

Psycho escape: desenvolvimento de dinâmica de escape room para a exposição da obra Psicose de Hitchcock

Paula Carolei¹

Leandro Key Higuchi Yanaze¹

Gabriel da Silva Bruno³

Henrique da Costa Evangelista⁴

Universidade Federal de São Paulo, Núcleo Universidade Aberta do Brasil, Brasil¹

Universidade Anhembi Morumbi, Escola de Saúde, Brasil²

Universidade Federal de São Paulo, TEDE, Brasil³

RESUMO

Este trabalho apresenta as bases teóricas e metodológicas da construção do "Psycho Escape", uma dinâmica de escape room concebida e desenvolvida como atração sobre o filme Psicose de Alfred Hitchcock, em exposição museológica sobre as obras do cineasta. Esse artigo descreve como referência elementos e do "Psycho Escape" que tinha uma demanda de ser acessível para um público heterogêneo, promovendo o interesse pela obra do cineasta, resgatando o suspense e a linha narrativa do filme e reforçando a sua riqueza cultural. Assim, este artigo apresenta os conceitos que tratam o escape room como uma modalidade de jogo que permite trabalhar agências e competências dos jogadores em uma imersão lúdica, narrativa e, portanto, cultural.

Palavras-chave: Escape room, Hitchcock, suspense.

1 INTRODUÇÃO

Escape room é um tipo de jogo físico que pode ter interfaces digitais que convidam os participantes a resolver desafios dedutivos e abduativos para escapar ou fugir de algum local ou situação. Esse tipo de jogo pode ser adaptado tanto para situação de entretenimento como para fins educacionais.

Os pesquisadores que desenvolveram esse projeto têm experiências prévias na construção de vários jogos e gamificações pervasivas realizadas em museus e, nos últimos dois anos, têm desenvolvido projetos em jogos de fuga com objetivos pedagógicos, que culminou na elaboração de um framework para a criação de escapes educacionais [1].

Nesses processos de criação, o framework é sempre atualizado com o objetivo de dar base para o desenvolvimento de outros projetos, sempre agregando as aprendizagens adquiridas em cada nova experiência contadas em outros artigos [2], [3] e [4]. Assim, cada nova criação pode (e deve) ultrapassar os limites do framework vigente, propondo novas categorias, novos tipos de desafios, novas dimensões a serem consideradas e novas perguntas a serem feitas, principalmente no caso do game design, que não segue um desenvolvimento linear por conta de sua complexidade de processos e saberes.

Dessa forma, o framework de escape educacional adotado para a construção do Psycho Escape foi especialmente enriquecido ao se deparar com o desafio de ser aplicado em um contexto cultural complexo, no qual era imprescindível trazer o universo ficcional e simbólico, além de se preocupar com o repertório vivencial dos jogadores.

No caso, a proposta foi criar uma vivência em que os participantes pudessem "entrar num filme" - no caso, o Psicose de Alfred Hitchcock - e sentir a sensação de suspense de não saber o

que poderia acontecer, e tendo como referência um dos assassinatos mais emblemáticos da história do cinema, a famosa cena das facadas no banheiro do quarto do Bates Motel. Deste modo, era preciso criar um escape com esse potencial imersivo para traduzir a experiência de suspense e que fizesse referência ao filme. A proposta não era ensinar coisas sobre o filme, mas propor um novo formato de experiência cultural no qual as pessoas além de participar de uma exposição se sentissem realmente presas na cena e com a necessidade de escapar.

Apresentaremos aqui nossas referências que são compostas tanto por conceitos apresentados por outros autores como por experiências anteriores de construção. Depois descreveremos o processo de pesquisa conceitual e de design do Psycho Escape e discutir as primeiras interações. Ao final, apresentaremos os desafios e controvérsias encontrados nesse processo.

Vamos destacar o processo de criação como pesquisa em Design (Design Research) para trabalhar a construção da experiência e analisar a construção dos artefatos e dos processos, suas reverberações sociais e o design especulativo como forma de criar uma solução que promove a crítica e transformação social.

Na ocasião da elaboração deste artigo, a exposição ainda estava em suas primeiras semanas de abertura. Para trabalhos posteriores, serão apresentados métodos de pesquisa sobre a performance cultural e educacional do escape com a aplicação de métodos de pesquisa qualitativos como grupos focais, vinheta e aplicação de questionários.

