

Loucura e Horror: a construção do medo em *Outlast*

Maria Vitória Miron Duleba
 Departamento de Psicologia
 Pontifícia Universidade Católica do Paraná
 Curitiba, Brasil
 mvivimd@gmail.com

Victor Finkler Lachowski
 Departamento de Comunicação Social
 Universidade Federal do Paraná
 Curitiba, Brasil
 victorlachowski@hotmail.com

Resumo— O artigo teve como objetivo a investigação sobre a forma como são construídas as narrativas de horror nos jogos eletrônicos e a possível presença de uma lógica manicomial nestas narrativas, a partir da análise da obra ficcional *Outlast*, jogo de horror que se passa em uma instituição fictícia de asilo mental, cuja história é contada a partir de fragmentos de documentos encontrados no decorrer do jogo. Foi utilizado o método de análise documental dos documentos e outros elementos da obra, para analisar a construção da narrativa e traçar a possível relação com a lógica desumanizadora da loucura presente no horror. O estudo dos recursos representativos do gênero do horror e da especificidade da obra revelaram a potencialidade de retratar o fenômeno da loucura propositalmente de forma deplorável e aversiva através dos artifícios visuais e narrativos típicos do horror, resultando em uma possível estigmatização da loucura ou em uma maior reflexão sobre o tema abordado, dependendo da ótica pretendida pelos seus idealizadores, bem como a interpretação do jogador.

Palavras Chave—jogos de terror, narrativas de horror, videogames, lógica manicomial, loucura

I. INTRODUÇÃO

O horror, quando midiaticizado e espetacularizado, pode se apresentar de duas formas aparentemente contraditórias: o catastrófico - inesperado, assustador, único - cuja finalidade é despertar interesse e sensibilidade no espectador, através do terrorismo, violência, transgressão, excesso; E o banal, o comum sem glamourização, porém, a banalidade também é repleta de violência e impotência, o que deixa o indivíduo se sentir inútil e impotente perante sua realidade [1].

Podemos definir que, independente de qual abordagem de espetacularização escolhida, o horror artístico é todo membro do gênero horror que se identifica ou é identificado como narrativa e/ou imagens, e tem como base e motivo provocar o sentimento de horror no público. E consegue atrair consumidores, apesar de fazer isso através do que há de mais repulsivo, sendo apesar de tudo prazeroso para seu público, oferecendo a eles elementos que causam inquietação, aflição e desprazer. [2]

Em um jogo virtual, as narrativas possuem a função de transportar o jogador para o mundo virtual onde ocorre a espetacularização do horror, se desenvolvem as ações do seu personagem e são transmitidas as sensações incômodas. “Dentro” do jogo é onde ocorre o processo de imersão, e são fornecidos dados dramáticos para o início e ampliação da experiência lúdica - ou aterrorizante - com base na interação

com aquele universo e suas regras/limitações [3]. Nesse momento começa o que Maia [4] denomina como “produção de presença”, e nela o jogador sente a experiência vivida - ou a “experiência estética”.

Outlast, objeto desta pesquisa, é um jogo *survival horror* - horror de sobrevivência -, lançado pela empresa Red Barrels em 2013 para as plataformas PC, e posteriormente para PlayStation 4 e Xbox One; apresenta uma narrativa em primeira pessoa que se passa em um hospital psiquiátrico abandonado, o *Mount Massive Asylum*, pertencente à corporação fictícia Murkoff. O personagem principal, Miles Upshur, jornalista autônomo, decide investigar o manicômio após receber um email anônimo informando sobre atividades estranhas no local. Durante sua investigação, Upshur encontra cenas horripilantes de corpos mutilados espalhados pelo complexo; é atacado por pacientes e impedido de sair do prédio, sendo também perseguido por uma entidade aparentemente sobrenatural que perturba os internos, chamada de Walrider.

Para mover o enredo de *Outlast* com suspense, os desenvolvedores escolheram utilizar uma narrativa do tipo “narrativa embutida”, onde o acesso a história e a informações pré-determinadas estão inseridas em objetos, artefatos, ambientes configurados para que o jogador os encontre em sua exploração durante a *gameplay*. Nesse formato, a história é narrada através desses fragmentos, e são conectados por meio de dedução, interpretação e reconhecimento do jogador [3].



Fig. 1 Mount Massive Asylum, onde se desenrola toda história de *Outlast*.

