

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA

CHLOE CASTRO DA SILVA PITTA

Análise do desenvolvimento de personagens na websérie de RPG Ordem Paranormal em interface com o cenário, sob a ótica da Psicologia Analítica

São Paulo

2023

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA

CHLOE CASTRO DA SILVA PITTA

Análise do desenvolvimento de personagens na websérie de RPG Ordem Paranormal em interface com o cenário, sob a ótica da Psicologia Analítica

Trabalho de Conclusão de Curso como exigência parcial para graduação no curso de Psicologia, sob a orientação da Prof^a Dr^a Paula Pinheiro Varela Guimarães.

São Paulo

2023

CHLOE CASTRO DA SILVA PITTA. **Análise do desenvolvimento de personagens na websérie de RPG Ordem Paranormal em interface com o cenário, sob a ótica da Psicologia Analítica.** São Paulo, 2023. Orientadora: Profa Dra Paula Pinheiro Varela Guimarães.

RESUMO

Os jogos são uma forma rica e avassaladoramente popular de entretenimento; apesar disso, o estudo de sua contribuição para o campo da Psicologia carece de ampliação. A presente pesquisa propõe uma análise teórica do desenvolvimento dos personagens da websérie de RPG de mesa Ordem Paranormal e a relação com seu cenário, baseada em trechos significativos da websérie, à luz do referencial teórico da Psicologia Analítica e de autores relevantes ao escopo da pesquisa, visto que buscam relacionar essa abordagem à experiência dos RPGs de mesa. A pesquisadora constatou que, na websérie analisada, a relação personagem-cenário é indissociável, de modo que o cenário aproxima o diálogo consciente-inconsciente dos personagens, evidenciando aspectos inconscientes e arquetípicos. Tais conclusões, quando somadas a estudos anteriores, fortalecem a perspectiva do RPG de mesa como ferramenta potencializadora de desenvolvimento psíquico, o que pode ser beneficiado, inclusive, por meio de observações acerca da dimensão mediadora do cenário dos RPGs de mesa.

Palavras-chave: RPG; Cenário; Interpretação de personagem; Psicologia Analítica; Desenvolvimento Psíquico.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, a mais bela Rosa, pela paciência com os desesperos tarde da noite e com os monólogos sobre assuntos dos quais nada entende, mas que sabia que estava fazendo bem em ouvir; também pelo carinho, apoio e sustento contínuos ao longo de todos estes árduos anos. É, sem dúvidas, a maior guerreira que eu já tive o prazer de conhecer.

Às professoras do ensino público, por perseverarem apesar da precarização e do pouco reconhecimento, por me ensinarem, desde cedo, que há algo maior por trás das aulas: a curiosidade e o questionamento. Se cheguei até aqui, sem dúvidas foi pelo ensino, reconhecimento e incentivo que recebi de umas e pela semente de rebeldia semeada e cultivada tão obstinadamente por outras.

À minha orientadora, professora Paula, pelas diversas supervisões que se estenderam por horas, mesmo depois (e no meio) de dias exaustivos, pela atenção, carinho, dedicação, paciência e cuidado com as pesquisas, mas também por ser pioneira nos estudos sobre os RPGs de mesa e os rpgistas no Brasil e por me dar a honra de ter este trabalho orientado por você.

Aos meus companheiros Ethan, Anna, Paulo, Matheus, Charlie, Keoma, Beatrice, Lívia e Beatriz, pelo acolhimento, pelo incentivo, por me aguentarem durante parte da minha trajetória e por, apesar da distância e do tempo, sempre me carregarem no coração. Também não posso esquecer minhas transcestralidades e ancestralidades, tão desumanizadas, cujo legado carrego em minha vivência.

Aos personagens que fui e que conheci e aos incontáveis mundos pelos quais nos aventuramos juntos, por todos os aprendizados e por todas as inesquecíveis histórias e momentos, por fazerem parte da pessoa que sou hoje.

