

UM CHAMADO QUE ECOA? A REPRESENTAÇÃO DOS MITOS NO JOGO *CALL OF CTHULHU*

AN ECHOING CALL? THE REPRESENTATION OF THE MYTHS IN THE GAME *CALL OF CTHULHU*

Carla Larissa dos Santos de Souza¹

Ramiro Giroldo²

RESUMO: O presente artigo teve como objeto o jogo *Call of Cthulhu*, desenvolvido pela Cyanide studios e lançado no dia 30 de Outubro de 2018. Baseado no universo criado por Lovecraft, o jogo narra a jornada de Edward Pierce, um detetive particular contratado para investigar a morte da família Hawkins. Por meio da análise da ambientação e da representação dos seres inomináveis, o estudo teve como objetivo discutir como é estabelecida neles a presença do horror cósmico e em que medida o efeito se mantém. A falta de uma tradição formal calcada nos estudos sobre videogames impossibilita organização de uma base para o seu desenvolvimento em extensão e profundidade, desse modo, se faz necessário a aplicação de uma metodologia interdisciplinar, portanto, para exercer considerações acerca da linguagem e da estética. O referencial teórico se apoiará nos estudos de Lima (1981), Carroll (1999), Farina (2006) e Greimas (2002).

PALAVRAS-CHAVES: H. P. Lovecraft; videogame; representação; mitos; horror cósmico;

ABSTRACT: This article discusses the game *Call of Cthulhu*, developed by Cyanide studios and released on October 30, 2018. Based on the universe created by Lovecraft, the game tells the journey of Edward Pierce, a private investigator hired to investigate the death of the Hawkins family. Through the analysis of the setting and the representation of nameless beings, the study discusses how the presence of cosmic horror is established and to what extent the effect remains. The lack of a formal tradition based on studies on videogames makes it difficult to organize a basis for its development in extension and depth, thus, it is necessary to apply an interdisciplinary methodology, therefore, to discuss about the language and aesthetics of the

¹ Mestranda em Estudo de Linguagens na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-2068-2603>. E-mail: souza.lscarla@gmail.com.

² Doutor em Literatura Brasileira pela Universidade de São Paulo - Brasil. Professor Adjunto da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-9037-4310>. E-mail: r_giroldo@yahoo.com.br.

game. The theoretical basis of the article are the studies of Lima (1981), Carroll (1999), Farina (2006) and Greimas (2002).

KEYWORDS: H. P. Lovecraft; video game; representation; myths; Cosmic Horror;

1. INTRODUÇÃO

Howard Phillips Lovecraft nasceu em 20 de Agosto de 1890, em Providence, Rhode Island e faleceu em 15 de Março de 1937. Em vida, escreveu para revistas – como a *Weird Tales* e a *Amazing stories* –, mas não atingiu o sucesso que tanto almejou. Entretanto, ao conquistar a popularidade, suas histórias começaram a se firmar no cenário da literatura de terror, no qual se destacou como um dos principais nomes do gênero, deixando marcas em diversos escritores, como: Robert E. Howard, Stephen King e Jorge Luis Borges. Seus escritos não influíram apenas no campo da literatura, o universo criado por Lovecraft contribuiu para as mais diversas linguagens, como o filme *Re-Animator* (1985), dirigido por Stuart Gordon; a música *The Call of Ktulu*, da banda Metallica; o anime *Bungo Stray Dogs* (2016), escrito por Kafka Asagiri e ilustrada por Sango Harukawa e o jogo *Call of Cthulhu* (2018), desenvolvido pela Cyanide studios.

O princípio orientador literário do escritor de Providence é a categoria do Terror conhecida como Horror cósmico. Nela, a realidade é incompreensível à mente humana e a noção de superioridade do homem é uma mentira cuidadosamente construída e mantida pela ignorância. Sua literatura deu origem a um universo habitado por criaturas ancestrais e colossais conhecidas como mitos de Cthulhu³; um mero vislumbre desses monstros, mesmo que em sonhos, é capaz de levar a loucura imediata.

Nas histórias, a descrição dos monstros ocorre primeiramente por meio de formas mais generalizadas – como coisa ou figura –, para em seguida

³ O termo “mitos de Cthulhu”, fazem referência ao panteão de monstros e seres fantásticos que habitam os os escritos de H. P. Lovecraft.

aproximar-se de descrições mais reconhecíveis, buscando uma categorização. O que ocorre é que ao tentar descrever esses seres, é a fusão, há “a mistura de categorias normalmente separadas ou conflitantes num indivíduo integral, espaço-temporalmente unificado” (CARROLL, 1999, p. 65). Nesse aspecto, todos os mitos são figuras de fusão. No jogo, um exemplo dessa figura é Charles Hawkins. Inicialmente Hawkins é considerado um humano comum – ainda que muito misterioso –, porém, no capítulo 9 ele aparece com metade de seu rosto em forma humana, e a outra metade remetendo a uma criatura cefalópode (Figura 1). Dessa forma, ele não mais assume a condição de humano e nem alcança categorização, configurando-se assim uma figura de fusão.

