

**O DESIGN DO MEDO:
uma análise de recursos utilizados em produtos de terror**

*THE DESIGN OF FEAR:
an analysis of resources used in horror products*

Caroline Urbainski

Universidade do Vale do Itajaí
caroline.urbainski@hotmail.com ✉

Rafael Marques de Albuquerque

Universidade do Vale do Itajaí
albuquerque@univali.br ✉

PROJÉTICA

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

URBAINSKI, Caroline; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. O DESIGN DO MEDO: uma análise de recursos utilizados em produtos de terror. **Projética**, Londrina, v. 14, n. 2 2023.

DOI: 10.5433/2236-2207.2023.v14.n2.46081

Submissão: 14-05-2023

Aceite: 06-07-2023

RESUMO: O medo é um tema importante no entretenimento, seja no cinema, literatura ou até mesmo na área de jogos, sejam eles digitais ou não. Nesse artigo, será abordado o porquê o medo está presente em certas obras e porque ele é tão prazeroso, considerando que se trata de um mecanismo de defesa do corpo. O artigo pretende contribuir com recursos de design para gerar terror ou horror no público com análises documentais de obras, tanto digitais, como filmes e games, quanto físicas, como Graphic Novels e livros de RPG, do gênero para auxiliar na escrita de novos materiais midiáticos do gênero.

Palavras-chave: terror; horror; design de narrativa; medo.

ABSTRACT: *Fear is an important theme in entertainment, whether in cinema, literature or even in games, whether digital or not. In this paper, it will be discussed why fear is present in certain works and why it is so pleasurable, considering it is a body defense mechanism. The article intends to contribute with design resources to generate terror or horror in the public with documentary analyzes of works both digital, such as movies and games, and physical, such as Graphic Novels and RPG books, of the genre, to assist the writing of new media materials in the genre.*

Keywords: *terror; horror; narrative design; fear.*

1 INTRODUÇÃO

O medo de acordo com Ledoux (2013, p. 155) é uma resposta do nosso cérebro a uma situação que ameaça nosso bem-estar. Uma defesa natural do cérebro contra o perigo iminente. Entretanto também pode ser visto como uma forma de lazer. Como defende Nacke, Bateman e Mandryk (2014), a sensação de medo pode ser prazerosa, devido ao fato de estar ligada com o neurotransmissor que potencializa os efeitos da dopamina, liberada quando somos recompensados por algo. De acordo com (Clansen et al., 2020 apud Andersen et al., 2020), o prazer sentido ao ver filmes de terror está relacionado a uma ameaça simulada, não a

um perigo real, semelhante ao que crianças experienciam em brincadeiras de perseguição.

Com isso, esse artigo pretende delinear a experiência de terror a partir de uma análise documental (Gil, 2010) de Graphic Novels, Filmes, Jogos Digitais e RPGs de Mesa e com isso auxiliar designers de narrativa e escritores no geral a criar uma experiência de terror mais imersiva e profunda.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A EXPERIÊNCIA DE TERROR

Carroll (2004) afirma que do gênero horror surge o subgênero terror. Enquanto o medo causado pelo terror advém da repugnância de seres grotescos e monstruosos, como demônios e zumbis, o horror é algo mais internalizado, mais ligado ao psicológico. O terror causa medo por aquilo que está ocorrendo ou pela antecipação dessa ocorrência em si. Enquanto o horror causa medo devido a uma situação que já ocorreu. Por Exemplo um estado de choque ao presenciar uma cena horrenda, como corpos dilacerados. O horror não é causado pela antecipação e suspense.

Ledoux (2013, p. 155) define o medo como “a experiência consciente que alguém tem quando na presença de uma ameaça ao bem-estar”. No entanto, o medo também é usado para se referir às respostas comportamentais e fisiológicas que são provocadas por ameaças, implicando então que o medo é uma resposta fisiológica à antecipação de uma ameaça. Gray define essa mesma emoção como:

“Um estado hipotético do cérebro, ou do sistema neuroendócrino, surgido sob certas condições e resultando em certas formas de comportamento [...] onde

um animal assustado tende a tomar uma das três atitudes seguintes: congelamento [...], ímpeto ou luta” (Gray, 1978, p. 9).

Com isso, pode-se concluir que o medo é uma reação predominantemente instintiva e reflexiva, um mecanismo ativado pelo cérebro a fim de garantir sua sobrevivência. Mas se o medo é a resposta de algo que o corpo busca evitar, por que jogos de terror fazem tanto sucesso?

De acordo com o blog oficial do Playstation (The last [...], 2020), The Last of Us II, grande vencedor do prêmio Jogo do Ano (Game of The Year, Goty) de 2020, vendeu apenas na primeira semana 4 milhões de cópias final de 2019, revelou a Capcom em seu último relatório para investidores. A franquia é conhecida por ser um jogo de sobrevivência de terror em um mundo pós-apocalíptico rodeado por zumbis. A franquia Resident Evil, a maior referência do gênero de Survival Horror por sua vez, de acordo com o portal The Enemy (Raphael, 2020) “vendeu 98 milhões de cópias desde o lançamento do primeiro game, em 1996, até o final de 2019, revelou a Capcom em seu último relatório para investidores.”

Para compreender o sucesso do gênero, Nacke, Bateman e Mandryk (2014), sugere a tipologia BrainHex, que lista sete arquétipos de jogadores, baseando-se na tipologia de Myers-Briggs. O arquétipo sobrevivente está intrinsecamente ligado com o gênero terror, sobre esse arquétipo os autores descrevem:

O neurotransmissor relacionado a esse tipo é a epinefrina, a base química da excitação, que potencializa os efeitos da dopamina (desencadeada quando as recompensas são recebidas). O estado de excitação associado à epinefrina torna o terror como resultado da ação do centro do medo, que se torna hiperativo quando uma situação é avaliada como assustadora (com base na experiência anterior e em certas aversões instintivas). Ainda não está claro se o gozo do medo deve ser avaliado em termos da intensidade da experiência do terror em si ou em termos do alívio sentido depois (Nacke; Bateman; Mandryk, 2014, p. 87, tradução nossa).