Aos participantes e envolvidos com o Ordem, por trazerem visibilidade e serem responsáveis, em grande parte, por uma nova onda de popularidade dos RPGs de mesa no Brasil, fazendo essa prática magnífica e transformadora atingir um número imenso de pessoas, proporcionando sorrisos, lágrimas, sentimentos, momentos e transformações a elas.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 RPGs de mesa	8
1.2 Conceituação Teórica	14
1.2.1 Inconsciente Coletivo e Arquétipo	14
1.2.2 Inconsciente Pessoal e Complexo	15
1.2.3 Consciência e Ego	16
1.2.4 Persona, Sombra e Projeção	17
1.2.5 Símbolo	20
2 OBJETIVO	21
2.1 Objetivo geral	21
2.2 Objetivos específicos	21
3 MÉTODO	22
4 RESULTADOS E ANÁLISE	23
4.1 Lucas “Luba” Rossi	29
4.1.1 Joui Jouki	29
4.1.2 Análise	35
4.2 Rafael “Guaxinim” Montes	39
4.2.1 Arthur Cervero	39
4.2.2 Análise	44
4.3 Thiago “Calango” Elias	47
4.3.1 Cesar “Kaiser” Oliveira Cohen	47
4.3.2 Análise	53
4.4 Gabriela “Bagi” Cattuzzo	57
4.4.1 Elizabeth “Liz” Webber	57
4.4.2 Análise	62
4.5 Análise do cenário	62
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Livro e kit do RPG de mesa Ordem Paranormal RPG	8
Figura 2 — Elementos do Outro Lado	26
Figura 3 — Joui Jouki	30
Figura 4 — O retorno de Joui Jouki em Ordem Paranormal: Calamidade	35
Figura 5 — Brúlio Cervero e Arthur Cervero	40
Figura 6 — Arthur Cervero após o final de Ordem Paranormal: Calamidade	44
Figura 7 — Cesar Oliveira Cohen e Joui Jouki	48
Figura 8 — Kaiser	50
Figura 9 — Kaiser ao final de Ordem Paranormal: Desconjuração	52
Figura 10 — Fotografia de Kaiser	56
Figura 11 — Thiago Fritz, Elizabeth Webber e Cesar Oliveira Cohen	58
Figura 12 — Polaróide de Elizabeth Webber abraçando Arthur e Joui	61
Figura 13 — Personagens de Ordem Paranormal RPG	66

1 INTRODUÇÃO

Ao longo de minha vida, tive contato com produções culturais permeadas por diversos personagens, tramas, desenvolvimentos, reviravoltas e resoluções, contudo, o que mais me fascinou, desde sempre, foram os personagens e seus desenvolvimentos, sobretudo, seus processos psíquicos. Foi assim que diversos jogos, livros e animações deixaram profunda impressão e tiveram significativa influência sobre mim, dentre eles o RPG (*Role Playing Game*) *Dungeons & Dragons*, pelo qual, em poucas horas de jogo, fui absorvida devido à sua diversão, densidade, profundidade e possibilidades, então me vi buscando informações sobre este jogo, ideias para personagens, dicas e outros aspectos desse novo universo. Uma produção com a qual me deparei nesse movimento foi a de webséries em que pessoas jogam RPGs e transmitem seus jogos ao vivo e/ou os gravam como um programa de entretenimento para posterior veiculação.

O RPG *Dungeons & Dragons* é amplamente renomado e cultuado como um dos melhores jogos de tabuleiro já elaborados e, dentre as principais razões para isso, está a vasta gama de possibilidades de seu sistema para que os jogadores possam criar, interpretar e atuar com personagens mantendo relativa simplicidade ao jogar e não retirando o protagonismo da interpretação dos personagens e da tomada de decisão pelos jogadores.

Baseados e inspirados nessa modalidade de jogo, diversos outros RPGs foram desenvolvidos, dentre eles, o Ordem Paranormal RPG, cuja criação contou com uma equipe composta por nomes importantes do RPG brasileiro, sendo lançado pela Editora Jambô, responsável pela publicação de diversos materiais próprios e traduções do universo do RPG internacional. A websérie Ordem Paranormal utiliza-se do jogo homônimo para contar suas histórias e possui um elenco composto quase integralmente por *streamers*, isto é, personalidades que criam conteúdos digitais por meio de transmissões ao vivo. Todos são amigos de longa data e, juntos, desenvolvem uma história através de seus personagens de RPG há anos, a ponto de transformarem esse hobby em um pilar de suas carreiras e criarem uma marca. Desse modo, torna-se evidente o quão marcante e importante foram e são esses jogos para

seus participantes, bem como o grau de afeto e crescimento que as aventuras trilhadas lhes promovem.

Figura 1 — Livro e kit do RPG de mesa Ordem Paranormal RPG



Fonte: Site da Jambô Editora¹.