Carroll (1999, p. 64) afirma que, as criaturas que “[...] transgridem distinções categóricas como dentro/fora, vivo/morto, inseto/humano”, são estruturas de criação do efeito de Horror, e “Os amalgamas feitos por Lovecraft de polvos e crustáceos com formas humanoides são figuras de fusão paradigmáticas” (CARROLL, 1999, p. 65). Isso mostra que, apesar de Charles Hawkins não ser um personagem na obra original de Lovecraft, sua essência consegue captar o efeito esperado e, por meio do jogo de cores, luz, sombra e textura, transmitir sua natureza horrenda.

No texto literário, as descrições dos seres continuam e as formas começam a ir além da compreensão e possibilidade de reconhecimento, revelando a natureza indefinível das criaturas, como mostram as passagens dos contos *Dagon* (1917) e *O intruso* (1926):

Não posso dar se quer uma ideia de seu aspecto, pois era uma combinação de tudo o que é poluto, nefasto, indesejável, anormal e detestável. Era a imagem macabra da decomposição, da antiguidade e da desolação. O pútrido e viscoso *eidolon* de uma revelação doentia; o desnudamento daquilo que a terra misericordiosa deveria para sempre ocultar. Deus sabe que aquilo não era desse mundo – ou não mais desse mundo –, no entanto, para meu horror, vi nos seus traços carcomidos e de ossos expostos um arremedo perverso e repugnante da forma humana; e em suas vestes bolorentas e em

desintegração, uma qualidade indizível que me arrepiou ainda mais. (LOVECRAFT, 2017, p. 303)

Então, de repente eu vi. Com um leve rumor que marcou sua chegada à superfície, a coisa apareceu acima das águas escuras. Vasto como um Polifemo, horrendo, aquilo dardejava como um pavoroso monstro saído de algum pesadelo em direção ao monólito, ao redor do qual agitava os braços escamosos ao mesmo tempo que inclinava a cabeça hedionda e emitia sons compassados. (LOVECRAFT, 2014, p. 21)

Em ambas passagens são expostas tentativas de descrições das criaturas extraordinários que resultam na impossibilidade de uma reconstrução precisa. Apesar dos seres possuírem traços compreensíveis, nada é categorizável. Os relatos possuem pontos de contato com a alegoria da caverna de Platão, pois aquele que presencia o verdadeiro real daquele universo não mais poderia voltar a condição de ignorância em que vivia, e caso tente contar sua experiência é tido como louco. Além disso, em suas descrições dos monstros as formas não são nítidas, e as aproximações são ambíguas, revelando apenas que algo incompreensível e indescritível existe mas só pode ser percebido quando o manto da sanidade se desfaz.

“Call of Cthulhu” (1926) é um dos textos mais famosos de H. P. Lovecraft, e em 2018 o conto empresta seu nome – e algumas coisas mais –, ao jogo desenvolvido pela Cyanide Studios, que teve como principal influência o RPG clássico de papel e caneta da Chaosium Inc.⁴, (que partilha do mesmo nome), e por sua vez, tem como base o texto original de Lovecraft. No jogo assumimos o papel de Edward Pierce, um detetive particular e veterano da Primeira Guerra Mundial que compôs a Ofensiva Meuse-Argonne, e é um dos poucos sobreviventes d'O Último Batalhão, das unidades norte-americanas. Depois das experiências da guerra, Pierce passou a tomar remédios para dormir e ingerir

⁴ Fundada em 1975 por Greg Stafford, a empresa é uma das editoras de RPG mais antigas ainda em atividade.

bebidas alcoólicas para espantar os pesadelos que o atormentam. Mesmo não sendo muito requisitado como investigador, ele é procurado pelo empresário Stephen Webster, que convida com um ar de persuasão a investigar um incêndio, supostamente acidental, na mansão da família Hawkins em Darkwater, com intuito de provar que sua falecida filha Sarah Hawkins não estava louca.

O jogo tem como ambientação principal a ilha conhecida como Darkwater, no ano de 1924, que é habitada basicamente por descendentes de baleeiros nada hospitaleiros que sofreram com o colapso da atividade econômica. Pierce parte em direção a ela assim que aceita o trabalho oferecido por Webster, entretanto, ainda que a trama, aparentemente, se inicie após o aceite da proposta, a introdução do jogo apresenta elementos que indicam o contrário. Na introdução do jogo, o jogador é exposto a um ambiente escuro, com partes de animais marinhos esfaçalhados e espalhados, envolto a uma atmosfera verde escura que se contrapõe a um preto que consome quase toda cena. Aos poucos, o cenário se assemelha a uma espécie de caverna, onde seres com aparência humanoide proferem palavras desconhecidas em companhia de uma criatura que conjuga aspectos humanos e de um ser marinho. Em um dado momento, estes seres percebem a presença do invasor, e assim que a criatura fica muito próxima do personagem, Pierce acorda, revelando os momentos anteriores como um pesadelo recorrente. Entretanto, posteriormente o evento se concretiza no capítulo 4, revelando por meio do sonho Pierce viu a cena futura pelos olhos de outra pessoa. Além disso, logo na primeira tela de carregamento do jogo o “start” é substituído pela expressão “entrar na insanidade”, indicando que aceitar a futura experiência trará consequências à consciência do sujeito. Dessa forma, o trabalho oferecido a Pierce pode ser observado como parte do progresso narrativo, e o ato de “entrar na insanidade” é o que propicia o desenrolar da trama.