Embora o terror seja uma forte experiência negativa, algumas pessoas gostam da intensidade da experiência associada. Isso sugere que a sensação de perigo está diretamente ligada à dopamina, mesmo hormônio responsável pela sensação de prazer.

Conforme discorrem (Clansen et al., 2020 apud Andersen et al., 2020), o prazer em ver um filme de terror está ligado ao mesmo prazer que crianças sentem em brincadeiras que envolvem perseguição, mesmo que o medo e ansiedade estejam envolvidas nessa atividade, o perigo não é real: a ameaça é apenas simulada.

No caso de jogos eletrônicos e em RPGs (Roleplaying Games), diferente dos filmes, onde somos espectadores do que nos é apresentado, ocorre um efeito chamado de efeito Imago, conforme Novak (2011, p. 155) descreve em um depoimento de Smith: “um fenômeno pelo qual o jogador atribui vários significados pessoais ao avatar e a natureza do avatar, desperta no jogador sentimentos sobre como idealiza sua própria natureza”.

Como exemplo será usado o relato de Bueno, de uma campanha de RPG com um cenário inspirado em Call of Cthulhu, do autor estadunidense H.P Lovecraft. Esse relato está presente no artigo “A Construção do Horror e os Gêneros Narrativos no Jogo de RPG Call Of Cthulhu”. Sobre sua experiência, o autor descreve:

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 (Bueno; Christino; Ribeiro, 2017, p. 87).

Como discorre Goffman (2009, p. 32) sobre a representação de papéis “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”. Um RPG nos dá a oportunidade de representar quem gostaríamos de ser ou parecer, gerando, assim, uma sensação de imersão, o que corrobora com o medo sentido quando um personagem criado por nós se encontra em uma situação de perigo. Bueno, Christino e Ribeiro (2017, p. 80) enunciam,

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.

Quanto maior a empatia e identificação com o personagem maior a imersão. Quanto maior a imersão, maior o medo. Monstros e violência não agem sozinhos, eles têm que ser uma ameaça emocional aos personagens. Algo que ameace o seu eu atual. É possível então notar que o medo presente em jogos e RPGs é bem mais palpável, pois exigem a ação do consumidor, não que ele presencie tudo passivamente. No que se refere ao design de experiências de terror, Norman (2008) descreve diferentes dimensões que podem compor a experiência emocional, seja ela de medo ou outra. As três dimensões são visceral (como reações mais instintivas a estímulos sensoriais), comportamental (reações a forma como o objeto é utilizado pelo usuário) e reflexiva (reação aos significados que a mente do jogador reconhece em sua experiência). Nesse sentido, percebemos que as diferentes mídias podem trabalhar diferentes níveis. Como exemplo, RPGs de mesa não possuem o apelo visceral da imagem e do som como filmes e vídeo games, enquanto filmes não possuem a dimensão comportamental (já que a interação com a obra é limitada) que RPGs e vídeo games apresentam. Neste estudo pretende-se explorar as formas como o design do medo se expressa em cada tipo de mídia.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Este artigo científico se trata de uma análise documental de obras de terror de cinco mídias distintas: Jogos digitais, filmes longa-metragem, RPGs de mesa e história em quadrinhos (ou novelas gráficas). O objetivo dessa análise é delinear as decisões de design no que se refere à experiência de terror, com base em elementos como: protagonistas, antagonistas, ambientação, linguagem audiovisual e interação. A geração de dados e a análise utilizam-se de uma abordagem metodológica de análise documental, de acordo com Gil (2010), considerando as obras como documentos analisáveis.

No que se refere à seleção das obras, não houve como usar um mesmo critério para todas as categorias sem que a credibilidade dos resultados fosse afetada. Assim, cada tipo de obra exigiu uma estratégia de seleção da amostra.

As obras foram selecionadas entre agosto e setembro de 2021. Todas as pesquisas foram realizadas em uma guia anônima. Segue uma lista das categorias escolhidas e de seus critérios de seleção e exclusão:

Jogos Digitais: Foram escolhidos os jogos mais bem avaliados por usuários na categoria de jogos de terror da loja virtual Steam. Foi excluído o jogo "Left 4 Dead 2", pois considerou-se que este se assemelha mais a um jogo de ação do que a um jogo de terror.

Filmes: O critério utilizado foi a avaliação da crítica do site Metacritic e foram excluídos filmes que não estivessem disponíveis para Streaming nas plataformas Netflix, Amazon Prime, Telecine e HBO Max, o que dificultaria o acesso. O site foi configurado para mostrar apenas os filmes de terror.

RPGs de mesa: Foram escolhidos com base no ranking do site Ludopedia, foi utilizado o filtro por temática, onde o próprio site seleciona e mostra apenas os jogos com a tag "Horror". O ranking é feito com base na nota dada pelos usuários

para os jogos, apenas entram no ranking jogos com mais de dez avaliações. Foi excluída a obra *Captive*, pois não foi possível encontrar o suplemento original completo para leitura, algo necessário, já que se trata de um Livro-jogo.

Novelas Gráficas e Histórias em quadrinhos: Foram selecionadas as obras mais populares da loja virtual Amazon Kindle, excluindo obras que não estivessem disponíveis no Kindle Unlimited, obras que tivessem menos de três estrelas na avaliação e obras que fossem de uma série de quadrinhos, para que todas as obras pudessem ser avaliadas como um todo. Para que aparecesse apenas quadrinhos de terror, foi usado o filtro por categoria da própria Amazon. O objetivo da seleção não é o de criar uma amostra que seja representativa da indústria de entretenimento como um todo, já que o estudo não tem o objetivo de generalização. Como pesquisa exploratória, seu objetivo é mapear os tipos de recursos utilizados para o design de experiências de terror. Para tal, a maior variedade de tipos de obras era desejável. Segue uma tabela abaixo das obras selecionadas:

Quadro 1 - Obras analisadas

Categoria	Obra	Ano de lançamento	Autores/
Filmes	Psicose	1960	Alfred Hitchcock
	O Bebê de Rosemary	1968	Roman Polanski
	Pássaros	1963	Alfred Hitchcock
Jogos digitais	Phasmofobia	2020	Kinetic Games
	Dying Light Enhanced Edition	2015	Techland
	Dead by Daylight	2016	Behaviour Interactive
RPGs de Mesa	Vampiro A Máscara	1992	Mark Rein Hagen
	Chamado de Cthulhu (7ª Ed.)	2014	Sandy Petersen;
	Lobisomem: O Apocalipse	1994	Mark Rein Hagen;

Graphic Novels	Alena	2017	Kim Anderson;
	Beladona	2015	Ana Recalde
	Monstro	2017	Alan Moore; John Wagner;

Fonte: Autores.