1.1 RPGs de mesa

RPGs de mesa ou *Role Playing Games* de mesa, tais como os citados anteriormente, são jogos de tabuleiro compostos por conjuntos de dados, livros de regras, fichas de personagem e, opcionalmente, mapas com miniaturas

¹ Disponível em: <<https://jamboeditora.com.br/categoria/rpg/>>. Acesso em: 23 mai. 2023.

representativas de seres participantes do enredo. Dentre os jogadores, um obrigatoriamente desempenha a função de mestre, por vezes, chamado de narrador, ao passo que os demais interpretam personagens. Assim, baseado nas regras, o mestre narra, cria e expõe cenários e histórias, diante do que os outros jogadores atuam conforme seus personagens, tomam decisões e rolam dados para que seja determinado o sucesso ou insucesso de suas ações e falas no enredo da aventura criada. Dada essa breve descrição, as possibilidades de cenários, decisões, consequências e histórias são delineadas, quase integralmente, em decorrência da criatividade dos participantes, tal como a profundidade da história, dos personagens, das tramas, dentre outros elementos que podem ser elaborados nesse universo.

O RPG de mesa Ordem Paranormal possui temática de terror, com diversas classes, poderes, equipamentos, monstros, enigmas e tramas para seus jogadores explorarem como desejarem. O sistema de regras de Ordem, como o jogo é mais comumente chamado, pode e deve ser adaptado e ampliado para melhor atender aos desejos dos jogadores, de forma que possa ser adaptado a qualquer temática, grupo e cenário. Entretanto, o que não se altera em RPGs de mesa é a dinâmica de mestre e personagens, de modo que estes guiam a história contada pelo narrador conforme quiserem e, de acordo com suas condutas e a aleatoriedade das rolagens de dados, define-se o êxito de suas escolhas. Seguem transcrições de duas cenas ocorridas em uma sessão de RPG da citada websérie, as quais podem auxiliar a compreensão da dinâmica do jogo em momentos de diálogo entre personagens, ilustrados na primeira cena, bem como em momentos de combate, representados na segunda.

Contexto da primeira cena: em uma casa mal-assombrada, os personagens acreditam que precisam levar a gatinha de Arthur, Kaiser e Ivete para um local específico e perigoso antes de um determinado horário que se aproxima rapidamente, a fim de evitar uma catástrofe paranormal. A personagem Ivete, interpretada pelo narrador, chega à cena com a gata para auxiliar os personagens dos jogadores.

Narrador: Vocês veem o carro da Ivete chegando e vocês veem ela descendo, com um monte de pizzas na mão, assim (gesticulando).

Jogador 1: Que anjo.

Narrador interpretando Ivete: Opa! Oi, gente!

Narrador: E vocês veem a Ivete com essa jaquetinha jeans dela de sempre, com um cigarrinho na boca, o cabelo amarrado atrás, as jeans dela rasgadas, sempre muito Ivete. E ela também tem uma tatuagem no braço com o símbolo dos Gaudérios Abutres.

Narrador interpretando Ivete: Eu trouxe pizza! Tem uma de queijo só também, viu, Erin!

Jogadora 2 interpretando Erin: Opa! Brigada.

Jogador 1 interpretando Arthur: Meu Deus, eu amo essa mulher.

Jogador 3 interpretando Dante: Arthur, a gente não tem tempo. Faltam 9 minutos e o Kaiser ainda está lá sozinho. A gente precisa levar a Jennifer pra lá.

Narrador: Vocês ouvem miu, o miadinho da Jennifer, saindo de dentro da van.

Jogador 1 interpretando Arthur: Tem certeza? Não é melhor deixar ela na van ou...?

Jogador 3 interpretando Dante: Eu realmente acho que a Jennifer tem que estar com o Kaiser.

Jogador 4 interpretando Joui: Arthur, eu não vou deixar nada acontecer com ela... Eu prometo.

Jogadora 2 interpretando Erin: Eu também acho que é bom ela estar...

Jogador 1 interpretando Arthur: Tá bom.

Jogador 1: Eu estou claramente nervoso (referindo-se a seu personagem).

Narrador: Vocês veem que a Ivete está meio assustada, assim, olhando para a casa, para os arredores...

Contexto da segunda cena: após certo tempo desde a primeira cena, há um combate contra um monstro e diversos inimigos armados. O jogador 1, que interpreta o personagem Arthur, decide arriscar-se para salvar a vida da personagem Ivete, uma figura materna para ele, interpretada pelo narrador. Informa-se que nomes e termos foram adaptados para melhor compreensão do leitor.