O desenvolvimento e compreensão da narrativa embutida no jogo ocorre através de cartas, e mails, registros e documentos encontrados por Upshur ao passo que explora o hospital, dando oportunidade para o jogador compreender aos poucos o que, como e porque ocorrem fenômenos horrendos nas dependências do manicômio coordenado pela Murkoff.

Os pacientes com os quais o personagem se encontra apresentam comportamentos que variam entre catatônicos, confusos e violentos; sem desconsiderar a estranha aparência de seus corpos mutilados e sujos envoltos em roupas hospitalares – ou nus -, que revelam o tratamento desumano (e desumanizador) recebidos na instituição; abrindo espaço para reflexões sobre o tratamento manicomial, o conceito de loucura e a abordagem destes assuntos nas narrativas de horror e na própria obra *Outlast*, a partir do estudo das cartas e documentos contidos no jogo e da revisão bibliográfica externa sobre assuntos relacionados aos elementos do jogo.

II. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.

Para realizar essa pesquisa exploratória, onde os pesquisadores visam explorar o objeto em seus detalhes, foi feita uma análise documental dos elementos inseridos no jogo através de sua narrativa embutida, como documentos, arquivos e notícias ficcionais que contam sua história fragmentada [3].

A partir da interpretação desses documentos, em conjunto a uma revisão bibliográfica e análise dos aspectos visuais e narrativos da obra, se discute quais características do jogo causam estranhamento e horror ao jogador, bem como quais elementos do jogo o caracterizam como uma obra que aborda a lógica manicomial e as possíveis críticas e reflexões sobre esse sistema.

III. O MEDO E A IMERSÃO DO JOGADOR.

Para começar a falar do terror em um jogo, é necessário primeiramente explicar o que é o terror, e as razões que levam o jogador a atingir tal sentimento dentro da experiência da *gameplay*.

De maneira objetiva, o terror é um estado de fascínio e paralisia causado por um amedrontamento, como na analogia clássica da presa indefesa diante de um predador voraz. Esse estágio da paralisia é entendido como uma defesa da vítima, simulando sua morte ou ficando imóvel para na esperança de não ser detectada [1].

Apesar desta definição ser relevante para nossa compreensão, e a analogia da relação presa-predador simular perfeitamente muitas situações observadas em jogos que causam medo, o terror nesses casos deve ser ampliado e entendido como a necessidade de se tomar atitudes inesperadas de vida ou morte do jogador. Isso é comum no exemplo do *survival horror* de *Outlast*, onde incorporamos o protagonista “presa” e não temos possibilidade de confrontar ou lutar, onde a morte é certa, a nossa única escolha é fugir e nos esconder dos perseguidores “predadores”. Essas perseguições e constante necessidade de fuga são elementos narrativos que movem a jogatina adiante, os momentos de horror máximo pela sua vida acontecem quando o jogador é obrigado a sair de seu esconderijo e correr até o próximo lugar seguro, ou despistar um perseguidor para continuar vivo dentro daquele universo.

Este formato de terror entende que o jogador lê a narrativa e os acontecimentos do jogo, mas mais relevante do que isso, que esse é produtor de eventos naquela experiência. O terror só vai se desenrolar conforme a interações do jogador gerarem novas informações e consequências a serem assimiladas e compreendidas [4]. Ele necessita das ações diegéticas, ou seja, de ações que influenciam diretamente na narrativa e desenrolar da *gameplay*.

Toda vez que o jogador, encarnado na pele digital de Miles Upshur, precisa se deslocar até outra parte do decrepito *Mount Massive Asylum*, seja para pegar uma chave ou simplesmente para avançar na busca por uma saída, existe uma probabilidade da programação do jogo enviar algum antagonista para tentar matar o protagonista. E quando não manda, a tensão construída pelos cenários, sons, iluminação e estética da ambientação se encarrega de manter o jogador esperando o pior acontecer a qualquer momento.

Mas, por que o jogador continua a produzir ações se isso vai desencadear novas situações de medo e temor? Ele compreende isso? Primeiramente, devemos entender que jogos eletrônicos são classificados como experiências escapistas, e requerem: participação ativa; O entendimento do jogador que ele tem poder para se retirar da experiência a qualquer momento; E a imersão.

Uma das classificações de imersão diz que esta pode ser sensorial, baseada em desafios, ou imaginativa. A primeira consiste em “silenciar” os estímulos externos do jogador em seu ambiente de *gameplay*. A baseada em desafios exige um equilíbrio entre os desafios do jogo e as habilidades mentais e motoras do jogador. E a imaginativa dá oportunidades do jogador criar afeição pelo personagem e utilizar sua imaginação.