2 BASE TEÓRICA SOBRE JOGOS DE FUGA

Por que fugir? Nos outros Escapes que construímos, optamos pela metáfora da fuga como um dos caminhos para a disrupção. Para sair do "quadrado", do status quo, da zona de conforto e da linearidade passiva de um contexto. É importante ressaltar que os jogos de fuga apresentam um objetivo simples e claro de escapar de um contexto. No entanto, são extremamente complexos em sua elaboração, execução e vivência porque se valem de diversas lógicas e dinâmicas de jogos, como demonstrado na (Figura 1).



Figura 1: Figura 1: A complexidade dos Escape Rooms agregando diversas lógicas de jogo [5].

Tal complexidade é a base para a construção de narrativas e desafios que considerem as seguintes mecânicas de jogos e ações culturais:

- Jogo de interpretação de papéis com ações ao vivo (Live-action role-playing);
- Teatro interativo integrado a uma temática cultural (Interactive theater / Themed entertainment industry);
- Desafios de caça ao tesouro mediados por puzzles (Puzzle & Treasure hunts);
- Jogos adventure, com a exploração de cenários em diversos formatos (Point-and-Click adventures/ Adventure game shows & movies).

A integração de todos estes elementos de jogo, nos jogos de fuga, pode ser identificada pelos seguintes elementos:

- Exploração de um cenário estabelecido e descoberta de objetos;
- Busca e descoberta de pistas;
- Resolução de puzzles (desafios de quebra-cabeça) com o objetivo de encontrar novas pistas, resolver mistérios e/ou buscar algo de valor;
- Criar narrativas e situações de medo e suspense para existir a urgência de sair daquele espaço.

A partir desses elementos podemos vislumbrar algumas propostas de como esses jogos podem ser usados para criar experiências imersivas em museus e exposições. Segundo Carolei e Bruno (2018):

Adotar Escapes como proposta de extensão (e ressignificação) do espaço em museus podem servir para provocar mobilizações disruptivas e fazer emergir, através de situações próximas inusitadas e que exigem uma tomada de decisão imediata para a resolução de problemas urgente: comportamentos, ações, pensamentos, e reações complexas em direção ao desenvolvimento de competências mais complexas do que habilidades isoladas previstas em atividades didáticas "controladas".[3]

Os escapes com fins educacionais ou culturais, para terem esse potencial imersivos e provocativos, devem ter desafios mais complexos e conectados a determinados contextos narrativos se comparados aos puzzles reativos geralmente criados para esses espaços de jogos de fuga comerciais ou de puro entretenimento onde o desafio existe pelo próprio desafio.

O que diferencia o design de um game com uma preocupação cultural é uma descrição consciente e intencional dos desafios e tensões que se espera promover a partir de um repertório cultural ou um público esperado. Toda ação objetiva promover determinados valores, pois mesmo que tenham formatos mais espontâneos, sempre há uma intenção e, muitas vezes, uma proposta de intervenção, por trás de uma ação cultural.

Mas apesar da intenção existir, uma experiência cultural ou educacional não pode se reduzir ao didatismo de uma narrativa sequencial evolutiva com o objetivo artificial de "ensinar coisas", pois a complexidade dos contextos reais os problemas não são separados e nem é possível tocar todas as pessoas de uma mesma forma. Cada indivíduo, a partir da sua vivência do seu contexto vai participar daquela experiência de uma forma e vai desenhar seu caminho, interagir diferente com o fato de estar preso ou precisa fugir, e o desafio deve proporcionar espaços de expressão e vivência sem reduzir ou controlar por estereótipos esperados.

As mecânicas dos jogos (seus padrões, regras, especificações e programação) podem ser mais personalizadas, no sentido do usuário se sentir realmente agente e autor, como alguém que propõe e não alguém que apenas aceita um caminho já proposto. Assim a partir de uma mecânica se cria uma dinâmica, um sistema que emerge da interação. Além disso um jogo traz aspectos culturais éticos e estéticos. Por isso um jogo não é apenas regra ou programação, ele também se transforma com a interação, com os aspectos simbólicos e culturais.

Além das mecânicas (regras e programações), dinâmicas (sistemas de ações e interações) e estéticas (valores culturais) também trabalhamos como as dimensões apontadas por Murray [7]: agência, a imersão e a transformação.