Narrador: O inimigo pula mais uma vez entre o monstro e a Ivete. Ele sobe na cama e mira para baixo, nela.

Jogador 1: Eu posso entrar na frente?

Narrador: Você pode tentar pular e tomar o tiro no lugar dela, sim. Mas você não vai poder contra-atacar, nem bloquear, nem esquivar. Você vai tomar o tiro se ele acertar.

Jogador 1: Ele está mirando para baixo?

Narrador: Sim, ele subiu e está mirando para baixo.

Jogador 1: Eu vou.

Narrador: Você vai? (Risos).

Jogadora 2: O narrador riu. O narrador riu.

Jogador 3: Ah não, ele pegou a canetinha.

Narrador: Se você sobreviver, você acabou de ganhar 5 pontos de sanidade por essa ação.

Jogador 1: Te amo. Quer dizer, nem tanto ainda.

Jogadores 2 e 4: (Risos).

Jogador 3: Por favor, erra, inimigo.

Narrador: Você está com lesão grave? Não, né?

Jogador 1: Não.

Narrador: O dano do inimigo é 2d6 (dois dados de seis faces). Se você tomar 9 de dano, você morre.

Jogador 1: Tá.

Narrador: Mas deixa eu ver se ele acertou primeiro (O narrador rola um dado escondido, determinando o resultado de acerto ou erro do ataque do inimigo).

Jogador 5: Ah não, velho...

Narrador: Você pula em cima da Ivete, empurra um pouco a perna do inimigo e puff, o tiro bate no travesseiro. Você vê um puff, de algodão subindo.

Jogadores 1, 3, 4 e 5: Ah! (Suspiram).

Jogador 5: Meu Deus!

Narrador: E você tá olhando pra cima agora. Você salvou a vida da Ivete.

Nestes exemplos, foi exposto como os diálogos se dão e como cada participante fala interpretando seu personagem, mas também no lugar de jogador(a), podendo gesticular, usar onomatopeias, citar regras e fazer comentários, alguns até referem-se aos respectivos personagens em primeira pessoa, dando vida ao jogo e alimentando sua imaginação no processo.

Há algumas gerações, os jogos são marcantes em diversas culturas e sua influência faz-se presente em distintas áreas da expressão humana. Adicionalmente, a identificação com personagens fictícios e elementos simbólicos torna-se parte da cultura que rodeia a elaboração e o consumo desses jogos. Apesar do escopo de sua

influência ser rival àquele dos filmes e séries convencionais, pouco mérito é dado para sua relevância no campo da psicologia em comparação a outras formas de entretenimento, uma vez que as produções acadêmico-científicas acerca de jogos são reduzidas em relação às de outras expressões culturais.

O aumento da popularidade dos RPGs de mesa, como o próprio Ordem Paranormal RPG que atingiu o pico de 151 mil espectadores simultâneos, indica que a psique de número significativo de pessoas foi mobilizada por este fenômeno. O RPG de mesa, sobretudo, é um gênero em que questões profundas são abordadas, como dificuldades e dilemas morais, sofrimento e angústia, encontrar e perder entes ou pessoas queridas, identidade, violência, preconceito, pressão social, sexualidade, dentre outros. É possível, tal como expõem artigos e trabalhos já publicados, estabelecer uma relação entre os jogadores e seus personagens; a tese de doutorado de Guimarães (2016) explicita que há uma relação direta entre jogadores de RPG de mesa e os personagens que interpretam, evidenciando, até mesmo, a migração de conteúdos dos personagens interpretados não reconhecidos pelos jogadores como partes de si. Em outras palavras, conteúdos inconscientes dos jogadores são integrados a suas consciências, por meio da interpretação de personagens no RPG de mesa, seguida de elaboração acerca desta atividade, conduzida pela pesquisadora em encontros individuais. Embora as histórias possam diferir, o panorama geral da temática dos RPGs de mesa mantém-se majoritariamente consistente: um personagem que busca algo no mundo exterior, o que, usualmente, amplia também seu mundo interior e autoconhecimento.

A maioria dos finais de tais jogos ou campanhas — como tendem a ser chamados os jogos que perduram vários dias diferentes, em contraste à mídia tradicional, não são conclusivos como em contos de fadas e não se encerram com “E todos foram felizes para sempre”. Ainda, é possível que uma campanha tenha um fim repentino e chegue mais cedo para dado jogador, mediante a morte de seu personagem.