Nos primeiros minutos de jogo, já é possível apreender alguns pontos de encontro entre o jogo e o universo de Lovecraft. Na realidade, o jogo aparenta ser uma adaptação solta de várias obras, ou melhor, vários elementos que propiciam pontos de encontro entre o jogo e os textos do autor de Providence. A ilha, por exemplo, aparenta ser vagamente baseada no conto *A sombra de Innsmouth* (1931)⁵, considerando os eventos que ocorreram na ilha – desde a construção –, até as características dos habitantes. Também são encontrados livros que referenciam os contos, personagens ou objetos do universo lovecraftiano, como o *Necronomicon*⁶; livros escritos por personagens de outras histórias, como Wilmarth⁷ e Pickman⁸; além da presença do bibliotecário Dr. Armitage⁹ da fictícia universidade Miskatonic.

Sabendo das influências de Lovecraft na obra, este estudo tem como objetivo discutir de que forma são representados os mitos de Cthulhu e como é construído o efeito de Horror cósmico. Com base nas contribuições de Carroll (1999), Farina (2006), Greimas (2002) e Bachelard (1978), serão observados como a composição do cenário e do monstro influenciam na criação do efeito e como ele se reflete no jogo, bem como refletir em que medida se mantém na experiência do jogador.

⁵ No conto, o narrador investiga uma cidade de pescadores da nova Inglaterra, onde as pessoas são estranhas e hostis a forasteiros; em um dado momento, ele descobre que os habitantes dessa cidade adoram uma criatura denominada dagon, e que seus descendentes eventualmente se transformam em monstros e vão viver no fundo das águas.

⁶ Livro fictício criado por H. P. Lovecraft que aparece em grande parte das suas obras. Nele estariam contidos conhecimentos ocultos acerca dos mitos, entretanto sua simples leitura bastaria para provocar a loucura e a morte.

⁷ Albert N. Wilmarth atua no departamento de Inglês e folclore da universidade Miskatonic. Tem sua presença marcada no conto *Nas montanhas da loucura* (1931) e *Um sussurro nas trevas* (1930)

⁸ Personagem presente no conto *O modelo de Pickman* (1926). Richard Upton Pickman é um renomado pintor de Boston conhecido por seu quadros monstruosos e macabros.

⁹ Dr. Henry Armitage é o bibliotecário Chefe da universidade de Miskatonic. Ele tem sua presença marcada no conto *O horror de Dunwich* (1928).

2. A REPRESENTAÇÃO DOS MITOS

Os mitos de Lovecraft possuem formas que vão além da compreensão e possibilidade de reconhecimento, potencializando o ser horrífico. Desse modo, teoricamente, qualquer associação estabelecida que remonte uma categorização para as criaturas seria um equívoco, pois estabelecer uma representação fixa e genérica de um ser inominável e inapreensível, faz com que sua principal característica seja perdida, assim como parte da monstruosidade e poder que possuem por essas figuras.

Dessa maneira, a tarefa de traduzir para suportes audiovisuais a existência e horror evocados pelos mitos de Lovecraft se prova árdua mas não impossível. Sabendo que diferentes linguagens artísticas exigem diferentes formas de contar histórias e a adaptação de um texto para outro suporte supõe a criação de novo texto, que pode ser semelhante ao primeiro ou apenas compartilhar elementos que remetam ao texto base, cada plataforma pode representar os mesmos elementos de formas distintas. Compreendendo que “A representação é o produto de classificações. [...] (e) Por meio delas, o mundo se faz significativo” (LIMA, 1981, p. 219). Entende-se então que há diferentes formas de enxergar a realidade, e cada tentativa de descrição é subjetiva, portanto, a realidade é moldada pelos sistemas de representação que, por sua vez não são acessíveis de forma pura.

Greimas (2002, p. 19) afirma que,

Todo parecer é imperfeito: oculta o ser; é a partir dele que se constroem um querer-ser e um dever-ser, o que já é um desvio de sentido. Somente o parecer, enquanto o que pode ser – a possibilidade –, é, vivível. Dito isto, o parecer constitui, apesar de tudo, nossa condição humana.

Portanto, toda representação é imperfeita e subjetiva, pois, é imperfeito também aquele que busca representar. Assim, a tentativa de retratar visualmente esses seres enigmáticos, revelados por narradores autodiegético ou não ciente de suas faculdades mentais, para os videogames é desafiador e levanta uma dúvida, como seria possível então representar de maneira satisfatória seres que sequer podem ser compreendidos?

A incompreensão de um objeto torna impossível sua representação, caracterizando os mitos, analogamente, com aquilo que Costa Lima vai definir como “um inominável discursivo”. Algo que é difícil de compreender é conseqüentemente difícil de descrever, e a falta de categorização torna impossível a representação.