Segundo Murray [7], a agência é a capacidade de realizar ações significativas e obter resultados dessas ações nas suas escolhas autorais, podendo assumir atitudes de navegador, protagonista, explorador e construtor, além de poder proporcionar vivências dramatizar, especialmente a partir de narrativas e de assumir papéis ou interagir com personagens.

Essas possibilidades de ação no jogo, que Murray [6] chama de agência são demandadas pelo jogo a partir de sua proposta de jogabilidade. No caso de jogos com ações propositivas e conscientizadoras, essa agência deve ser coerente aos movimentos e ações que se espera desenvolver ou provocar. Num contexto artístico de criação ou mesmo de educação mais criativa não se espera comportamento previsíveis ou reativos, mas é possível justamente criar espaço para promover essas agências que podem ser mais ou menos protagonistas, partido de movimentos mais exploratórios ou de navegação até algo que altere a própria proposta ou obra.

Já a imersão é a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade que se apodera de toda a nossa atenção [6], através de emoções e sensações.

Mas para ir além de agir ou habitar, é preciso transformar. Muitas vezes a transformação e o aspecto que mais nos afeta de um jogo é a sua capacidade de nos divertir, que está na lógica de provocar algo que nos é diverso e que promove uma nova versão da nossa realidade. Tal lógica especulativa se baseia na superação de uma diversão de puro entretenimento reativo ou alienante.

Para ajudar nessa "diversão" partimos das tensões e controvérsias que geram as histórias e provocações. Assim começamos a criar um framework que pede para descrever esses três aspectos: agência, imersão e diversão

Nosso framework foi criado a partir desses elementos teóricos (agência, imersão e diversão) e a partir de tipos de desafios geralmente presentes em Escapes, apontados por outros autores.

Para construir a parte do Framework que relaciona agência/competências, utilizamos os principais tipos de puzzles [5]

revistos a partir de outros desafios propostas com as competências do sujeito [7] e os desafios a serem realizados.

Esse grupo de pesquisadores já criou mais de cinco escapes em contextos culturais e educacionais, sendo que, dois deles foram em museus e outros adaptados em eventos educacionais e salas de aula. Assim, considerando a experiência de aprendizagem e vivência por investigação, os escapes educacionais e culturais exigem o trabalho em equipe, comunicação interpessoal, delegação e cooperação, pensamento crítico, atenção a detalhes, entre outras habilidades.

Dessas experiências é importante destacar que:

- O framework criado ajuda, principalmente a descrever os desafios, mas que é preciso iridas e vindas para criar as trilhas e aprofundar a narrativas e os objetos cênicos são fundamentais nesse processo.
- Os espaços de museus têm outros atores que podem impactar na experiência como as questões que envolvem os monitores e o controle de fluxo de visitantes;
- É interessante e possível começar o framework pela imersão (construindo a narrativa) ou pela agência (descrevendo os desafios a partir das ações esperadas), mas a construção que mais mobiliza é a diversão ou transformação, pois é nela que se foca nas "tensões" e essas tensões vão reverberar tanto na narrativa como na construção de bons desafios;
- Os play-tests são essenciais e necessários e muitas vezes, neles é que se explicitam as tensões não percebidas e essas descobertas das tensões pode melhorar muito a experiência do jogo

3 DESENVOLVIMENTO DO PSYCHO ESCAPE

O Psycho Escape foi encomendado pela equipe responsável pelo projeto arquitetônico e espacial da exposição que buscava uma proposta mais imersiva para a exposição, na qual as pessoas realmente vivenciassem o suspense da obra de Hitchcock.

A construção do conceito da dinâmica de jogo de fuga foi feita pela equipe de pesquisadores, autores deste artigo, e concretizadas em conjunto com a equipe contratante. O processo de concepção do escape se deu por meio de reuniões constantes, e validações por parte da curadoria e equipe de produção do museu.

Assim cada etapa, desde a construção da narrativa e da jogabilidade era sempre discutida, validada e aprimorada.

3.1 Psycho

No filme Psycho (baseado no romance homônimo de Robert Bloch e exibido no Brasil como Psicose), Marion Crane é uma secretária que rouba 40 mil dólares da imobiliária onde trabalha, em Phoenix (Arizona). Ela deveria depositar este dinheiro e depois ir para casa, porém leva consigo o pacote contendo o dinheiro. Com pouco mais de dois dias para fugir, Marion sai sem destino pelas estradas, quando começa uma tempestade vai parar no Motel Bates.