Alguns trabalhos foram produzidos acerca desse tema, aos quais utilizei como fundamento e referência para a análise dos materiais levantados nesta pesquisa. Para tanto, discorro brevemente sobre duas obras norteadoras, ambas de autoria de Paula

Pinheiro Varela Guimarães. A primeira delas é sua dissertação de mestrado, intitulada *Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games* (GUIMARÃES, 2010), na qual a autora correlaciona as etapas da *Jornada do Herói*, de Joseph Campbell (2007), com o processo de individuação e os conteúdos abordados, prevalentemente, nos diferentes jogos de RPG de mesa e seus personagens, por meio de análises de entrevistas com jogadores.

Baseada nos resultados desse trabalho, a autora elaborou sua tese de doutorado, intitulada *Personagens ecoadas: construção e estudo de técnica terapêutica baseada em Role Playing Games, à luz da Teoria Junguiana* (GUIMARÃES, 2016). Tal obra, como o nome sugere, teve como foco a criação de uma técnica terapêutica baseada em RPGs, através de um profundo estudo interventivo sob referencial da Psicologia Analítica. Nesta tese, a autora propôs duas campanhas aos participantes: uma contando com a interpretação de personagens que gostariam de interpretar e outra, com a interpretação de personagens que não gostariam de interpretar. Através da análise dos conteúdos das campanhas e de entrevistas relacionando o resultado destas análises com os relatos dos jogadores, foi capaz de constatar expressões de distintos âmbitos e instâncias psíquicas, tais como sombra, persona, figura ideal e imagens arquetípicas. É possível concluir, a partir dos trabalhos da autora, que a interpretação de personagens em RPGs de mesa somada à sua posterior reflexão e elaboração, é capaz de promover a integração de conteúdos inconscientes à consciência, dado que a construção e interpretação de personagens tem caráter projetivo. Nessas descrições, foram mencionados conceitos e termos relacionados à Psicologia Analítica, os quais serão abordados nos capítulos teóricos deste estudo.

Acerca das correlações e influências dos RPGs de mesa no psiquismo humano, há um mecanismo através do qual o indivíduo pode identificar-se com um personagem midiático e as situações que com este mobilizam o indivíduo (PORTES, HAIG, 2013). Partindo deste mecanismo e abstraindo-o para personagens criados e interpretados pela própria pessoa, tal identificação parece tornar-se ainda mais intensa, sendo assim, a presente pesquisa busca investigar o desenvolvimento de quatro personagens de RPG e os fatores simbólicos presentes no cenário da campanha de RPG no qual aparecem para, então, sob a ótica da Psicologia Analítica,

analisar os elementos observados que podem servir de alegoria, símbolo ou ilustração de processos psíquicos, pensando na possibilidade de integração de conteúdos inconscientes à consciência através dos cenários de RPGs de mesa e de sua interface com a interpretação de personagens.

Esta pesquisa dispõe, no presente capítulo, de uma breve contextualização do estudo, seguido de capítulos atinentes à fundamentação teórica, em que discorreremos sobre os conceitos de inconsciente coletivo, arquétipo, inconsciente pessoal, complexo, consciência, ego, persona, sombra, projeção e símbolo, sob a ótica da Psicologia Analítica; em seguida, exporemos os objetivos e o método da pesquisa, sucedidos pelo relato dos resultados e a análise destes, mediante os pares de jogador-personagem e cenário do RPG Ordem Paranormal, culminando no capítulo de conclusão, por sua vez, seguido das considerações finais da autora. Por fim, apresentaremos as referências bibliográficas utilizadas no corpo do trabalho.

1.2 Conceituação Teórica

Carl Gustav Jung é o autor fundador da Psicologia Analítica, cujos conceitos embasam essa pesquisa, dentre eles, destacam-se os expostos nos seguintes subcapítulos.

1.2.1 Inconsciente Coletivo e Arquétipo

A psique é dotada de um âmbito inconsciente, composto por elementos para além do alcance da consciência, o qual possui duas camadas: o inconsciente coletivo e o inconsciente pessoal (JUNG, [1928] 2011). O primeiro, também chamado de psique objetiva, é permeado por potencialidades inatas de desenvolvimento psíquico, denominadas arquétipos, os quais detêm caráter universal, uma vez que constituem a psique de todos os seres humanos.

A dinâmica do inconsciente coletivo é amplamente observável e comprovada através da história humana e suas diversas culturas, etnias, sociedades e vivências. A mitologia comparada, por exemplo, revela diferentes mitos com uma gama de similaridades e equidades dentre as mais diversas culturas que jamais tiveram qualquer contato entre si (JUNG, [1959] 2011).