Ainda assim, há possibilidades. A fim de exercer a presença do mito sem ir contra seu aspecto inominável, no jogo sua existência é, muitas vezes, apenas sugerida, e quando não, são adotados seres disformes ou mutáveis, possibilitando a presença da essência do medo sugerida por Lovecraft, o medo do desconhecido.

No capítulo 7, na biblioteca sem nome de Algernon, ocorre uma das manifestações refletidas pela sugestão (Figura 2). Nela, é possível perceber que a criatura estabelece contato por meio do livro que apresenta a Pierce uma dimensão distinta e o leva a ver o mundo pelos olhos de outra pessoa.

A possibilidade de representar esses seres estaria intrinsecamente ligada ao conhecimento da realidade, entretanto, com base nos textos de Lovecraft, o acompanhante deste entendimento é a loucura. Desse modo, os personagens que vivem a experiência extraordinária não conseguem externalizar o que foi visto.

Em outros momentos, o detetive parece viver alucinações. Definir o que é realidade e o que é sonho torna-se difícil, e até mesmo ele afirma não saber mais distinguir. Assim, quando chega ao Instituto Riverside ele enxerga na enfermeira um ser de monstruosa anatomia (Figura 3). Nesse momento, a loucura do personagem começa a se refletir de forma mais constante, e a enfermeira aparece como uma figura de fusão. Porém, ao contrário de Charles, seu rosto parece estar completamente tomado por uma forma cefalópode, mas esta condição só é vista por Pierce.

Em outros momentos, a presença desses seres não é só sugerida, mas também colocada de forma palpável, como é o caso do ser saído do quadro pintado por Sarah e nomeado como Andarilho. Essa criatura, assim como as outras apresentadas ao longo, não apresenta termos de comparação humano para exprimir suas formas. Os aspectos apreensíveis são estranhos e imensamente alienígenas a ponto de seu mero vislumbre ser o suficiente para causar insanidade, como aconteceu com Francis Sanders ao fitar a sua representação no quadro.

Na figura do andarilho (Figura 4), a primeira coisa que salta aos olhos é a sua boca – se é que possa assim ser chamada –, totalmente disforme e composta por duas arcadas dentárias com dentes enormes e pontudos. Essas características ameaçadoras pressupõem a ideia de que a criatura seja um ser carnívoro, o que desperta “medos infantis persistentes, como o de ser comido ou desmembrado” (CARROLL, 1999, p. 64), fortalecendo, em cada detalhe, o semblante horrorizante. Além disso, a disposição dos membros, o modo de movimentação, enfim, “O aspecto disforme da criatura pressupõe uma anormalidade e distanciamento da raça humana, o que remonta um grande tema dos contos de Horror. A história do horror é sempre uma luta entre o normal e o anormal, de tal forma que o normal é reintegrado e, portanto,

exaltado” (CARROLL, 1999, p. 281). Desse modo, o puzzle¹⁰ se revela como uma espécie de luta pela sobrevivência, que numa primeira vista aparenta ser uma simples fuga.

Além disso, o Andarilho é cercado por figuras monstruosas potencializando ainda mais a sua natureza horrífica. Acerca dessa estratégia Carrol (1999, p. 73) argumenta que “muitas vezes o horror das criaturas horrendas não é algo que pode ser percebido a olho nu, ou que aparece nas descrições da aparência do monstro. Com frequência, em tais casos, o ser horrendo e rodeado de objetos que tomamos previamente como objetos de repulsa e/ou de fobia”.

Uma outra forma com que ocorre a manifestação dos mitos são os sonhos. No início do jogo, Pierce relata que tem pesadelos frequentes com criaturas horripilantes e eventos extraordinários – que posteriormente são revelados como uma espécie de epidemia que acaba atingindo toda a ilha. Os pesadelos revelam a presença de Cthulhu e expõem elementos categorizáveis, entretanto, quando não aparece uma espécie de representação da criatura, Pierce é exposto a antiga cidade perdida de R’lyeh¹¹ que muitas vezes é acompanhada por uma voz que pede para ser despertada.

O pesadelo de Pierce (Figura 5), remonta uma das características mais enfatizadas na figura do Cthulhu, seu aspecto de polvo. A colocação dessa criatura sem aspecto de fusão e em um caráter mais selvagem não diminui a potência de seu efeito de horror. Visto que, “se um ser for psicologicamente ameaçador, mas não fisicamente ameaçador – isto é, se o for para a nossa mente, não para o nosso corpo –, ele vai continuar valendo como uma criatura de horror se inspirar repulsa” (CARROLL, 1999, p. 64). Ademais, ainda que não

¹⁰ Nesse tipo de jogo, é proposto ao jogador solucionar quebra-cabeças. Nele, o raciocínio lógico é mais importante que a agilidade e a força física.

¹¹ Rylai é uma cidade perdida fictícia que está submersa no Pacífico Sul e funciona como prisão de Cthulhu. Ela apareceu pela primeira vez no conto *O chamado de Cthulhu* (1928).

haja elementos dispostos para comparar as dimensões do monstro, sua figura ocupa toda a tela, sugerindo um aspecto colossal.