Quanto a análise, todos os filmes foram assistidos e todas as graphic novels foram lidas integralmente. Os RPGs foram analisados a partir de podcasts e vídeos no youtube de sessões oneshots gravadas, além de leitura parcial do livro básico, no caso de Call of Cthulhu (Petersen, 2014) e Lobisomem o Apocalipse (Hagen, 1994). Quanto ao Vampiro A Máscara (Hagen, 1992), a análise foi feita a partir de experiências anteriores com o cenário e o jogo e leitura parcial da obra

Quanto aos jogos digitais foram jogados Dead by Daylight (Behaviour Interactive, 2016) e Phasmofobia (Kinetic Games, 2020). No caso de Phasmofobia, também houve a análise através de vídeo gameplay. Dying Light (Techland, 2015) (foi inteiramente analisado via Gameplay). Para a análise, foi observada como a construção do antagonista e do protagonista contribuem para a atmosfera de terror, assim como elementos como enredo, ambientação, câmera e sonoridade.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 PROTAGONISTA

Em relação às Graphic Novels, temos duas protagonistas femininas que possuem um desenvolvimento profundo e tridimensional. Em Alena (Anderson, 2017), a protagonista é atormentada pelo bullying das meninas ricas e populares de sua escola, como também a morte de sua melhor amiga Josefin. Em Beladona (Recalde, 2015), a protagonista é atormentada por pesadelos. Em Monstro (Moore et al.,

2017) (Figura 1), os protagonistas são Terry, que é considerado o monstro devido a sua aparência, e seu sobrinho Kenny. Por mais que Terry seja o maior responsável pela maioria dos assassinatos que ocorrem na trama, ainda assim é possível criar empatia pelo personagem e temer que algo de ruim aconteça com este ou então com seu sobrinho.

Figura 1 - Página da Graphic Novel O Monstro



Fonte: O Monstro (2018).

Nos filmes (Figura 2), temos três mulheres como protagonistas. Entretanto, todas com o estereótipo da mulher branca frágil e indefesa, os filmes analisados possuem datas de lançamento que transitam entre 1960 e 1968, época a qual

o patriarcado era não só moralmente aceito, como também era um valor que influenciava o comportamento da sociedade da época. Colocar a mulher exclusivamente como uma vítima indefesa é uma maneira de fazer o público da época se empatizar com a situação da personagem e experimentar parte do terror que ela experimenta e torcer para que algum homem a salve daquela situação, porque era aquele o papel da mulher na época. Ao mesmo tempo em que o horror é construído com as figuras de mulheres indefesas como vítimas frágeis, essa mentalidade sexista pode ser percebida também na construção mais ampla: seus interesses focam em casamento, filhos, e impressionar pretendentes. Esse é um método ultrapassado de design de medo e não mais popular, já que as mulheres vêm se libertando cada vez mais dos valores impostos pelo patriarcado, a não ser que este método seja usado para criticar tais costumes. No caso das Graphic Novels, temos Alena (Anderson, 2017) e Beladona (Recalde, 2015), ambas obras com protagonistas femininas onde os objetivos das protagonistas não giram em torno de se casar ou ter filhos. Samantha quer se vingar contra o pai e deixar de ser uma marionete dos joguinhos doentios deste.

Figura 2 - O Bebê de Rosemary



Fonte: O bebê [...] (2018).

Quanto aos jogos digitais, não possuímos um padrão fixo de protagonistas. No caso de Phasmofobia (Kinetic Games, 2020), os protagonistas não possuem história prévia, apenas se sabe sua profissão: investigadores de atividades paranormais. O objetivo é descobrir o tipo de fantasma presente no local designado, com base em informações prévias sobre os tipos de assombrações e a observação de como essa se manifesta. É possível observar algo parecido com Dead by Daylight (Behaviour Interactive, 2016) (Figura 3), há várias opções de sobreviventes. Cada sobrevivente tem uma breve descrição de sua história e três vantagens pessoais que podem ajudar em sua sobrevivência. No caso de Dying Light, por se tratar de um jogo com uma narrativa linear, o protagonista é Kyle Crane e possui uma história prévia, objetivos e motivações mais bem desenvolvidas. Dying Light (Techland, 2015) é um jogo de Sobrevivência de Terror com temática de apocalipse zumbi, ou seja, o protagonista é capaz de revidar e sobreviver por conta própria dos antagonistas da trama, contrastando com a fragilidade das protagonistas dos filmes, cuja escolha em serem mulheres evidencia o machismo desse tipo de design. Em Dying Light (Techland, 2015) também é possível observar o complexo de homem branco salvador, já que Crane é um homem branco e estadunidense e se encontra em uma cidade fictícia árabe, com missões que geralmente envolvem salvar um sobrevivente local. Por mais que Dying Light (Techland, 2015) possua tais estereótipos de gêneros, é importante ressaltar outros jogos do gênero que quebram tais estereótipos e trabalham com o medo sem utilizar esses recursos, por exemplo, The Last of Us II, que nos apresenta protagonistas femininas fortes e independentes, cujo objetivo central não diz a respeito de um interesse romântico, onde o terror é construído através da deterioração moral da protagonista, em se tornar quem ela jurou destruir.