A etimologia da palavra arquétipo - raiz *arché*: arcaico, antigo; e *typos*: impressão, marca, posição superior - é congruente com a natureza do conceito, pois são potencialidades arcaicas e típicas. Típicas no que diz respeito às suas manifestações e representações psíquicas e arcaicas no que tange à sua natureza energética inconsciente (JUNG, [1959] 2011). Um exemplo de tema arquetípico é o da Morte, visível, na mitologia grega, como Thanatos; na mitologia japonesa, como Shinigami; e, no RPG analisado, como a criatura nomeada Deus da Morte. Os arquétipos, entretanto, embora se restrinjam apenas ao campo do inconsciente, podem manifestar-se de formas indiretas na consciência.

Da mesma forma que a consciência é originária da psique objetiva, os conteúdos do inconsciente pessoal podem mesclar-se com elementos arquetípicos, por exemplo, na formação dos complexos, os quais carregam consigo fortes cargas energéticas que afetam o consciente.

[...] eles [os arquétipos] só são determinados em sua forma e assim mesmo em grau limitado. Uma imagem primordial [arquétipo] só tem conteúdo determinado a partir do momento em que se torna consciente e é, portanto, preenchida pelo material da experiência consciente. (JUNG, [1961] 2006, p. 485)

1.2.2 Inconsciente Pessoal e Complexo

O inconsciente pessoal contém elementos atravessados pela personalidade, ou seja, reminiscências de vivências do indivíduo, que podem ser

[...] lembranças perdidas, reprimidas (propositalmente esquecidas), evocações dolorosas, percepções que, por assim dizer, não ultrapassaram o limiar da consciência (subliminais), isto é, percepções dos sentidos que por falta de intensidade não atingiram a consciência e conteúdos que ainda não amadureceram para a consciência. (JUNG, [1916] 2011, § 103)

Uma vez que a consciência advém do inconsciente coletivo, os conteúdos vividos pelo sujeito que são rejeitados pelo ego passam a fazer parte do inconsciente pessoal, bem como os conteúdos subliminares e as memórias que caem no esquecimento.

Complexos, por sua vez, são aglomerados de conteúdos com um núcleo arquetípico, o que lhes confere um tema, assim, permeiam o inconsciente pessoal e são capazes de perturbar a consciência (STEIN, 1998). Os complexos formam-se a partir de experiências emocionais significativas ao sujeito, isto é, aquelas que o marcam de tal forma que seus efeitos tornam-se duradouros. Adiciona-se que o ego é o único complexo consciente, demarcando o centro da consciência, que pode vir a ser perturbado pelos complexos inconscientes. Um complexo de inferioridade, por exemplo, pode influenciar o complexo egóico com conteúdos imbuídos de autoimagem minimizada, baixa autoestima e falta de autoconfiança em relação aos outros, de tal forma que o próprio ego passa a identificar-se com esses conteúdos e, por consequência, moldar de forma significativa o modo como a pessoa relaciona-se com o mundo a partir da relação do ego com este complexo. Inconscientemente, entretanto, o oposto é verdadeiro, portanto, a pessoa inconscientemente detém elementos atinentes à posição superior e autoimagem dotada de alto valor em comparação aos outros. Uso o exemplo do complexo de inferioridade não de forma arbitrária, pois este será um tema presente na posterior análise dos personagens.

1.2.3 Consciência e Ego

O inconsciente coletivo é anterior à consciência, isto é, não apenas dá origem ao consciente, como é o estado original do ser humano no nascimento. Com o passar do tempo, entretanto, a consciência vai se formando, separando-se e emergindo da psique objetiva para, então, dar-se início ao desenvolvimento do ego, o centro da consciência (STEIN, 1998).

A estruturação egóica, assim, denota um senso de identidade e personalidade consciente, o qual entrará em conflito, ao longo da vida, com conteúdos inconscientes, resultando, por exemplo, no sujeito exibindo atos impulsivos, incongruentes com sua personalidade ou que é incapaz de explicar.