Lá, é recepcionada por Norman Bates, que a convida para comerem um sanduíche em sua casa. Sua mãe diz que não quer que ele jante com Marion, porém eles comem em uma saleta. Após a refeição, Marion decide tomar banho, mas é brutalmente esfaqueada pela mãe de Norman.

Preocupada com o desaparecimento da irmã, Lila Crane faz de tudo para tentar encontrar a então desaparecida Marion, junto com o namorado da mesma, Sam Loomis e o detetive Arbogast (que também é morto a facadas depois de ir a casa da família Bates, na tentativa de falar com a mãe de Norman, Norma Bates).

Com o sumiço do detetive, Lila e Sam vão até o xerife da região, e descobrem que a mãe de Norman estava morta há mais de dez anos.

O principal questionamento nesse momento passa a ser: se a mãe de Norman Bates está morta, quem teria matado Marion e Arbogast?

Lila e Sam conseguem descobrir que Norman Bates roubou o cadáver de Norma, mantendo-o preservado e vestido. Além da preservação do corpo, Norman sofre de um transtorno de identidade, falando e agindo como a mãe, dando vida inclusive as tensões relacionais e as emoções "complicada" de ambos, com ciúme, posse, superproteção, etc.

3.2 Narrativa de suspense no Psycho Escape

Para compreender a construção narrativa de suspense que foi aplicada na construção da dinâmica de escape room da atração sobre o filme Psicose, na exposição, partiu-se de algumas definições compartilhadas pelo próprio cineasta homenageado, Alfred Hitchcock, considerado o mestre do suspense. Em diversas entrevistas e notas, Hitchcock defende o suspense como um processo essencialmente emocional, para o qual quanto mais for deixado à imaginação, maior a excitação. Neste mesmo sentido, para Hitchcock o elemento central do suspense seria dar à audiência uma parte da informação, deixando o resto para a sua imaginação.

Para o "Psycho Escape", a narrativa do suspense foi elaborada considerando os seguintes elementos:

- cenografia imersiva;
- paisagem e efeitos sonoros relacionados à narrativa e ao filme;
- desafios de escape com tempo limitado.

Sob responsabilidade da produtora da exposição, a cenografia foi concebida e construída de forma muito próxima aos sets de filmagem da obra original na proposta de envolver os visitantes jogadores no clima de suspense proposto por Hitchcock. A imersão é imediata por conta da fidelidade cenográfica, da iluminação e dos detalhes (Figuras 2 a 7).



Figura 2: Construção cenográfica da casa do Bates.



Figura 3: Pássaro taxidermizado como detalhe cenográfico.



Figura 6: Quarto cenográfico do Bates Motel onde acontece o "Psycho Escape".



Figura 4: Escadaria da casa do Bates Motel.



Figura 5: Letreiro do Bates Motel na entrada do quarto de hotel onde acontece o "Psycho Escape".



Figura 7: Banheiro cenográfico que remete à cena mais famosa do "Psycho"

Para a paisagem sonora, durante a dinâmica de escape com duração máxima de 5 minutos, determinada pela alta rotatividade da exposição, existe o diálogo dramatizado entre Norman e Norma Bates, conforme detalhado posteriormente. Entre as falas, aproveitando o valor cultural e o potencial de promoção de suspense da trilha sonora original do filme *Psicose*, optamos por aplicar fundo musical de alguns trechos específicos do filme. A paisagem sonora está composta pela seguinte estrutura:

- Nos primeiros 48 segundos do escape, o som é dedicado ao diálogo que apresenta a ameaça do jogo através do diálogo;
- Logo após o diálogo, inicia-se a trilha principal do filme que dura até 3m11s do tempo total do jogo;
- A cada minuto de jogo, tem uma fala de fundo em tom de ameaça aos jogadores, lembrando que o tempo total de 5 minutos está se esgotando;

- Aos 3m11s de jogo, inicia-se a trilha do final do filme que tem um tom mais melancólico e dramático;
- Aos 4 minutos, após a fala da contagem regressiva, começa a famosa trilha do filme da cena assassinato no banheiro, em uma construção extremamente ameaçadora;
- Aos 4m30s e 5m respectivamente são tocadas as falas com dica contundente do código do cadeado e o código, de fato, encerrando a rodada.