Figura 3 - Dead by Daylight

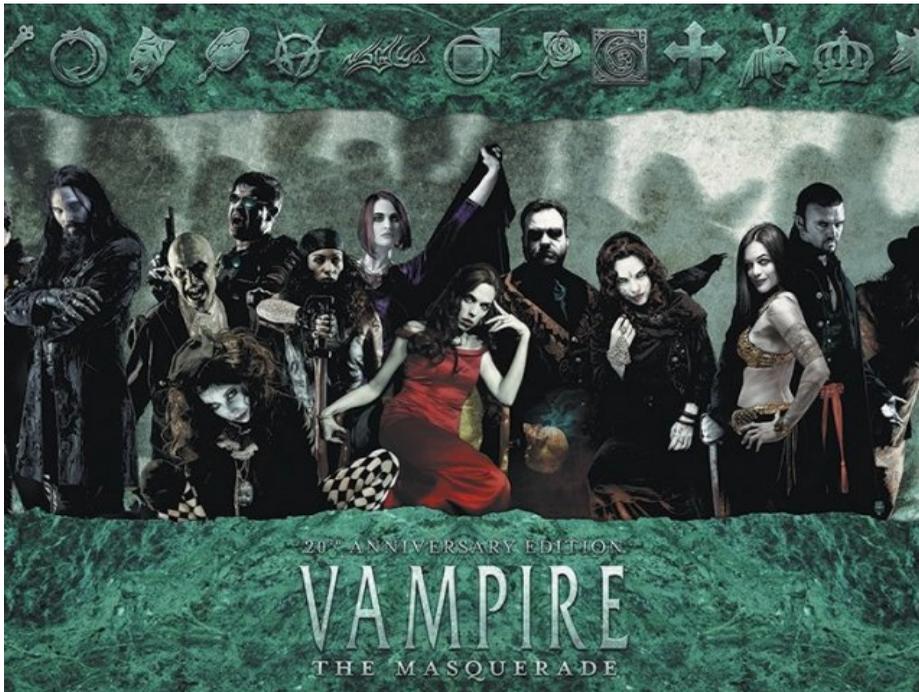
Fonte: Dead [...] (2021)

A interação do jogador e a imersão deste como personagem é um fator importantíssimo para o design do medo. Dali ocorre um efeito que Novak (2011) descreve em um depoimento de Smith (2011) um efeito chamado de Imago, quando o jogador passa a se ver no personagem, passando a empatizar com sua trajetória.

Isso é ainda mais perceptível nos RPGs, quando o jogador possui total liberdade de criar seu personagem com a personalidade e aparência que desejar. Em Vampiro a Máscara (Hagen, 1992) (Figura 4), o jogador assume o papel de um vampiro que deve esconder sua verdadeira identidade da sociedade mortal e controlar seus instintos. A humanidade é quase como a mecânica principal do jogo, é um código moral que o vampiro tem de seguir para manter-se humano. Um vampiro que perdeu toda a humanidade, sucumbe aos seus instintos, o que contribui para o horror pessoal: o monstro está em você e cedo ou tarde tomará o controle. Em Lobisomem o Apocalipse (Hagen, 1994), os jogadores assumem a identidade de um guerreiro metamorfo, cujo dever é proteger Gaia, entidade que representa a personificação da Terra e da Mãe Natureza, contra a Wyrm, a força do caos. Entretanto, a batalha dos lobisomens é uma guerra perdida, pois a vitória da Wyrm é algo praticamente inevitável. Em O Chamado de Cthulhu, 7ª

Edição (Petersen, 2014), os jogadores assumem o papel de investigadores que, cedo ou tarde, terão de lidar contra entidades que eles sequer são capazes de compreender, e a insanidade causada por essas criaturas é algo que, em algum momento, os acometerá. Em Lobisomem o Apocalipse (Hagen, 1994) é sobre ver todas suas crenças ruírem e seu lar sendo destruído. Vampiro A Máscara (Hagen, 1992) é sobre perder a si mesmo para os instintos bestiais e se tornar pouco a pouco um monstro. O design do medo presente nos protagonistas em RPGs é sobre ver a mente do personagem se perdendo, seja ele sucumbindo moralmente ou enlouquecendo.

Figura 4 - Vampiro A Máscara



Fonte: Vampire (2021).

4.2 ANTAGONISTA

Em relação às Graphic Novel, no caso de Alena (Anderson, 2017), o medo está presente de forma mais psicológica, Alena é atormentada pelo passado e fará de tudo para impedir que mais pessoas descubram sobre ele. O terror também está presente nas brutais cenas de bullying, onde ocorre violência física e até mesmo sexual contra a protagonista.

Em *Beladona* (Recalde, 2015), o principal antagonista é o pai de Samantha, o rei dos pesadelos e o responsável pelo tormento noturno da garota, pois ele queria que sua filha fosse mais um fantoche dele. O terror presente em *Beladona* (Recalde, 2015) vem principalmente dos pesadelos que a atormentam e pelo suspense em desconfiar que a vida da protagonista está sendo manipulada. Em *Monstro* (Moore et al., 2017), não há apenas um tipo de antagonista, mas possuem algo em comum: são humanos, alguns maltratam Terry por conta de suas deformidades, outros ameaçaram sua integridade física ou até mesmo a de seu sobrinho, Kenny. O protagonista foi julgado como Monstro por aqueles que consideravam humanos, mas tudo que ele queria era proteger seu sobrinho e amigo. Cada assassinato pelas mãos de Terry, cada passo que a polícia dá mais perto da dupla, cada pessoa que tenta agredi-lo por sua aparência, nos dá mais aflição, pois desejamos que ao final Kenny consiga buscar ajuda para seu tio e cumprir com o último desejo de sua mãe.

O terror que os antagonistas de *Psicose* (Hitchcock, 1960) e *Bebê de Rosemary* (Polanski, 1968) causam vem pelo fato de ambos os casos a protagonista ser enganada pelos antagonistas. Estes apresentam uma face acolhedora, enquanto a mente esconde os pensamentos e ambições mais sombrias. Em *Bebê Rosemary*, a protagonista começa a desconfiar desses “rostos acolhedores” dos antagonistas, mas é desacreditada e tida como louca e paranoica. E então um novo tipo de terror começa a entrar em ação. Um terror psicológico, a incerteza de não poder confiar em ninguém, o medo de estar sozinha diante o perigo. Em *Pássaros* (Hitchcock, 1963), o design do medo é algo mais visceral, sabe-se que os pássaros têm, inclusive,

a capacidade de matar pessoas, o terror está na incerteza de sobrevivência e na brutalidade dos ataques.