A fim de entender essa dinâmica, podemos comparar a relação consciente-inconsciente com a relação intencional-autônoma do corpo humano. Assim como podemos controlar nosso corpo de forma intencional, prendendo nossa respiração ou tomando atitudes que sejam danosas a ele, temos grande limitação quanto ao controle de nosso próprio corpo, que age de forma autônoma, uma vez que nos impede de

causar danos prendendo a respiração com o reflexo de voltar a respirar e, no caso de atitudes danosas, pode exibir outros reflexos, como a náusea, o vômito, a tosse até reações mais intensas como convulsões e choques. Apesar de instintivo, o corpo faz isso para proteger-se e manter-se em equilíbrio funcional. Ainda, o corpo exibe funções que podem ou não ser percebidas, como o batimento cardíaco e a filtração renal independente do desejo intencional e, na verdade, por mais que possamos tentar, somos incapazes de influenciar esses funcionamentos autônomos do corpo.

Tendo isso em mente, podemos pensar na relação consciente-inconsciente de forma similar, pois, apesar do indivíduo possuir controle sobre sua consciência, o inconsciente possui alto grau de autonomia, tal como o nosso organismo, agindo de forma independente ao ego e às suas vontades. Vale destacar que esta é só uma forma de pensar sobre esta relação, pois a psique e o corpo não são independentes um do outro, mas sim, complementares e dependentes entre si.

O inconsciente também tem uma autonomia que pode ou não ser percebida pela consciência (JUNG, [1916] 2011), tal como o corpo. Podemos afirmar, de certa forma, que o inconsciente possui uma personalidade própria autônoma e independente da personalidade consciente, portanto, estas podem entrar em conflito.

1.2.4 Persona, Sombra e Projeção

A persona, conforme a Psicologia Analítica, é encarregada de mostrar ou esconder os pensamentos e sentimentos de um indivíduo para os outros e, idealmente, apresenta comportamentos socialmente aceitos, ao passo que omite outras facetas do sujeito. A definição de persona implica a ideia de que a personalidade é complexa e multifacetada, capaz de relacionar-se com inúmeros contextos do mundo externo, sendo assim, a persona aparece – tal como sugere a etimologia da palavra - como as máscaras que o indivíduo veste para apresentar-se diante das diversas situações e contextos que exigem diferentes posturas e papéis a serem cumpridos. Em outras palavras, a persona é “[...] como uma imagem representacional do arquétipo de adaptação” (WHITMONT, 2004, p. 140).

Ao abordar o conceito de persona, deve-se também discorrer sobre a sombra, seu contraponto e do ego. Enquanto a persona é a face clara mostrada ao mundo

externo, a sombra é ocultada e se encontra no inconsciente pessoal, desse modo, são contrastantes, opostas e paradoxalmente complementares e intrínsecas entre si. Se uma é o calor, a outra é o frio; se uma é a luz, a outra é a escuridão.

Tomemos como exemplo um homem que, em seu trabalho, é um chefe rígido, assertivo e frio; já quando se reúne com os amigos, é simpático, caloroso e sorridente; e quando chega em casa ao final do dia, encontra sua família com uma postura distante, julgadora e aborrecida. Qual destes é o verdadeiro homem? Qual dessas é sua verdadeira personalidade? Essa pergunta é, muitas vezes, impossível de responder (STEIN, 1998).

A persona envolve a parte do ego que se volta para o mundo externo, de modo a ser a responsável pela interação entre ego e mundo exterior. Outra relação da persona com o ego é a de que podemos identificar-nos demasiadamente com os papéis que cumprimos, com as máscaras que vestimos, de modo a cremos, erroneamente, que dado papel social representa nossa totalidade.

Além do fator de identificação já abordado, outro aspecto que contribui com a formação da persona é a vergonha. As máscaras vestidas de acordo com os diversos contextos e papéis a serem cumpridos têm papel fundamental de proteger o indivíduo da vergonha, papel esse que acaba tornando-se um dos mais fortes motivadores para a permanência de dada persona. Analogamente à vergonha que sentimos de características desagradáveis e falhas de caráter que vemos em nós mesmos, quando vestimos as máscaras da persona, desejamos ser pertencentes aos contextos, pois “[...] nossos pontos de diferença, onde a persona termina e a sombra começa, nos causam vergonha” (STEIN, 1998, p. 97). Em suma, a persona é a máscara que colocamos em situações sociais para tanto proteger nosso ego como agir de formas consideradas aceitáveis por nossas normas culturais e sociais.