Existe outra forma de classificação que divide a imersão em duas formas: a lúdica, essa implica na participação ativa e corporal do jogador; e a narrativa, que requer apenas o exercício da imaginação para o consumo da obra [5]. A imersão em *Outlast* começa quando recebemos informações acerca da história - você é um jornalista independente e recebe um e-mail anônimo denunciando tratamentos desumanos em pesquisas conduzidas no *Mount Massive Asylum* pela fictícia Corporação Murkoff e começamos a enxergar aquela narrativa pelo ponto de vista do protagonista Miles Upshur. Assim, podemos classificar a imersão do jogo como: sensorial e narrativa, pois, é necessário o jogador se sentir dentro daquele universo para que a tensão e o medo pela vida do personagem (ou sua vida, quando você se coloca nesse lugar), ele precisa se isolar de todo o restante e usar a imaginação para assumir o ponto de vista e as angústias vividas pelo protagonista e compreender a história.

A forma de imersão é essencial para definir como será a compreensão do enredo de um jogo, como explicam Dubiela e Battaiola [3] uma narrativa não se resume a uma simples série de eventos, mas também a personificação desses eventos por um mediador - o protagonista, outros personagens, etc - e os eventos vividos por ele formam uma narrativa estruturada, uma experiência linear e coerente, e interpretado por um ponto de vista (o do jogador/personagem).

Na imersão se trabalha a criação da crença, o jogador tem o desejo de se inserir naquele universo como se acreditasse nele, assim nos concentramos em compreender aquela realidade fictícia e suas regras. Como explica Carroll [2] :“O medo requer a crença por parte do sujeito de que ele próprio esteja em perigo.” Como jogo de *survival*, *Outlast* exige que o jogador seja furtivo, que consiga recolher documentos e informações sem ser notado, e caso notado suas únicas opções são: correr, se esconder ou morrer, sem possibilidade de confronto, e sentir perigo constantemente influencia o jogador a seguir esse estilo de *gameplay*. Isso ocorre porque qualquer obra de terror impele o leitor a ficar alerta, em um clima de nervosismo quase constante.

Tais sensações são potencializadas por presenciarmos seres estranhos ou pessoas estranhas realizando atividades un usuais do que estamos habituados [6]. Quando o jogador é colocado frente a frente aos horrores praticados dentro do manicômio do jogo, o choque e a repulsa sentidos deixam os nervos fragilizados e alertas, tamanho é o estranhamento.

IV. NARRATIVA E ELEMENTOS DE HORROR

Na sessão anterior foi destacado o processo de imersão do jogador dentro de um jogo de terror, e abordado brevemente sobre o conceito narrativo nesse tipo de experiência. Agora será discutido as formas narrativas presentes em *Outlast* e como elas mantêm ou potencializam os efeitos da imersão citados.

A mídia, ou *meio*, de se contar a narrativa não oferece um real. O meio fornece uma perspectiva imagética da realidade[1]. Em *Outlast*, a realidade se molda através do método Extrapolador, que Carroll[2] define como o conhecimento proibido, resultado de testes/experiências. No jogo observamos isso logo de início, sabemos pelo e-mail de fonte anônima que são realizados experimentos antiéticos em pacientes e, conforme a narrativa se desenrola, vemos os resultados dessas experiências e entendemos o que é buscado: aprimorar técnicas de manipulação durante o sono para se atingir dimensões além da inconsciente através de uma tecnologia fictícia denominada “Motor Morfogênico”.

A forma Extrapoladora apresenta 4 etapas, que serão detalhadas em como estão situadas no jogo: (1ª) a explicação, essa parte corresponde aos documentos e relatos dos pacientes e funcionários do *Mount Massive Asylum* (esse formato será comentado com mais profundidade adiante), e nela se debatem as questões morais, éticas e científicas de todas essas experiências; (2ª) a experiência em si, é realizada e dá errado. No jogo, isso ocorre pouco antes de nós chegarmos, e por isso encontramos tudo destruído e em agitação. Com essa, o monstro da experiência (Walrider) é solto em nossa dimensão; (3ª) o acúmulo de provas da experiência, seus erros e como tentar resolver o problema. Em *Outlast*, através de uma busca documental por *Mount Massive*, e pelas gravações que fazemos com a câmera de Miles, acontece simultaneamente à primeira etapa; (4ª) A confrontação, quando Miles recria o experimento da Murkoff para poder acabar com a ameaça do Walrider e fugir de *Mount Massive*.