No caso dos jogos digitais, os antagonistas são bem distintos entre si. Em Phasmofobia (Kinetic Games, 2020), os antagonistas são os fantasmas que podem atacar e matar os jogadores. O medo causado por eles é o fato de o jogador não saber com o que está lidando. Em Dying Light (Techland, 2015), temos dois tipos de antagonistas, os infectados, que agem por puro instinto de se alimentar. O terror causado por estes está relacionado a sua aparência que parece desafiar a morte, corpos em avançado estado de decomposição que possuem desejo pela carne humana. De acordo com Carrol (2004), o que está vigente aqui é o horror, não o terror, pois se trata de algo mais visceral, o estado de choque ao se deparar com a morte. O outro antagonista de Dying Light (Techland, 2015) (Figura 5), o antagonista central, é humano, que usa todo o caos com os mortos-vivos em Hassam a seu favor para manter sua temida posição como líder tirano da cidade. Em Dead by Daylight (Behaviour Interactive, 2016), o antagonista é controlado por outros jogadores e seu objetivo é assassinar os personagens sobreviventes antes que eles escapem do terreno onde o jogo se passa e o assassino não possa mais alcançá-lo. A aflição causada pelo antagonista nesse último caso é a de perseguição, o medo do que pode acontecer caso o assassino alcance o sobrevivente.

Figura 5 - Dying Light



Fonte: Dying [...] (2021).

Sobre os RPGs de mesa, em *Vampiro A Máscara* (Hagen, 1992), o maior antagonista dos personagens de jogadores são eles mesmos. Todo vampiro cedo ou tarde sucumbirá ao seu instinto bestial de sede de sangue. O terror é mais psicológico, lutar para manter-se humano e evitar o próprio declínio moral. Em *Lobisomem o Apocalipse* (Hagen, 1994) Wyrms, que são representadas através de megacorporações que ameaçam Gaia e seres monstruosos que desafiem a ordem natural, incluindo os próprios vampiros, já que *Lobisomem o Apocalipse* (Hagen, 1994) (Figura 6) e *Vampiro A Máscara* (Hagen, 1992) pertencem ambos ao Mundo das Trevas. O design do medo está na corrupção que os lacaios da Wyrms trazem ao mundo natural, já que o maior objetivo da Wyrms é destruir Gaia. No caso de *O Chamado de Cthulhu 7a Edição* (Petersen, 2014), os antagonistas são monstros baseados nos contos do autor estadunidense H.P Lovecraft, chamados popularmente dos Mitos de Cthulhu. Tais mitos seriam conhecidos como os Grandes Antigos e são cultuadas como deuses. O design do medo nos antagonistas de *O Chamado de Cthulhu 7a Edição* (Petersen, 2014), se dá pelo medo do desconhecido. As manifestações dessas entidades podem até mesmo enlouquecer os personagens dos jogadores, por serem seres que estão além da compreensão humana perante o universo.

Figura 6 - Lobisomem o Apocalipse

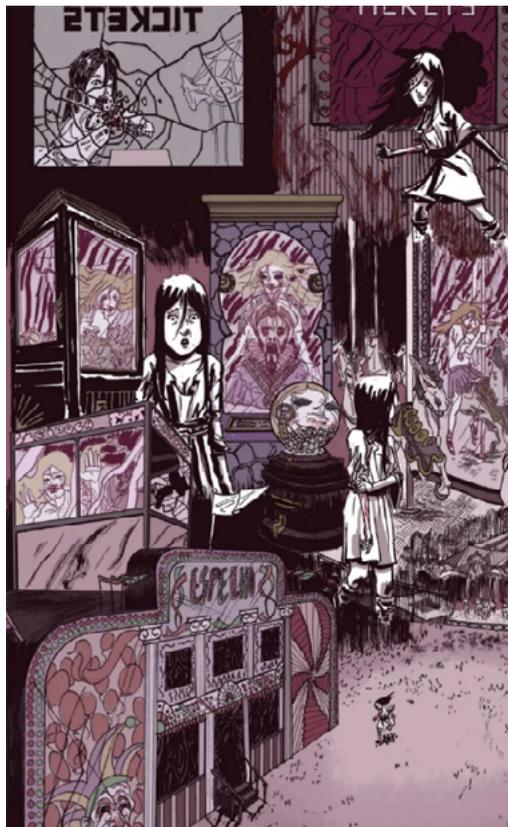


Fonte: Lobisomem (2021)

4.3 AMBIENTAÇÃO

Em Alena (Anderson, 2017), temos como principal cenário uma escola elitista em uma cidade pacata. Em Beladona (Recalde, 2015) (Figura 7), temos o mundo onde os pesadelos de Samantha acontecem, um mundo sombrio e monocromático. Em Monstro (Moore et al., 2017), a história se passa a maior parte na Inglaterra e Escócia, países conhecidos como sendo a maior parte do tempo frios e chuvosos, clima que remete uma sensação de desolação e melancolia.

Figura 7 - Beladona



Fonte: Recalde e Mello (2020).

Em *Psicose* (Hitchcock, 1960), o Hotel Bates é um hotel de beira de estrada que perdeu seus dias de glória e agora recebe poucos visitantes. Em *o Bebê de Rosemary* (Polanski, 1968), o apartamento onde mora a protagonista, mesmo que aconchegante, fica localizado em um prédio que guarda histórias que envolvem a prática de rituais macabros de feitiçaria. No caso de *Pássaros* (Hitchcock, 1963), a trama se passa em uma cidade litorânea pacata, onde nada de muito interessante acontece, até a chegada da protagonista ao local.