Ao fim do jogo, caso seja decido despertar a criatura, há uma outra manifestação do monstro que revela sua silhueta e lhe confere um aspecto humanoide maior, que se assemelha muito a descrição de uma estátua entre dezoito e vinte centímetros de altura, descrita no conto *O chamado de Cthulhu*. Ela “Representava um monstro de traços vagamente antropoides, mas com uma cabeça de polvo cujo rosto era um amontoado de tentáculos, um corpo escamoso, prodigiosas garras nas patas dianteiras e traseiras e longas asas estreitas nas costas” (LOVECRAFT, 2014, p. 72).

Após o despertar de Cthulhu a aparência final da criatura é um misto de aspectos conflitantes muito semelhante com a descrição da estátua encontrada no conto (Figura 6). Entretanto, a sobreposição da sombra combinada com a chuva e a efemeridade da aparição do monstro permite apenas uma vaga noção de sua forma. Assim, as inúmeras maneiras de representação do Cthulhu observadas ao longo da narrativa demonstram que ainda que sejam materializadas as formas compreensíveis relacionadas a composição dos mitos, o seu caráter inenarrável é preservado até o fim.

Para chegar a esse efeito não foi necessário uma quebra total na estrutura interativa e visual dos videogames, mas foi necessário adicionar elementos que proporcionassem curvas nas setas e questionasse muito do que é usual. Ao colocar o sistema da jornada do herói em segundo plano, conferindo o caráter de antagonista á Charles Hawkins, o jogo evidencia a pequenez envolta as questões humanas, e preserva o a condição do Cthulhu como uma força hedionda.

A ambientação durante todo o *gameplay* é escura e esverdeada com uma névoa densa, típica do ar marinho, que é palco tanto para a criação da atmosfera de terror, quanto para sugerir a presença do mito no local. Tendo em vista os estudos de Farina (2006, p. 101), a influência dessas cores enfatiza o sentimento de horror pois, o verde “contém a dualidade do impulso ativo e a tendência ao descanso e ao relaxamento[...] sugere umidade [...] além de todas as conexões com a ecologia e a natureza”. Também é notável a presença de sombras, e a cor preta, em certos momentos, domina quase todo cenário. Diferente do verde, o preto “é a cor da vida interior sombria e depressiva. Morte, destruição, temor estão associados a ela.” Materialmente pode ser associada a “coisas escondidas – obscuras” e afetivamente é relacionada a, dentre outras coisas, “temor e angustia” (FARINA, 2006, p. 98).

Greimas, em seu estudo denominado *Da imperfeição*, discorre acerca da obscuridade e concorda com a ideia de obscuridade.

A ausência de cor, que é o preto, oculta portanto a presença multicolor explosiva. As trevas perfeitas contem virtualmente todas as cores, toda beleza do mundo, elas são a cor protopática: nada tem de assombro o fato de a energia condensada em cada uma das partículas [...] e que o objeto apareça como uma revelação da intimidade do ser. (GREIMAS, 2002, p.21)

A cor preta é, portanto, aquela que oculta. Por sua característica somatória, ela também pode ser relacionada a remontar as ruínas passadas.

Ainda que todos os cenários sejam tomados por essas cores, considerando até mesmo os mínimos detalhes, essa atmosfera se intensifica a medida em que avançamos no desconhecido ou caminhamos em sentido ao subsolo. No capítulo 4 (Figura 7), o cenário disposto para a investigação é denominado como “túneis sob a mansão Hawkins”. Sua localização relacionada a uma espécie de porão da casa, “No porão há escuridão dia e noite. Mesmo com uma vela na mão, o homem vê as sombras dançarem na muralha negra do

porão” (BACHELARD, 1978, p. 209). Tendo isso em vista, no porão somos convidados a enxergar a obscuridade da realidade através de uma lamparina ou um isqueiro.

Nos túneis sob a mansão, foram encontrados diversos elementos de figuras de fusão – como as estátuas –, e aspectos que sugerem uma violência inominável – como a quantidade de restos pútridos e sangue por toda extensão do local –, também alguns seres executando estranhos rituais em uma língua desconhecida.

Este mesmo porão é apresentado de maneira idêntica num pesadelo de Edward Pierce, sendo ele “em primeiro lugar o ser *obsuro* da casa, o ser que participa das potências subterrâneas. Sonhando com ele, concordamos com a irracionalidade das profundezas” (BACHELARD, 1978, p. 209). O porão é também repleto de água e um lodo que permeia o chão e as paredes; em vista disso, o porão pode ser relacionado as raízes da uma casa com raízes cósmicas.

A casa, com todos os seus elementos, com todos as suas peças remonta um só ser.

Do porão talhado na rocha no subterrâneo, do subterrâneo à água parada, passamos do mundo construído ao mundo sonhado; passamos do romance à poesia. Mas o real e o sonho são agora uma unidade. A casa, o porão, a terra profunda encontram uma totalidade pela profundidade. A casa se transformou num ser da natureza. Está solidária com a montanha e as águas que trabalham a terra. A grande planta de pedra que é a casa cresceria mal se não tivesse as águas dos subterrâneos na sua base. Assim vão os sonhos em sua grandeza sem limite. (BACHELARD, 1978, p. 212)

Portanto, a casa é também um personagem do jogo. Entretanto, ela não é só mais um dentre tantos personagens, ao ter suas raízes nas águas do porão, e nele existir a possível presença do mito, a casa é como uma extensão do Cthulhu, habita-la é presenciar e viver o caos universal. Assim, a tradicional

oposição entre porão e telhado revela-se como mais uma ilusão, comprovada pelos acontecimentos ocorridos na casa em diferentes pisos.