A narrativa do jogo corresponde a essas etapas, além de ser parte de uma narrativa de suspense com um final do tipo “mau/desfecho improvável[2], uma vez que o protagonista morre, sendo possuído pela entidade Walrider e fuzilado por soldados que o encontram.

Porém, a principal característica da narrativa de *Outlast* é ela ser do tipo “embutida”, classificada por Dubiela e Battaiola [3] como o modelo de narração onde o jogador tem acesso aos detalhes e informações da história através de fragmentos inseridos em objetos, artefatos ou espaços físicos acessados pelo usuário. No jogo, estamos em constante movimentação, andando pra lá e pra cá nos diferentes setores do manicômio, a procura de chaves, cartões de acesso, itens que podem nos ajudar a fugir dali, e com esse modelo de *gameplay* somos forçados a explorar o ambiente incansavelmente, e com isso nos deparamos com documentos encontrados em pastas espalhadas em *Mount Massive*, e descobrimos a identidade dos pacientes que tentam nos matar, dos responsáveis pelos experimentos e como estes funcionam, quais seus planos, e como Miles pode resolver toda essa situação insana e fugir.

Por esses arquivos, documentos, papéis, anotações, fichas médicas, alguns diálogos com pacientes e exfuncionários, e das próprias gravações com a câmera de Miles, o jogador encontra fragmentos da trama, e os liga por meio da interpretação, dedução e reconhecimento, características de uma narrativa embutida[3]. Com essa estrutura, percebemos que o “desconhecido” do jogo é conhecido por diversos personagens envolvidos, mas esse conhecimento é separado em várias partes[4] e nossa atenção é fragmentada em vários objetivos e perseguições, por isso temos que tentar entender o todo através de elementos separados. [7]



Fig. 2 Exemplo de arquivo, um dos muitos documentos encontrados na *gameplay*.

V. O CONCEITO DE LOUCURA.

Uma das temáticas centrais do horror em *Outlast* relaciona-se com o mistério e potencial perigo existente no contato do protagonista com pacientes insanos de um manicômio em ruínas; o jogador explora o local enquanto deve manter-se alerta para perseguições e ataques de indivíduos tomados pela insanidade e irracionalidade. O conceito de sanidade/loucura é um aspecto que intriga a humanidade historicamente, seja na medicina, psicologia, literatura ou cinema; colocando como exemplo narrativas como *Psicose* (Alfred Hitchcock 1986), *O Iluminado* (Stanley Kubrick, 1980) ou contos como *A casa dos Loucos*, de Edgar Allan Poe (1928) retratam a loucura; e a função e importância dos manicômios muitas vezes atrelada a esse conceito, determinado pelo momento ou sociedade sobre a qual se fala. Foucault[8] destaca que a loucura foi historicamente associada à discórdância entre condutas e ações de um sujeito e de outros homens; da mesma forma como não sabemos delimitar onde começa a loucura, compreendemos, por um saber quase incontestável, quem são os “loucos”, desviantes da norma, que devem receber algum tipo de correção, tratamento ou controle.

Os manicômios possuem suas raízes na Europa do século XVII, em que inicia-se o período conhecido como A Grande Internação; caracterizado pelo exílio dos indivíduos considerados loucos em instituições isoladas, antes conhecidas como Leprosários, utilizadas para asilar, e exilar, os infectados pela lepra (Hanseníase) quando a doença encontrava-se em seu auge. Os manicômios não tinham o intuito de tratar, curar ou cuidar, mas sim uma política de controle daqueles que devem ser excluídos, incapazes de produzir no mundo do trabalho; mendigos, libertinos, feiticeiros, prostitutas, sífilíticos e os loucos. [9]

A partir da Era Clássica, a medicina denomina o antes “louco” como doente mental, e passa a classificá-lo a partir de nosologias, continuando a estigmatizar e separar aqueles que fogem da norma social de comportamentos “sãos”; mantendo o confuso limiar entre sanidade e loucura que legitima a inferiorização, desvalorização e patologização dos sujeitos dissidentes. Os internamentos manicômiais passaram a ter caráter supostamente terapêutico, médico, porém com a aplicação de punições, correções e experimentações, colocando contato e o saber absoluto sobre o “louco” apenas na figura dos psiquiatras.[8] Na idade contemporânea, após décadas de lutas por reformas e constantes questionamentos do modelo manicomial, são assegurados legalmente os direitos e a proteção de pessoas acometidas por transtornos mentais; há disposições legais sobre a necessidade de tratamento com humanidade, respeito e interesse exclusivo de recuperação e benefício da saúde do indivíduo, devendo a pessoa em sofrimento psíquico estar inserida na família, trabalho e

comunidade; ser tratado em ambiente terapêutico pelos meios menos invasivos possíveis; além de ter livre acesso aos meios de comunicação disponíveis.[10]