Já em *Phasmofobia* (Kinetic Games, 2020) (Figura 8), as investigações se passam em casas inabitadas por qualquer um que não seja o fantasma, neblina e a escuridão se fazem presente no ambiente, dando um tom de melancolia e um tom sombrio ao jogo. Em *Dying Light* (Techland, 2015), a cidade onde o jogo se passa está tomada por mortos-vivos e as estruturas em sua maioria estão em ruínas, entretanto com uma certa frequência, pode ocorrer de Crane encontrar um sobrevivente ao explorar a cidade, por mais que a população de mortos-vivos seja consideravelmente maior que a população de personagens vivos não infectados. No caso de *Dead by Daylight* (Behaviour Interactive, 2016), a escuridão, desolação e estruturas em ruínas também se fazem presentes. Os cenários do jogo possuem diversas estruturas abandonadas que podem ser usadas como esconderijo, tanto por sobreviventes como pelo assassino.

Figura 8 - Phasmofobia



Fonte: Phasmofobia (2021).

Levando os RPGs em consideração, suas histórias podem acontecer em qualquer lugar do mundo. No caso de Vampiro A Máscara (Hagen, 1992) o contexto é mais urbano, o punk gótico é muito utilizado nesses cenários. Geralmente a parte mais gótica, antiga e próspera das cidades fica na posse dos vampiros mais poderosos, enquanto a parte mais nova e menos próspera fica na posse de vampiros mais jovens. Em Lobisomem o Apocalipse (Hagen, 1994), o contexto é mais rural, raramente uma narrativa de lobisomem é urbana, entretanto o contexto urbano em Lobisomem contribui diretamente para o design do medo, já que as cidades para os Garou, como são chamados os lobisomens, é a prova concreta de que a Wyrn está vencendo sua batalha contra Gaia. Em o Chamado de Cthulhu 7a Edição (Petersen, 2014) é muito comum cenas que se passam em manicômios, pois geralmente é lá o paradeiro de muitas vítimas das entidades do Mito de Cthulhu.

Na análise acima foi possível identificar um ponto em comum entre as obras, as tramas aqui citadas geralmente se passam em lugares remotos, longe dos olhos da civilização.

Em lugares isolados geralmente é mais difícil de se conseguir ajuda, o que contribui para o design do medo: ter de enfrentar o perigo sozinho. E o pior: estar sozinho com seus pensamentos e suas emoções, não ter com quem buscar conforto.

4.4 LINGUAGEM MIDIÁTICA

Alena (Anderson, 2017) (Figura 9) usa o suspense e o mistério para prender o espectador à trama e lhe gerar aflição. O que levou Josefin a se suicidar e o porquê de Alena enxergar o fantasma de sua melhor amiga são esses mistérios que levam o leitor a ansiar pelo fim da trama. Outro elemento importante é a construção da empatia pela personagem. Isso é construído desde o primeiro momento da trama, com a humanização da personagem. O leitor vê em Alena uma adolescente

comum, com amizades e sentimentos. A partir dali, é possível se identificar com a personagem, compreendê-la e quando a extrema violência contra a protagonista por parte de suas colegas é mostrada, o espectador, por já possuir empatia pela personagem, anseia que Alena revide e passa a se identificar com os desejos de vingança do fantasma de Josefin, mesmo tendo a consciência de que se Alena matasse suas colegas, isso também a tornaria um monstro.

Figura 9 - Alena



Fonte: Alena (2021).

Em *Monstro* (Moore et al., 2017), a construção de Terry é semelhante, a novela gráfica também constrói o suspense através do uso da empatia. Logo no começo da trama, Kenny, o sobrinho de Terry descobre que o tio foi torturado a vida toda e com isso resolve ajudá-lo e a partir dali um passa a querer proteger o outro. Com isso, o leitor passa a temer que algo aconteça e separe os dois. Por isso acaba torcendo por Terry, por mais que seja ele quem cause a maior parte das mortes que ocorrem na trama.

Já em *Beladona* (Recalde, 2015), o terror ocorre de maneira mais direta e mais psicológica, através dos horrendos pesadelos de Samantha e o fato dela não poder confiar em sua própria mente, sequer na sua terapeuta, que está aliada ao principal antagonista da história, lhe gerando extrema insegurança.

Em *Psicose* (Hitchcock, 1960), a técnica da empatia também é usada, porém não é o meio principal de se gerar o suspense e prender a atenção do espectador. Na obra citada, Hitchcock constrói uma figura misteriosa, o qual apenas se pode ver sua silhueta pela janela: A Sra. Bates. Logo no início, ouve-se uma discussão entre ela e o filho Norman, por este ter convidado a protagonista para jantar na casa dela. Nas cenas seguintes Norman revela que sua relação com a mãe é complicada. O espectador apenas descobre as verdadeiras intenções da personagem quando é tarde demais: na cena do assassinato.

Outro recurso midiático importante é o uso da música tema justamente na cena em que a protagonista é assassinada, para dar maior peso dramático. Devido a esse fato, essa mesma cena que se tornou o ícone do filme, é impossível falar de *Psicose* (Figura 10) e a clássica cena do assassinato no chuveiro não vir à mente.

Figura 10 - Psicose



Fonte: Psicose (2015).

Levando em consideração o filme *O Bebê* de Rosemary (Polanski, 1968), o suspense acontece também através do mistério: não há certeza se os vizinhos do casal são realmente bruxos e querem o mal do bebê ou se tudo não passa de um episódio de paranoia da protagonista. Entretanto, pelas falas e pelo enredo da trama, o espectador é levado a acreditar que as crenças de Rosemary estão corretas e é levado a desconfiar de tudo e de todos.

No caso de *Pássaros* (Hitchcock, 1963) (Figura 11), o suspense acontece a partir da promessa do ataque dos pássaros. Quando as aves começam a se reunir aos montes na cena, próximo aos protagonistas da trama, já se tem conhecimento do que eles são capazes, a aflição é causada pela apreensão do que vai acontecer com quem for atacado. Se conseguirá escapar ou se sucumbirá ao ataque. E claro, esse sentimento não seria possível se não houvesse uma construção prévia de empatia pelos personagens, cuja história é apresentada no início da trama, antes que comece o ataque dos pássaros, para que assim haja identificação com o público.