A imensidão do cenário provoca a sensação de total desconhecimento que apesar de parecer um flerte com o Horror cósmico, o efeito melhor compreendido quando o jogador é levado a atravessar em completa escuridão e com o auxílio de um lampião um labirinto multidimensional, sendo guiado por apenas um rastro verde fluorescente (Figura 8).

O labirinto apresenta diversas passagens que podem se conectar a portais dimensionais ou caminhos sem saída. Nele, o espaço é quase totalmente tomado pela cor preta, sendo a única fonte de luz dois lampiões dispostos em uma mesa. O lampião de cor rosa ilumina uma área maior do caminho, revelando símbolos relacionados ao ocultismo, entretanto, não é possível ver com ele o que a escuridão esconde. O lampião verde, permite ver um segmento de luz que leva até portais interdimensionais, só sendo possível atravessá-los quando o lampião é levantado e refletido sob o portal. Com ele, não é possível observar totalmente o cenário, o caminho só se torna visível de maneira fragmentada, dependendo da localização do personagem. Assim sendo, as paredes, o chão, as curvas e as voltas permanecerem na obscuridade. O labirinto parece não ser apenas físico mas passa a ideia de ser também um local que remonta a condição psicológica de Pierce, dessa forma, ao explorar o exterior, Pierce também explora sua essência interior e obscurecida.

Através do cenário rico em detalhes, com uma palheta de cores frias e neutras unida a uma vasta extensão, principalmente subterrânea, é irradiada a sensação de pequenez é diante do universo. A presentificação dos mitos exposta em cada cena, remontada por meio de uma espécie de névoa que contrapõe o branco e o preto com diferentes tons de verde, ou através de estátuas monstruosas que evocam a figura do Cthulhu, e até mascarar e livros que

remetem a presença destes seres desconhecidos e conhecimentos ocultos, enfatizam a total ignorância humana diante da natureza das coisas.

Outro elemento que contribui excepcionalmente para a criação da bolha imersiva são os efeitos sonoros, que encontram sintonia em diferentes momentos da narrativa e são tão bem articulados que podem ser considerados como o principal meio para a criação do susto.

Ainda que o jogo possa ter buscado o efeito de horror cósmico, entretanto isso não desvaloriza a obra, pelo contrário, sabendo da interação pressuposta ao suporte, a abordagem acerca da vulnerabilidade da mente humana à alguma situação ou objeto pode ter rendido mais elogios que o sentimento de indiferença cósmica.

O jogo cria um efeito de terror apontando pistas enigmáticas, figuras sombrias na luta do jogador em manter a sanidade de Pierce e resolver esse mistério que parece de outro mundo. Entretanto, mesmo em menor grau o Horror cósmico é manifestado na narrativa, ressaltando as características mais marcantes do gênero, como a grandeza do cosmo diante da existência humana, a pequenez e ignorância que dominam o mundo e a presença de seres colossais que veem os humanos apenas como peças de xadrez.

4. A FORÇA DA ARTE E A SENSIBILIDADE DO ARTISTA

A trama tem como elemento desencadeador a pintora Sarah Hawkins. Assim como Henry Anthony Wilcox¹² em *O chamado de Cthulhu*¹³, Sarah em sua condição de artista possui grande sensibilidade acerca do mundo e a natureza das coisas. Essa sensibilidade é o que permite que Sarah perceba fragmentos da mente do Cthulhu que se refletem em seus quadros perturbadores provocando pesadelos e surtos individuais ou coletivos naqueles que os observam.

Ao final da narrativa, Sarah afirma que os quadros que retrataram a figura de Pierce foram inspirados pelo monstro, pois ele seria o único que pode mudar o mundo. Há outras passagens que mostram a telepatia, bem como pesadelos e alucinações, como uma das formas que o ser ancestral usa para se manifestar, do mesmo modo ocorre nos textos de Lovecraft.

A condição do artista e o efeito catártico provocado por suas obras ao tirar o observador de um local confortável podem ser vistos como uma espécie de estética do choque. Ao provocar o questionamento com a representação do inominável, todo o construído em torno das verdades universais é quebrada. Consequentemente, o personagem, ao não conseguir atribuir sentido a este mundo, encerra sua experiência com um vazio existencial que mesmo buscando significações nas ações ou mecânicas do jogo, não pode ser alterado. A partir de então, o sujeito está condenado a um constante estado de alerta. “Por meio de choques ele destrói no leitor a tranquilidade contemplativa diante da coisa lida [...]a atitude contemplativa tornou-se um sarcasmo sangrento, porque a

¹² Wilcox é descrito como: “[...] o filho mais moço de uma excelente família, que estudava escultura em Rhode Island School of Design e morava sozinho no prédio Fleur-de-Lys próximo a essa instituição. Wilcox era um jovem precoce célebre por seu gênio, mas também pela personalidade excêntrica, e desde a mais tenra infância chamava atenção graças às estranhas histórias e sonhos inusitados que habitualmente narrava. O jovem descrevia sua condição de “hipersensibilidade psíquica”, mas para os dignos habitantes da antiga cidade comercial aquilo não passava de uma certa “esquisitice”. Sempre evitando a companhia de seus semelhantes, Wilcox aos poucos afastara-se de todos os círculos sociais e só era conhecido por um seleto grupo de estetas que moravam em outras cidades (LOVECRAFT, 2014, p. 67). Assim como Sarah, ele é um artista e também um dos personagens que mais sofreram a ação do Cthulhu.