Sobre os desafios do escape, a intenção sempre foi criar pontes com elementos do filme, como apresentamos detalhadamente no tópico de desafios. O uso de elementos como a combinação de tinta e lanternas UV para revelar dicas é assertivo para levar o suspense, justamente por dar alguma informação e exigir dos jogadores a imaginação para converter a dica em solução, seguindo a definição de suspense de Hitchcock. Para aumentar o tom de ameaça durante a rodada, além do áudio, desenvolvemos uma solução com microcontrolador - no caso, um Arduino - controlando a rotação dos ponteiros de um relógio cenográfico (Figura 8) em que, no começo de cada rodada, os ponteiros voltam a marcar 23:55, e giram até 24:00 conforme os jogadores permanecem no quarto.



Figura 8: Relógio cenográfico controlado por Arduino.

A conjuntura entre cenografia, narrativa, paisagem sonora e desafios deste escape teve a intenção de apresentar uma dinâmica fiel ao filme com referências diretas e que potencializassem a experiência imersiva pelo suspense. É importante salientar que tem a função de oferecer um espaço de identificação imediata junto ao jogador que já tenha assistido ao filme, mas que pode ser bem aproveitado por aqueles que ainda não conhecem a obra cinematográfica, convidando-os, após a experiência do escape, a assistir ao filme

3.3 Roteirização do Psycho Escape

Optamos pela não participação de atores na experiência, de forma que a explicação da narrativa e dos objetivos fosse feita através de áudios disparados na entrada no ambiente, após terem assistido um vídeo de nossa autoria (Figura 9) que apresenta uma missão prévia: entrar no quarto disfarçado de hóspede com objetivo de encontrar pistas sobre o que aconteceu com o detetive desaparecido.



Figura 9: Cena do vídeo de introdução ao escape

O espaço disponibilizado para construção do Escape Room consistia, a princípio, de dois ambientes: quarto de hotel e hall da casa (cujo acesso era feito na saída do primeiro ambiente). Dessa forma, a primeira narrativa contemplava os dois ambientes, e ao decorrer do projeto, considerando a demanda do museu para atendimento de um maior número de pessoas e a possibilidade de visitação do hall mesmo pelos visitantes que não desejassem participar do Psycho Escape, a proposta foi adaptada, como pode ser visto nos roteiros preliminar e definitivo.

3.3.1 Roteiro preliminar

Na primeira versão do roteiro (proposta para 20 minutos de experiência), o objetivo do primeiro ambiente era a saída do quarto (sem que os jogadores soubessem da existência da próxima fase).

O áudio trabalhava questões como a tensão relacional existente entre Norman e sua mãe (através de uma discussão dele com ele mesmo, em duas vozes dando vida a mãe falecida), em trechos como: “- Marion estava certa. Talvez te colocar em um lar de idosos fosse melhor. - Eu odeio esses hóspedes desgraçados que ficam interferindo na nossa relação. Odeio!!”.

Já no segundo ambiente, Norma aparecia descontrolada ao “ouvir” o passo dos jogadores: “-São os hóspedes? Eu sinto o cheiro imundo de vocês. Imundo de culpa. [...] Eu não sei do que vocês estão fugindo. Mas isso não importa.” Essa é uma referência ao que Norman diz a Marion durante o jantar, questionando do que ela estava fugindo, pois todos fugimos de algo.

Em seguida, mais serena, Norma diz: “-Vocês me perdoam? Aquele menino miserável escondeu as minhas coisas em algum lugar. Eu ficaria tão grata se vocês encontrassem essas coisas.”

“As minhas coisas” trata de alguns pertences simbólicos presentes na tomada da personalidade Norma, como peruca, manta e - o último objeto - uma faca. Esses pertences deveriam ser entregues pela porta do porão.

Neste caso, para os participantes que já assistiram o filme haveria a percepção dos elementos como fontes de perigo, por estes já saberem que os elementos em questão são utilizados pela assassina, e que não são simples itens.

Além disso, a justificativa para o Norman ter trancado esses pertences está na tentativa dele próprio não dar mais “espaço” para que a mãe se apossasse dele e viesse a matar outras pessoas, o que poderia ser conversado com os monitores.