Figura 11 - Pássaros



Fonte: *Pássaros* (2014).

Nos jogos digitais e nos RPGs esse grau de identificação e empatia pelo personagem ocorre em um nível bem mais pessoal, já que o jogador está mais imerso na trama. Ao jogar Phasmofobia, o jogador interpreta o papel de um investigador paranormal que tem que ao mesmo tempo investigar a assombração e se defender desta. Em Dying Light (Techland, 2015), o design do medo não se faz presente apenas na presença do Efeito Imago, mas também com a própria trama, que constrói um grau de empatia com os personagens semelhante ao que foi visto nos filmes e nas Graphic Novels. O jogador anseia pela resolução da trama e torce pelo sucesso dos personagens, o que não acontece, pelo menos não da forma esperada, já que se trata de uma narrativa de terror, onde elementos trágicos se fazem presentes.

No caso de Dead by Daylight (Behaviour Interactive, 2016) o principal fator de apreensão e medo ocorre através da caçada de gato e rato que ocorre entre o assassino e os sobreviventes do jogo, por mais que nos outros dois jogos também apresentem a perseguição como elemento importante em seu design, Dead by Daylight (Behaviour Interactive, 2016) traz um diferencial nesse recurso: enquanto a câmera do jogador em Phasmofobia (Kinetic Games, 2020) e Dying Light (Techland, 2015) permanecem em primeira pessoa durante as perseguições, a câmera do sobrevivente em Dead by Daylight (Behaviour Interactive, 2016) permanece em terceira pessoa, para que o jogador perceba quando o assassino está se aproximando. É interessante notar também que a câmera do jogador assassino é também em primeira pessoa. Outro recurso utilizado por Dead by Daylight (Behaviour Interactive, 2016) é a violência extrema, que de acordo com Carrol (2004) se aproxima mais do horror do que do terror em si, pois o que se faz presente nesse caso não é a antecipação do perigo em si e sim a consternação diante a dilaceração do corpo do sobrevivente capturado.

Nos jogos citados também se faz muito presente o uso do jump scare, que, de acordo com Bishop (2012), consiste em “pegar o espectador de surpresa”. Esse recurso é muito utilizado em conjunto da manipulação sonora do jogo: cenas

com um longo período de silêncio seguidas de um efeito sonoro repentino ou até mesmo alteração no ritmo da música se faz muito presente nos três jogos citados.

Em RPGs, principalmente *Vampiro a Máscara* (Hagen, 1992) e *Lobisomem o Apocalipse* (Hagen, 1994), o terror é mais pessoal e psicológico, já que os personagens são completamente personalizáveis. Para alguns personagens, seu pior pesadelo poderá se corromper, para outros, perder um ente querido, assim por diante, são inúmeras situações hipotéticas que podem causar medo nessas criaturas sobrenaturais.

Levando em consideração *O Chamado de Cthulhu 7a Edição* (Petersen, 2014) (Figura 12), há uma certeza durante as campanhas desse sistema de RPG: seu personagem cedo ou tarde perderá sua mente para a insanidade.

Figura 12 - O Chamado de Cthulhu, 7a edição



Fonte: Capa [...] (2017).

5 CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para sintetizar melhor os recursos usados para o Design do medo nas obras analisadas, segue a tabela abaixo:

Quadro 2 - Síntese dos recursos do medo analisados

Vítima frágil, de forma a exasperar o espectador pela iminência do sofrimento desta.	Psicose, O bebê de Rosemary, Pássaros, Dying Light, Dead by Daylight
Ocorre em lugares muito pacatos ou remotos, onde a chance de se conseguir ajuda é pouco provável	Alena, Psicose, Pássaros, Phasmofobia, Dying Light, Dead by Daylight, Beladona
Os protagonistas enfrentarem algo mais forte ou poderoso que eles ou então algo completamente desconhecido.	Lobisomem o Apocalipse, O Chamado de Cthullu 7a Edição, Vampiro a Máscara, Dead by Daylight, Dying Light, Beladona, Phasmofobia.
Apresentação inicial do protagonista, de forma a humanizá-lo e criar empatia	Monstro, Alena, Beladona, Dying Light
Cenas grotescas e viscerais	Dying Light, Pássaros, Dead by Daylight, Monstro.
Jump scares	Phasmofobia, Dying Light, Dead by Daylight
Deterioração ética, moral e psicológica	Vampiro a Máscara, Alena, Beladona, Lobisomem o Apocalipse, O Chamado de Cthulhu, O Bebê de Rosemary.
Perseguições e promessa de ataque iminente	Monstro, Pássaros, Phasmofobia, Dying Light, Dead by Daylight
Efeito Imago	Phasmofobia, Dying Light, Dead by Daylight, Vampiro A Máscara, O Chamado de Cthulhu, Lobisomem O Apocalipse
Uso da música e efeitos sonoros (ou falta dela) para provocar medo ou suspense	Psicose, Dying Light, Dead by Day Light, Phasmofobia
Uso da iluminação (ou falta dela) para provocar medo ou suspense.	Phasmofobia, Dying Light

Fonte: Autores.

Como analisado, a imersão é algo importantíssimo para o design do medo. Não só em jogos ou em RPGs que se constrói um grau de identificação e empatia com um personagem, em filmes e em histórias de quadrinhos isso também ocorre.

No caso de jogos digitais e RPGs é algo bem mais pessoal devido ao Efeito Imago e à teoria das máscaras de Goffman (2009), pois o jogador efetivamente está representando um papel, não apenas vendo outra pessoa representá-lo. Quando o jogador ou espectador entende o personagem e passa a se identificar com ele, passando a se sentir o que esse personagem sente.

Com as análises feitas, o presente artigo pretende traçar um caminho para que designers de narrativa consigam através dos apontamentos apresentados, elaborar com mais facilidades narrativas de terror.