¹³ Em *O chamado de Cthulhu*, a criatura é capaz de comunicar por sonhos, enquanto dorme, com outros seres, influenciando sua forma de ver a realidade e se relacionar com o todo.

permanente ameaça da catástrofe não permite mais a observação imparcial” (ADORNO, 2003, p. 61).

Junto ao estado de alerta, está a loucura. No decorrer do jogo, os personagens são afetados por acontecimentos extraordinários e inexplicáveis que podem ser frutos dos quadros de Sarah ou da experiência individual de cada um. Um exemplo de loucura desencadeada pelas artes é o desfecho de Francis Sanders, um colecionador de arte e grande fã do trabalho de Sarah. Ao adquirir e contemplar a representação d’O andarilho, Francis é imediatamente tomado de sentimentos de horror, que o leva a arrancar os próprios olhos. Mais tarde, é revelado que as pinturas funcionam como uma espécie de portal que permite os monstros caminharem entre as dimensões e se alimentar de quem estiver por perto.

É por meio da sensibilidade de Sarah que ocorre a fratura na cotidianidade. Seus quadros são uma impressão de realidade e transformam a relação entre o observador e sua realidade, explorando e transparecendo conhecimentos do desconhecido. Algumas telas parecem prever o futuro, como se o destino de cada um já houvesse sido traçado há muito tempo e não exista possibilidade de fuga.

No capítulo 14 é encontrado um último quadro pintado por Sarah, nele Pierce aparece sucumbindo ao chamado do desconhecido, libertando-o e sendo consumido por ele. Se for tomada a decisão de aceitar o seu chamado, a tinta usada também se manifesta na presença dos seres, como se a emersão dessa realidade só fosse possível por intermédio das tintas, e a partir dos quadros é criado um novo mundo.

Já no caso de Pierce, o jogo brinca com a ideia de sonho e a realidade, deixando, em alguns momentos da narrativa, em suspenso, a possibilidade de que os eventos ocorridos se concretizam na realidade ou acontecem apenas dentro da cabeça do protagonista. O somido também reflete essa condição por

meio do pulso acelerado, uma respiração alta e fora do ritmo normal acompanhadas pela voz de entidades cósmicas que chamam por ele. Ao longo da trama é possível escolher entre resistir e aceitar o chamado de Cthulhu, e essas decisões influenciam diretamente sobre a percepção dos personagens que podem passar a sentir cada vez mais a presença do desconhecido ou estar em uma constante luta para manter a sanidade.

Ao fim, a loucura nada mais é que um sintoma de muito resistir ao chamado do mito, de não compreender a natureza das coisas e do mundo, de ser tocado por ele mas não permitir-se tocar nele. E as artes de Sarah, ao promover o efeito catártico até nos sujeitos mais insensíveis, são um meio de tocar a verdadeira realidade; é como se a pintura absorvesse o sujeito de tal forma que não é mais possível fugir dela, gerando o sentimento de desejo e repulsa que cria rasgos na fenda da realidade e torna o poder do desconhecido ainda maior.

No fim das contas, a sensibilidade é como um cadeado quebrado protegendo a sanidade. As sensíveis são as peças do tabuleiro mais manipuláveis pelo desconhecido, sendo os principais responsáveis pela implantação do caos.

5. CONCLUSÃO

Compreendendo que os videogames trabalham essencialmente com modos de simulação de uma outra realidade, mas tem como base a realidade empírica para construir o texto e representar, o que, essencialmente, difere a experiência de ler e jogar é a interação. Enquanto o leitor permanece fixo e interage com um texto completamente imutável sem conseguir interferir no enredo, participando apenas de modo passivo, os jogadores tem uma experiência mais dinâmica, a imersão provocada pela plataforma permite a ele alterar, mesmo que pequenas aspectos, a história do jogo; assim, ele constrói

em cada ação o seu próprio texto – que apesar de poder terminar em desfecho padrão, nunca é igual.

Ao longo de toda narrativa há ações que resultam na frase “isso alterou o seu destino”, porém, a narrativa é linear e ainda que possam ser feitas pequenas mudanças na trama, a história não pode ser modificada ou evitada, alterando somente os meios de se chegar a um mesmo lugar. Ao jogar contra as expectativas que o jogo nos prepara, na medida em que avançamos, notamos o falso controle da realidade, uma falsa liberdade – tanto na do personagem com o seu universo quanto na proposta interativa –, e as ações que teoricamente alterariam o destino do personagem se mostram como insignificantes, apresentando um universo de predestinação. Ao proporcionar essa sensação de falta de poder perante o destino do personagem é discretamente a quebra da sensação de controle da narrativa, o que somado a confusão entre o definir o que é sonho e o que é realidade, permitem ao jogador ter um leve gosto do efeito do Horror cósmico.