3.3.2 Roteiro definitivo

A necessidade de atender um maior número de pessoas na experiência levou a redução do tempo e, como dito, do número de ambientes. Na montagem definitiva, apenas no quarto, os áudios precisaram ser regravados, diminuindo tempo e contextualizando a nova narrativa.

Os hóspedes são vistos como estranhos, e ouvem de Norma o desejo desta ter como novo item de decoração da casa a cabeça de cada um dos hóspedes (jogadores). Em 5 minutos, ela irá pegá-los no quarto.

A questão de Norman tentar evitar a presença da mãe, truncando seus pertences aparece de forma mais sutil logo no início do áudio: “- Norman Bates, cadê minha Peruca? - Eu já te falei que não vou te devolver. - Moleque malcriado. E aqueles hóspedes estranhos já estão trancados? - Sim mamãe”.

Tanto neste momento como nos áudios que fazem o controle do tempo está presente um aspecto bastante carinhoso entre Norman e Norma com tratamentos afetivos e de pertencimento como “mamãe” (de Norman para Norma) e “meu menino” (de Norma para Norman), reforçando que apesar de ser uma relação com tensões há um ligamento forte entre eles.

Norman segue dizendo: “[...] temos que dar um fim neles. - Você tem razão, desde que aquele último detetive apareceu as coisas ficaram muito agitadas por aqui. Aliás, o que você fez com ele? - Eu não fiz nada... Eu não fiz nada.”

O áudio encerra com uma risada macabra de Norma, e a partir de então outros áudios são disparados para marcar os minutos faltantes, alternando entre falas de Norman e Norma, como por exemplo: “Eles não estão se mexendo, mal sabem eles que só tem 4 minutos”.

Para os jogadores que não conseguirem cumprir os desafios em tempo, o sistema reproduz um áudio que informa a combinação 118: “-Me refresque a memória: Tudo começou num dia 11, não é? -Sim mamãe. - E foram 8 facadas? - Sim, mamãe... mas poderiam ter sido mais. - (risada macabra) Ahhh Menino, meu menino...”

3.3.3 Referências do filme

Na montagem final temos presente uma série de referências ao filme, que podem ser percebidas pelos jogadores com olhar mais atento a essas questões. Essas referências não são o único caminho para a resolução dos desafios (considerando que parte do público da exposição, e da experiência, pode desconhecer o filme ou não se lembrar dos detalhes). Elas são:

- Personagem(s): Norman/Norma discutem em outro ambiente, como no filme. Na discussão há referências sobre o sumiço de um detetive e uma ameaça aos hóspedes atuais (jogadores) aproximando-se da taxidermização.
- O quadro de fora é uma reprodução da obra "Susana e os velhos" de Van Mieris Frans [8], e é o mesmo do trailer que Hitchcock chama atenção e atrás dele o furo para o Norman espiar os hóspedes;
- 11 de dezembro foi o dia que Marion saiu de Pheonix e desapareceu; sendo referência ao “Quando tudo começou” escrito na parede (primeira parte da senha numérica).
- Marcas de sangue no banheiro correspondentes ao número de facadas, sendo referência ao “Como tudo termina”.
- Calendário com imagens mitológicas: todas essas imagens estão no filme (quadros) e representam imagens de mulheres assediadas ou violadas e representam a própria relação de Norman com as mulheres. A imagem de dezembro é a mesma do quadro sobre o buraco na parede;
- O policial do vídeo inicial é o que parou Marion; a animação foi criada com base em uma foto do policial.
- Cenografia do quarto: quadros de pássaros, uma mala com as roupas de Marion e um jornal como uma referência ao jornal em que ela embrulhou o dinheiro

- As próprias mensagens deixadas no quarto foram feitas, conforme a narrativa criada, pelo detetive que foi procurar Marion e desapareceu.

3.4 Desafios

Primeiramente, o desafio é encontrar a passagem secreta para entrar no quarto do Hotel Bates. Assumindo o papel de investigadores, os jogadores, ainda no corredor de passagem, encontram o quadro sob o qual está o buraco em que Norman Bates espiava as hóspedes do hotel. Ao mover o quadro para encontrar o buraco de espionagem, aciona-se o contato que abre a tranca elétrica da porta secreta que dá acesso ao quarto (Figura 10).