Embora a análise tenha trazido à tona vários recursos frutíferos, é importante ressaltar que ela ainda é limitada, já que apenas uma pequena parcela de obras do gênero terror foram analisadas. Logo ela não representa o gênero como um todo. Não são estes os únicos recursos possíveis em uma obra de terror. Logo é válido que mais análises documentais como essas sejam feitas, utilizando-se de outros critérios de seleção de obras desses utilizados neste artigo.

REFERÊNCIAS

1. ALENA. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/61a1t44seL_CR206,0,551,551_UX256.jpg. Acesso em: 31 maio 2021.
2. ANDERSEN, Marc Malmdorf; SCHJOEDT, Uffe; PRICE, Henry; ROSAS, Fernando E.; SCRIVNER, Coltan; CLASEN, Mathias. Playing with fear: A field study in recreational horror. *Psychological Science*, Oxford, v. 31, n. 12, p. 1497-1510, 2020.
3. BISHOP, Bryan. Why won't die? The Art of the jump scare. 2012. Disponível em: <https://www.theverge.com/2012/10/31/3574592/art-of-the-jump-scare-horror-movies>. Acesso em: 26 maio de 2023.
4. BUENO, Murilo Gabriel Berardo; CHRISTINO, Daniel; RIBEIRO, José Maria Gonçalves da Silva. A construção do horror e os gêneros narrativos no jogo de RPG Call Of Cthulhu. *Metamorfose*, Salvador, BA, v. 2, n. 1, 2017.
5. CAPA call of cthulhu 7th. 2017. Disponível em: <https://universorpg.com/wp-content/uploads/2017/11/capa-call-of-cthulhu-7th.png>. Acesso em: 31 maio 2021.
6. CARROL, Noel. The philosophy of horror or paradoxes of the heart. New York: Routledge, 2004.
7. DEAD by Daylight. 2017. Disponível em: [https://s2.glbimg.com/ap-MzKRi5kue1mQkvegAgW1GZFE=/0x0:1280x720/984x0/smart/filters:strip_icc\(\)/i.s3.glbimg.com/v1/AUTH_08fbf48bc0524877943fe86e43087e7a/internal_photos/bs/2017/T/C/IIQyWiTOmDD5CsBTfrcw/005.jpg](https://s2.glbimg.com/ap-MzKRi5kue1mQkvegAgW1GZFE=/0x0:1280x720/984x0/smart/filters:strip_icc()/i.s3.glbimg.com/v1/AUTH_08fbf48bc0524877943fe86e43087e7a/internal_photos/bs/2017/T/C/IIQyWiTOmDD5CsBTfrcw/005.jpg). Acesso em: 31 maio 2021.
8. DYING Light. Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BZjkzNjFkMjYtMGEyYS00NmQ2LWI4MGQtY2RkYmZiOTRiM2QxXkEyXk>

9. FqcGdeQXVyMjYwNDA2MDE@_V1_.jpg. Acesso em: 31 maio 2021.
10. GIL, Antônio Carlos. Como elaborar uma pesquisa documental. São Paulo: Editora Atlas, 2010.
11. GOFFMAN, Erving. A representação do eu na vida cotidiana. Petrópolis: Vozes, 2009.
12. GRAY, Jeffrey. A psicologia do medo e do "stress". 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
13. LEDOUX, Joseph E. The slippery slope of fear. Trends in Cognitive Sciences, Cambridge, MA, v. 17, n. 4, p. 155-156, 2013.
14. LOBISOMEM: o Apocalipse. Disponível em: <https://i.pinimg.com/originals/88/54/5a/88545ac49e62ec63581ddb7e811bca0f.jpg>. Acesso em: 31 maio 2021.
15. NACKE, Lennart; BATEMAN, Chris; MANDRYK, Regan. BrainHex: a neurobiological gamer typology survey. Entertainment Computing, Amsterdam, v. 5, n. 1, p. 55-62, 2014.
16. NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rocco, 2008.
17. NOVAK, Jeanie. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
18. O BEBÊ de Rosemary. 2018. Disponível em: https://www.planocritico.com/wp-content/uploads/2018/02/O_Bebe_de_Rosemary_1968.jpg. Acesso em: 31 maio 2021.
19. O MONSTRO. 2018. Disponível em: <https://i0.wp.com/lugarnenhum.net/wp-content/uploads/2018/08/monster.jpeg?resize=635%2C1024&ssl=1>. Acesso em: 31 maio 2021.

20. PÁSSAROS. Disponível em: <https://media.gazetadopovo.com.br/2014/12/9187a539c61f611b4cea89b3b05051fc-gpMedium.jpg>. Acesso em: 31 maio 2021.
21. PHASMOFOBIA. Disponível em: <https://assetsio.reedpopcdn.com/Phasmophobia-exit.jpeg?width=1200&height=630&fit=crop&enable=upscale&auto=webp>. Acesso em: 31 maio 2021.
22. PSICOSE. 2015. Disponível em: <https://www.fapcom.edu.br/wp-content/uploads/2015/05/Psicose2.jpg>. Acesso em: 31 maio 2021.
23. RAPHAEL, Pablo. Franquia Resident Evil vendeu 98 milhões de cópias desde o lançamento. The Enemy, Brasil, 12 maio 2020. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/franquia-resident-evil-98-milhoes-vendas>. Acesso em: 1 jun. 2021.
24. RECALDE, Ana; MELLO, Denis. Beladona. 2020. In: GÁRGULA, Daniel. Blog canto do Gárgula. [S. l.], 9 jul. 2020. Disponível em: <https://cantodogargula.com.br/2020/07/09/beladona-de-ana-recalde-e-denis-mello/>. Acesso em: 31 maio 2021.
25. THE LAST of Us Part II sells more than 4 million copies. In: LEMPEL, Eric. PlayStation blog. [S. l.], 26 jun. 2020. Disponível em: https://blog.playstation.com/2020/06/26/the-last-of-us-part-ii-sells-more-than-4-million-copies/amp/?_twitter_impression=true. Acesso em: 31 maio 2021.
26. VAMPIRE. The masquerade. Disponível em: <https://static.quizur.com/i/b/57c635da3ce8d2.512012721347031.jpg>. Acesso em: 31 maio 2021.