Ainda que haja uma crescente tendência à desinstitucionalização e a ampliação de direitos de pacientes psiquiátricos desde a Reforma Psiquiátrica, as instituições de internamento e a lógica manicomial ainda estão presentes; seja por meio da hipermedicalização psiquiátrica ou pela manutenção de tratamentos integrais em clínicas psiquiátricas e residências terapêuticas; revelando o ainda presente caráter tutelar e excludente voltado àqueles em sofrimento psíquico.

Outlast apresenta uma realidade ainda presente de negligência e exclusão da população em sofrimento psíquico; em uma das cartas descobertas pelo protagonista do jogo, é possível comprovar a presença desta lógica manicomial desumanizante e relapsa em relação aos pacientes; a carta escrita por um dos responsáveis pelo manicômio afirma que "(...) o interesse das famílias e governo nos pacientes é tão baixo que provavelmente não serão realizados processos legais sobre aqueles que podem sofrer danos ou morrer durante experimentos realizados no manicômio.", algo infelizmente não tão distante da realidade e da história.

VI. LOUCURA E HORROR.

Em *Outlast*, a maioria dos internos da instituição psiquiátrica *Mount Massive Asylum* movem-se letargicamente, em vestimentas sujas e danificadas, e possuem diversas marcas de mutilação no corpo, alguns inclusive apresentam membros decepados ou deformados, além de comportamento catatônico e confuso, e em alguns casos agressivo e persecutório em relação ao jornalista Miles Upshur, dando um tom macabro, misterioso e inquietante aos pacientes.

A teoria conhecida como *Uncanny Valley*, de Mori [11], demonstra que há uma correlação entre a falta de expressão facial ou expressão facial exagerada, membros protéticos, movimentos do rosto dessincronizados com a fala, aspectos que lembram cadáveres e movimentos mecânicos com os sentimentos de medo, "estranheza", antipatia e não familiaridade. Tais características apresentam-se fortemente nos personagens residentes do manicômio em *Outlast*, demonstrando o intuito de provocar sentimentos "inquietantes" no jogador a partir do encontro com estes, podendo também relacionar tais fatores com a lógica de "desumanização" do paciente psiquiátrico, visto como algo "quase humano", causador de estranheza.

O sentimento de inquietação e aversão causado pelos personagens internados pode ser explicado pelo fato de a loucura ser vista como manifestação inesperada quando vistas em outros, mas que obscuramente move-se em cantos remotos da própria personalidade do indivíduo considerado "são". A representação da loucura e do inquietante na ficção pode produzir uma proximidade com o mundo que nos é familiar momentaneamente e em seguida ultrapassá-lo, tornando possíveis inquietações e terrores inesperados. [12] A loucura no *videogame*, ao ser apresentada ao jogador por meio dos personagens como ameaçadora, possui características que desafiam a compreensão da espécie humana, e a sensação de pouco ou nenhum controle sobre a situação, inquietação sobre a perspectiva de "perda da humanidade". Segundo Tinwell, Grimshaw e Williams [13], a aparência e qualidade de movimento influenciam como os indivíduos se sentem sobre androides, robôs e personagens; tais fatores podem ser propositalmente utilizados para evocar sentimentos de horror, estranheza, não familiaridade e desumanização, gerando uma visão negativa e menos empática do personagem para o espectador.

VII. O MONSTRO NO HORROR

Os monstros, em narrativas de horror como *Outlast*, são representados como impuros, sujos, pútridos ou em desintegração, são criaturas anormais e repugnantes em relação aos humanos; suas origens podem ser de lugares lamacentos, ou são feitos de carne morta ou podre, resíduo químico, ou podem estar associados a animais nocivos ou doenças. A reação provocada no personagem que os vê não é apenas medo, mas nojo, repulsa, esquivando-se dos monstros, para evitar as garras da criatura, mas também um contato acidental com o ser repulsivo. [5]

Segundo Maia, Medeiros & Silva [5], os romances e histórias de terror tendem a descrever os monstros com termos relacionados à degeneração, deterioração, relacionando-os a estas características. É importante ressaltar a relação existente na ficção entre os seres monstruosos e a contaminação por doenças, peste, infecções, podendo a loucura ser incluída nesta classificação. Os monstros não são apenas uma ameaça física, mas uma ameaça mental, cognitiva, e até social; perturbam crenças e pensamentos, ameaçam o saber comum e a sanidade daqueles com os quais se encontram.