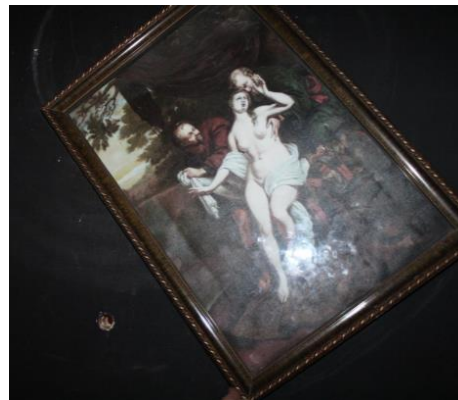


Figura 10: Quadro sob buraco na parede que libera a tranca da passagem secreta para o quarto

Depois de acessar o quarto, os jogadores assumem o papel de investigadores e precisam encontrar pistas sobre o que aconteceu com o detetive desaparecido. No entanto, o áudio que apresenta o diálogo entre Norman Bates sua mãe revela que os jogadores caíram em uma armadilha, estão trancados no quarto e serão capturados em poucos minutos. Assim, o desafio é abrir o cadeado numérico da cômoda (Figuras 11 e 12) para acessar a chave reserva do quarto e poder escapar antes da chegada ameaçadora de Norma Bates.



Figura 11: Cômoda contendo cadeado na primeira gaveta onde se encontra a chave reserva do quarto

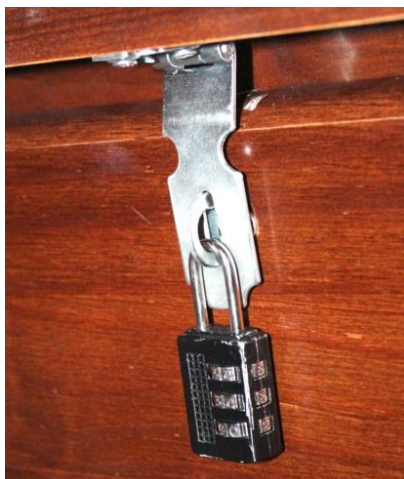


Figura 12: Cadeado numérico na gaveta da cômoda

Para descobrir o código do cadeado, os jogadores devem encontrar as dicas espalhadas pelo quarto que são frases escritas com tinta UV na parede e elementos do quarto e que são reveladas através de lanternas próprias escondidas nas gavetas do criado mudo do quarto. As (figuras 13 e 14) exemplificam as dicas espalhadas pelo quarto cenográfico e que revelam o código do cadeado.

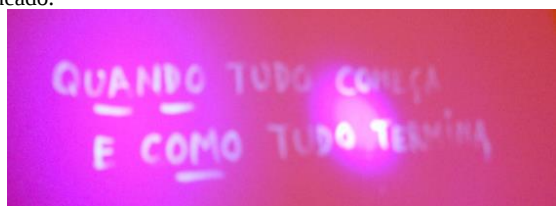


Figura 13: Dica em tinta UV em parede do quarto



Figura 14: Dica em tinta UV em calendário cenográfico

4 PRIMEIRAS INTERAÇÕES: PLAY-TEST

Os play-tests foram considerados as primeiras interações com o grupo de monitores, com os primeiros convidados e a primeira semana se interação com a obra. Os dois primeiros dias foram acompanhados de perto por, pelo menos, um pesquisador da equipe, fazendo observações e ajustes.

Como dissemos anteriormente, a construção envolvia diversas instâncias de criação e de decisão, assim, as propostas de mudança sempre precisavam ser negociadas com a equipe de cenografia e montagem e de concepção arquitetônica do espaço, e que também é responsável por elementos visuais e estéticos, e também pela

curadoria e produção quando envolvia mudança de conceito expositivo ou de ação de monitores.

Assim eram feitas algumas propostas de ajustes e elas eram aprovadas pelas diversas instâncias.

Alguns ajustes foram feitos nas primeiras interações, mas, no final de um período de uma semana fizemos um relatório de erros.

Além dos grandes ajustes, a cada sessão, os monitores exercem seus próprios ajustes informais. Muitos deles abreviam a explicação, outros facilitam a exploração, outros ainda acabam dando algumas pistas ou chamando atenção para alguns quando o grupo está muito perdido. Essa relação entre o que é proposto, como as propostas são reconfiguradas a cada desafio e como os atores humanos e não-humanos participam da experiência e como o design é repensado em cada interação tem uma riqueza processual imensa.