Outro aspecto que desvaloriza o efeito de horror cósmico é que em todas as possibilidades de finais, o destino de toda a humanidade depende da decisão tomada por Pierce, o que vai contra a ideia da insignificância da vida humana e indiferença cósmica. Entretanto, ao conferir um papel de herói ao protagonista, o jogo preserva o aspecto interativo da plataforma preservando a experiência de cooperação para construção da história.

Ainda assim é necessário compreender que pelo monstro não ser humanamente categorizável, a tarefa de representá-lo se torna difícil, entretanto, os distintos aspectos evocados da criatura ao longo da história sugerem essa impossibilidade de apreensão. Ao usar as limitações do estilo visual para retratar o irretratável, sugerindo a presença do monstro pela atmosfera macabra e a constante presença do verde, o jogo apresenta uma das mais eficientes formas de apresentar o inapreensível. A descrição vaga por meio

da sugestão, junto a elementos que remontam características do Cthulhu e as consequências de sua presença no cenário, permitem mostrar e ao mesmo tempo não mostrar o mito. Assim, ao tentar retratar seres que não estão na realidade empírica, essa arte expande os limites das artes em geral.

Desse modo, o jogo se apresenta como um dos melhores meios, até agora, que captura os efeitos do horror cósmico por meio da influência do cenário e das manifestações dos monstros. Ainda que o jogador seja considerado importante, ele não é visto como um herói e mesmo que suas motivações sejam justificadas em prol de proteger a humanidade, logo elas se mostram irrelevantes para o andar da narrativa. Dessa forma, percebendo que todos os personagens da narrativa podem estar condenados a loucura, todos são colocados numa igualdade de importância e igual indiferença cósmica. Muitos elementos da narrativa são apenas adicionados superficialmente, criando lacunas na história e em consequência, provocam sustos, mas não causam o efeito de horror cósmico diante de todo caos construído. Como um todo, ainda a representação dos mitos seja assertiva para a construção do efeito, as lacunas da história e a extrema linearidade desvalorizam a experiência dando a impressão de que não houve tempo suficiente para a finalizar o jogo.

Mas, se por um lado o jogo se afasta do cosmicismo, pela ambientação ele se aproxima. Todos os cenários são ricos em detalhes que compõe o universo criado por Lovecraft, as cores frias ajudam a potencializar o efeito de horror e evidenciar a presença do mito pela névoa verde – lembrando a cor atribuída a sua pele – assim como os efeitos sonoros. No entanto, a experiência é afetada pela grande variação dos quadros por segundo, de modo que, em uma mesma cena, o FPS pode variar de 20 à 60 causando um desconforto visual que a longo prazo causa fadiga.

Embora a proposta de uma experiência insana seja exposta desde o primeiro ato do jogo, ao iniciar e “entrar na insanidade”, a ação e toda trama não

ecoa além dos limites do mundo ficcional. Dessa maneira, todo efeito por traz das partes acaba afetando os personagens, mas não o jogador, e o Horror cósmico que deve ir além dos monstros, da violência e do perigo, para criar o efeito catártico do gênero envolto a uma espécie de pânico existencial, é restringido aos habitantes de Darkwater. Tendo isso em vista, o jogo revela-se como um texto inspirado pela criação de Lovecraft, mas não atinge, de forma plena, a essência de um texto com características do Horror cósmico. Dessa forma, o jogo *Call of Cthulhu* é mais um grande exemplo de uma produção que tinha tudo para ser um grande destaque no gênero, mas tropeça no próprio pé ao apresentar tantas limitações e bugs. Ainda que a trama seja envolvente, são deixadas muitas lacunas que vão desde puzzles que não esclarecem aquilo que precisa ser alçado até objetos exposto como verdadeiros tesouros que são apenas superficialmente explicados.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.. A posição do narrador no romance contemporâneo. In: *Notas de literatura I*. Tradução e apresentação de Jorge de Almeida. São Paulo: Duas cidades, Editora 34, 2003.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. Tradução de Antônio da Costa Leal e Lídia do Valle Santos Leal. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

Call of Cthulhu. Cyanide Studios, 2018.

CARROLL, Noel. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas, São Paulo. Papyrus, 1999.

FARINA, M. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 5ª ed. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Da imperfeição*. Pref. e Trad. Ana Claudia de Oliveira; apres. de Paolo Fabbri, Raúl Dora, Eric Landowski. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

LIMA, Luis Costa. Representação social e mimeses. In: *Dispersa demanda*. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1981.

LOVECRAFT, H. P. *Os melhores contos de H. P. Lovecraft*. São Paulo: Hedra, 2014.

LOVECRAFT, H. P. *Contos reunidos*. Organização de Bruno Costa. Tradução de Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017.

Recebido em 15/07/2019.

Aceito em 07/10/2019.