Assim, os "monstros" são entendidos como seres extraordinários num mundo ordinário[4]. Isso é bem visível em *Outlast* quando o jogador se depara com o caos de *Mount Massive*, e é aprofundado no momento em que descobre-se os experimentos utilizando o Motor Morfogênico e as consequências interpretadas como "sobrenaturais" resultadas de uma experiência científica.

O monstro do horror envolve muitas vezes o evento de possessão, sendo o possuidor usualmente um demônio. Porém, aplicando a conceituação de loucura e lógica manicomial exploradas anteriormente, a sociedade também encara o louco como um possuído, dominado por uma força metafísica, e não um ser humano com doenças mentais que necessitam de cuidados e tratamentos adequados.

Estes "monstros" doentes mentais representam esta ameaça psicológica, moral e social, pois suas lógicas e identidades são diferentes das pessoas "normais", e sua ordem social e forma de encarar a sociedade é alternativa. *Outlast* vai além, quando alguns dos pacientes, comandados pelo Padre Martin Archimbaud, auxiliam Miles, pois acreditam que são mensageiros da entidade Walrider e que a missão do protagonista é o cumprimento de uma profecia. Ou seja, além de serem contrários à ordem social, e até religiosa, eles propõem uma sociedade alternativa através de sua seita.



Fig. 3 Um dos muitos pacientes desfigurados pelas experiências e tratamentos realizados em *Mount Massive*.

Outra perspectiva que se deve ter em mente nas narrativas de horror é a motivação do monstro. O “por que” é parte fundamental para se compreender as ações, ambientação e ações que se desenrolam pelos objetivos do que seria antagonista.

Como já foi repetido, os pacientes seriam os antagonistas em boa parte de *Outlast*, até Walrider ficar mais presente. Boa parte dos personagens que perseguem o jogador ao longo da narrativa possuem algo em comum: o trauma, um evento catastrófico em suas vidas. E como exemplos maiores temos: Chris Walker, um paciente de *Mount Massive* que persegue o protagonista até o final do jogo, possui uma grande força física e está internado devido aos seus traumas sofridos na guerra no Afeganistão, onde serviu no exército; e Dr. Richard "Rick" Trager, ex-executivo da Corporação Murkoff, enlouqueceu pelos efeitos colaterais que o Motor Morfogênico causa aos que estão ao redor do experimento, e começou a atuar como “médico” - do jeito mais sanguinário possível - no hospital depois da rebelião total dos pacientes.

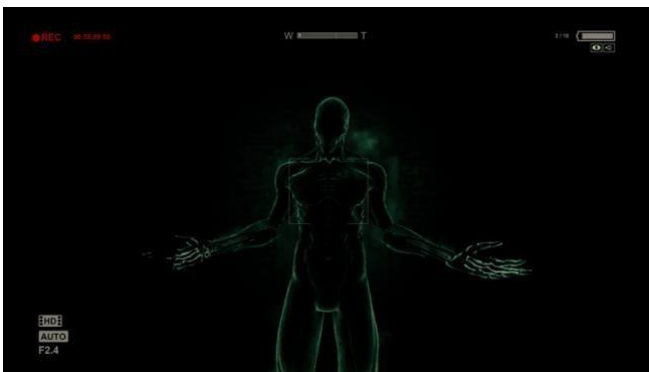


Fig. 4 Walrider, entidade de outra dimensão que se transporta através do Motor Morfogênico.

O próprio protagonista demonstra pequenos sinais de delírio e perturbação mental ao longo da trama, podemos perceber isso através de suas anotações. Os eventos presenciados por Miles são mais do que suficientes para resultar em traumas, por conterem, em um curto período de tempo, estímulos muito fortes para serem trabalhados psicologicamente com cuidado para lhes dar sentido [1]

A resposta afetiva ao monstro é normalmente a repulsa. No horror artístico, o consumidor, espectador, leitor, jogador, etc, busca se esquivar dos monstros, seja no momento de encontro e contemplação com o ser, ou em evitar até o contato acidental. Pois a simplesmente ideia da existência daquela criatura já é repulsiva. Podemos entender que um monstro na ficção de horror não é só letal, como também repugnante. [2]

Carroll [2] aponta ainda que os objetos do horror artístico são apresentados como realidades objetivas, mas não realidades formais. Nesse aspecto questionamos a definição do autor pois, no exemplo de *Outlast* encontramos elementos da realidade formal ao apresentar, ainda que de maneira artística/ficcional, uma lógica manicomial comum ao longo da história dos cuidados à saúde mental e retrata isso como crítica a esse sistema. *Outlast* quebra esse conceito, ou pelo menos o deixa com rachaduras profundas.