4.1 Relatório de "erros": aprendendo no processo

Ao longo das primeiras semanas da abertura da exposição foram feitos alguns ajustes. Os principais desafios percebidos foram:

- **Jogabilidade:** como fluxo geral, funcionou, pois mesmo quando não descobrem as pistas o áudio conduz à saída;
- **Atenção do público:** Alguns não prestam atenção ao áudio e alguns tem dificuldade de explorar;
- **Nível de dificuldade:** Para muitos, não foi óbvio entender que era dois números da data e um da marca de sangue, mas no final o áudio conduzia a experiências.
- **Narrativa:** O áudio funcionou muito bem como condutor, mas ainda falta enriquecer a experiência com mais Easter Eggs e enriquecer a tensão final pois falta um susto do que acontece se eles não saírem;
- **Outros problemas:** O relógio que marcava o tempo, foi arrancado numa das primeiras interações. O quadro inicial foi puxado ao invés de ser girado e quebrou o mecanismo, etc.

5 OBSERVAÇÕES FINAIS

Partindo do processo de construção e das primeiras alterações e ajustes podemos concluir que atingimos nossa proposição inicial: criar uma experiência de Escape Room como imersão num filme e mobilizadora de suspense. É perceptível o grau de imersão em que os participantes se envolvem, mesmo aqueles que não conhecem o filme principalmente causada pelo diálogo fictício entre o Norman/Norma dizendo que vai pegar os hóspedes.

Em termos de referências ao filme, o aprimoramento é sempre contínuo, a cada avaliação semanal que fazemos da experiência, novas sugestões surgem e algumas são implementadas.

Essas modificações ocorrem enriquecendo os elementos cenográficos e objetos que remetem aos personagens como a inserção das notas do detetive Arbogast (personagem do filme) e do mapa que ele teria desenhado como produto da sua investigação. Esses novos elementos enriquecem a postura investigativa pois convidam o participante a ser parceiro do detetive e também acabam sendo pistas para resolver os puzzles e conseguir sair do quarto.

As principais controvérsias e tensões foram justamente como atender ao público que não conhece a obra e, mesmo assim provocar tensão e curiosidade. Um dos caminhos que funcionou para isso foi explorar o cenário onde teria acontecido a famosa cena do chuveiro em busca de marcas de sangue como uma ação realmente imersiva.

Para um público que conhece *escape room* e espera desafios mais complexos a experiência foi considerada muito fácil, pois o áudio, no final dava a resposta. No entanto, o foco da experiência não era ser um desafio quase intransponível, mas provocar tensão

e focar nos elementos e na experiência do filme. Acreditamos que essa proposta foi alcançada.

Nosso próximo passo é fazer sessões com convidados para que eles detalham como foi a experiência e fazer uma análise qualitativa dos relatos. Também serão feitas entrevistas com os monitores que acompanham as vivências para ajudar a explicitar outras pequenas ações e modificações que são feitas pelos próprios monitores para adaptar a experiência.

REFERÊNCIAS

- [1] GAMEOUT. Disponível em: <<http://gameout.com.br/>>. Acesso em: 12 de setembro de 2018.
- [2] CAROLEI, Paula; BRUNO, G. S. ; EVANGELISTA, H. . Framework para Construção de Escapes Pedagógicos. In: International Conference on Problem Based Learning - PBL2018, 2018, Santa Clara. Proceedings of the International Conference on Problem Based Learning - PBL2018. Santa Clara, 2018.
- [3] CAROLEI, Paula; BRUNO, G. S. . Escape Catavento: Narrativas e desafios para recuperar a memória do Palácio das Indústrias. In: Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas, 2018, Goiânia. Anais do V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas, 2018.
- [4] CAROLEI, Paula. Game out: o uso da gamificação para favorecer a imersão nos diversos espaços educativos no ensino superior. In: TIC educa, 2012, Lisboa. Towards education 2.0. Lisboa: Universidade de Lisboa, 2012. v. 1. p. 2704-2715.
- [5] NICHOLSON, S. Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. 2015.
- [6] MURRAY, J. Hamlet no Hollodeck (updated). MIT Press, 2017.
- [7] INEP, B. Matrizes de Competência. 2015. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/matrizes-de-referencia>>. Acesso em: 4 ago. 2017.
- [8] MIERIS, Frans van. Susana e os velhos. [16--?]. Óleo sobre madeira. Musée Hyacinthe Rigaud, Perpignan.