sequência que lembrem de vez em quando e pensem “o que *realmente* foi aquilo?”

Não existem respostas, apenas perguntas que permeiam pelo resto de suas vidas.

Bibliografia

ABBA, T. Hybrid stories: Examining the future of transmedia narrative. **Science Fiction Film and Television**, v. 2, n. 1, p. 59-75, 2009.

CORREIA, G. C. Novas narrativas para multiplataformas: um estudo sobre jogos de realidade alternada. **Repositório Institucional da UFSCar**, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5615>>. Acesso em: 12 out. 2018.

ELIZABETH EVANS, M. F. S. M. The Malthusian Paradox: performance in an alternate reality game. **Personal and Ubiquitous Computing**, v. 18, n. 7, p. 1567-1582, Outubro 2014.

FREUD, S. **"O Homem dos Lobos" e Outros Textos. 1917-1920**. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GOSNEY, J. W. **Beyond reality: a guide to alternate reality gaming**. 1. ed. [S.l.]: Cengage Learning PTR, 2005.

MARKUS MONTOLA, J. S. A. W. **Pervasive games: theory and design**. 1. ed. [S.l.]: CRC Press, 2009.

MESQUITA JÚNIOR, D. D. S. The Lost Experience: estratégias de imersão em jogos de realidade alternada. **Repositório Institucional da UFSCar**, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5599>>. Acesso em: 12 out. 2018.

PANAGIOTIS PETRIDIS, I. D. S. A. S. S. A. Q. S. D. F. A. P. K. S. **Building social communities around alternate reality games**. 2011 Third International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications. Atenas: IEEE. 2011. p. 76-83.