Gondar[1] aponta que criaturas monstruosas ficcionais muitas vezes vêm de lugares marginais, ocultos ou abandonados; cemitérios, torres e castelos abandonados, esgotos ou casas assombradas; vivem em locais fora do convívio social comum, apontando para a noção de que o que horroriza o sujeito "normal" é o que se encontra fora do cotidiano social ordinário, que está mergulhado no desconhecido. O monstro pode ter o poder de ameaça moral ou social; podendo destruir a identidade das pessoas, a ordem

moral ou propor uma sociedade alternativa. Na narrativa de *Outlast*, os "monstros" vivem no asilo psiquiátrico, mais uma vez indicando o terror advindo de locais que fogem do convívio social cotidiano, e o fenômeno histórico do exílio e marginalização da loucura.

VIII. DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

As representações midiáticas influenciam e são influenciadas pela historicidade e contexto, podendo trazer uma reflexão sobre a narrativa abordada e seu contraste/semelhança com a realidade no público ao qual se direciona, e este fato não é diferente nas narrativas de horror em suas diversas formas; os monstros e as formas de provocar o sentimento inquietante variam de acordo com o contexto e propósito.

Nos *videogames*, cinema ou literatura, o horror é causado pela utilização dos recursos narrativos, visuais e/ou auditivos que despertam o sentimento de inquietação desejado. No âmbito visual e auditivo, a utilização de personagens e locais que remetem a sujeira, estados de decomposição, movimentos e vocalizações não naturais e deformidades físicas são características comuns, como pôde ser observado na análise do jogo *Outlast*. Na esfera narrativa, a loucura e o mistério envolto sobre este conceito e o seu manejo em manicômios aparece como tema central abordado para provocar o horror no espectador (jogador) do *videogame* analisado; as cartas que esclarecem ao jogador sobre o que ocorre em *Mount Massive* relatam os estados anormais e perigosos dos pacientes, assim como os diversos tratamentos e técnicas horrendas utilizadas pelos médicos.

Ao representar a realidade manicomial em forma de narrativa de horror; de modo a escancarar o descaso e sofrimento dos pacientes, é possível gerar uma reflexão no público sobre este sistema violento e opressivo, questionando-se sobre a validade e dignidade destas formas de tratamento a pessoas em sofrimento psíquico, pois promovendo um pensamento crítico sobre a realidade, é possível perceber o “louco” como vítima de um sistema de violência e opressão injusta pelo fato de não adequar-se ao critério de normalidade psiquiátrica. Ao mesmo tempo, é possível que as narrativas nas quais a loucura é vista como o "monstro", a exemplo de *Outlast*, no qual a insanidade é retratada como perigosa ou contagiosa e os loucos como subhumanos deteriorados dos quais se deve fugir, levem a possibilidade de estigmatizar ainda mais a visão do público sobre o fenômeno do sofrimento psíquico e a necessidade dos manicômios, pois a loucura passa a transformar-se em algo místico e misterioso, que deve ser temido, e novamente, excluído da convivência social.

A. Alternativas para a lógica manicomial

Como foi possível perceber, no manicômio fictício do jogo, há uma lógica que não relaciona-se com a "cura" ou tratamento, mas uma lógica de desumanização, isolamento e castigo, o que aponta para o pensamento de que sem a presença da "razão" a liberdade há de ser coagida, legitimando juridicamente a perda da liberdade espiritual do sujeito, de forma a considerar terapêutica a internação como condição de tratamento. [8]

Contrária a esta lógica, movimento de luta antimanicomial, surgido após a Segunda Guerra Mundial, vêm como uma forma de repensar os tratamentos em saúde mental e os direitos dos indivíduos em sofrimento psíquico; tendo como figura importante o psiquiatra italiano Franco Basaglia (1924-1980), idealizador da Reforma Psiquiátrica italiana, que teve grande influência no contexto da luta antimanicomial

brasileira. Este movimento tem como principais objetivos questionar o modelo manicomial clássico, excludente e patologizante; e a propôr um modelo de atenção humanizado e que considere os direitos e liberdades do indivíduo em sofrimento psíquico, além de possibilitar um modelo de assistência ético. [14]

A partir dos princípios da Reforma Psiquiátrica, um novo modelo de tratamento e cuidado em saúde mental deve substituir a rede asilar (manicomial), que favoreça a reconstrua a autonomia e liberdade dos indivíduos; organizado no Brasil pela Rede de Atenção Psicossocial (RAPS), que cria, amplia e articula os pontos de atenção à saúde de pessoas com sofrimento ou transtorno mental, além daqueles com necessidades especiais devido ao uso de álcool e outras drogas, como os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS). [15] É necessário que a sociedade esteja ciente e engajada sobre a história, desdobramentos e possibilidades superações do modelo manicomial; e para isso é necessário que a cultura popular, compreendida aqui pelas obras de entretenimento ao alcance do público, também possam gerar informação e consciência crítica sobre assuntos tão estigmatizados como a loucura.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Gondar. “Terror, imagem e subjetivação”. Juiz de Fora: Facom/UFJF, Lumina, Jan./Dez. 2013, vol. VI, n.1/2, pp. 15-30.
- [2] N. Noel. “The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart.” Nova York e Londres: Routledge, 1990. Brasil: A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração (Português), 1990.
- [3] R. P. Dubiela, A. L. Battaiaola. “A Importância das Narrativas em Jogos de Computador” in *SBGames'2007* - VI edition of the Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment, 2007, São Leopoldo / RS. Anais do SBGames'2007. Porto Alegre / RS: SBC - Sociedade Brasileira de Computação, 2007.
- [4] A. Maia. “Horror, materialidade e sinestesia em jogos eletrônicos” in *Abordagens da narrativa nos media*, N. Zagalo & S. Oliveira (ed.), Braga, Portugal: CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade Universidade do Minho, 2014. vol. I , pp. 109122.
- [5] A. Maia, B. A. Medeiros; N. R. Silva. “Imersão nos games de horror, silêncio como mediador entre os espaços diegéticos e extradiegéticos”. Proceedings do XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 2016.
- [6] A. Maia. “A ficção fantástica de horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais”, Rio de Janeiro: Programa de Pós Graduação em Comunicação UERJ, Anais do XIII Simpósio Brasileiro de Jogos Digitais (SBGames), 2014.
- [7] A. Maia, J. Altieri. “Ler Um Game, Ler Um Livro: Proximidades?”, Ouro Preto: XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste: Intercom Sudeste - DT Multimídia, 2012.
- [8] M. Foucault. “A História da Loucura na Idade Clássica”, 1961. São Paulo: Perspectiva, 1997, vol. V.
- [9] A. M. Lobosque. “Foucault e a luta antimanicomial brasileira: Uma intensa presença”. Belo Horizonte: Psicologia em Revista, abr. 2018. vol. XXIV, n. 1, pp. 324-336.
- [10] Casa Civil, Brasil. “Lei Nº 10.216, de 6 de Abril de 2001”. Brasília: 180ª da Independência e 113ª da República, 6 de abril de 2001, 2001. Acesso em Abril de 2021 [Online]. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/110216.htm>
- [11] M. Mori. “The Uncanny Valley.”, 1970. Estados Unidos: K. F. MacDormann e M. Kageki (Inglês). IEEE Robotics and Automation Magazine. 2012, vol. XIX, n. 2..
- [12] S. Freud. “O Inquietante”, 1919 in *Obras completas*, S. Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1996, vol. XVII.
- [13] A. Tinwell, M. Grimshaw, A. Williams. “Uncanny behaviour in survival horror games. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 2010, vol. II, n. 1, pp. 3–25.
- [14] Ministério da Saúde, Brasil. “18/5 – Dia Nacional da Luta Antimanicomial”. Brasília: Biblioteca Virtual em Saúde. Brasília, 17 de Maio de 2018. Acesso em Abril de 2021 [Online]. Disponível em: <<https://bvsm.sau.gov.br/ultimasnoticias/2721-18-5-dia-nacional-da-luta-antimanicomial-2>>
- [15] Ministério da Saúde, Brasil. “Rede de Atenção Psicossocial. Brasília: Portaria GM n. 3.088 de 23 de dezembro de 2011, Dez. de 2011. Acesso em Abril de 2021 [Online]. Disponível em: <https://www.saude.pr.gov.br/sites/default/arquivos_restritos/files/documento/2020-04/raps.pdf>.