Portanto, a persona tem sua origem nas exigências e demandas da sociedade, bem como nas ambições e desejos do indivíduo, dessa forma, uma concordância deve ser estabelecida entre o indivíduo e a sociedade para que a persona seja formada. Adicionalmente, a persona pode ser atravessada por conteúdos arquetípicos e, portanto, se relaciona com papéis presentes em todos os tipos de sociedade humana. Partindo destes dois aspectos, podemos estabelecer uma relação entre a formação

da persona e o âmbito social dos jogos, uma vez que, ao considerarmos as limitações, as regras e a jogabilidade como as exigências da sociedade e os objetivos e progressão do jogo como os desejos do indivíduo, é possível perceber como a persona também está presente e se relaciona intimamente com a experiência dos jogos.

A sombra, como contraponto da persona, carrega conteúdos que desafiam a personalidade consciente e requerem grande esforço moral para se tornarem conscientes. Os elementos da sombra são de caráter emocional, possuem uma espécie de autonomia e têm uma qualidade potencialmente possessiva. Os conteúdos de sombra, geralmente, se manifestam devido à forte repressão egóica sobre eles e a intensidade de suas expressões revelam a razão dessa repressão. Ao passo que a persona é posta entre o ego e o mundo externo de forma majoritariamente consciente, a sombra situa-se no inconsciente pessoal, compondo a relação entre consciente e inconsciente. Por fim, vale ressaltar que a sombra é apenas escura e desconhecida pelo ego e não, vil em natureza; tornar-se consciente de seus conteúdos envolve reconhecer os aspectos ocultos da personalidade e aceitá-los, mediante contato com suas manifestações que, por sua vez, revelam aquilo que o indivíduo não deseja conscientemente reconhecer a princípio.

Enquanto algumas coisas são verdadeiramente maldosas e destrutivas, frequentemente o conteúdo da sombra não é mau. Só é percebido assim por conta da vergonha conectada a ele devido à sua não conformidade com a persona. (STEIN, 1998, p. 98)

Dentre as possíveis formas de expressão da sombra, tem-se a projeção, concebida como um movimento em que conteúdos inconscientes são transpostos para pessoas ou objetos, distanciando-se do indivíduo e estabelecendo um véu ilusório de que aqueles conteúdos pertencem apenas a outrem, criando um ciclo vicioso de distanciamento deste conteúdo, o que obstrui sua integração à consciência. A recusa e o distanciamento de dado conteúdo mediante a projeção consistem, portanto, na não aceitação de características desagradáveis ou falhas de caráter de si próprio por parte da personalidade consciente. Contudo, caso haja flexibilidade

egóica, faz-se possível o reconhecimento deste conteúdo, de modo a integrá-lo à consciência, ampliando-a (WHIMONT, 2004).

1.2.5 Símbolo

Dados estes termos e panoramas, destaca-se um último conceito antes de prosseguir, o de símbolo, definido por Jung como “[...] a melhor designação ou fórmula possível de um fato relativamente desconhecido, mas cuja existência é conhecida ou postulada” (JUNG, [1921] 2011, § 903). O símbolo é a linguagem do inconsciente e, assim, relaciona-se com nossa capacidade de conceber o que, inicialmente, está além de nossa compreensão consciente. Enquanto o arquétipo é uma potencialidade universal, desprovida de forma ou conteúdo, logo, inacessível à consciência, o símbolo é sua manifestação de modo a ser passível de assimilação pelo ego, sendo uma espécie de mediador ou intérprete entre os conteúdos arquetípicos inconscientes, os conteúdos do inconsciente pessoal e a consciência.

Apesar de serem permeados por conteúdos arquetípicos, os símbolos também são compostos por conteúdos do inconsciente pessoal e da consciência, portanto, detêm caráter arquetípico, mas também subjetivo e individual. Sendo assim, o símbolo não possui um receptáculo específico, mas sim, invólucros de seus conteúdos arquetípicos dos mais diversos, como músicas, objetos, conceitos, pessoas, obras de arte, sonhos etc. Estes invólucros podem ser símbolos para uns e não para outros, a depender do caráter numinoso, ou seja, do fascínio e comoção que promovem em dado indivíduo. No caso do jogo a ser analisado, inúmeras imagens arquetípicas estão presentes, algumas de forma clara e explícita, como os cinco elementos do Paranormal, Medo, Morte, Sangue, Conhecimento e Energia; outras de forma mais sutil, como as entidades Paranormais.

2 OBJETIVO

2.1 Objetivo geral

Elaborar análise simbólica de personagens e cenário da websérie Ordem Paranormal, à luz da Psicologia Analítica.

2.2 Objetivos específicos

- Correlacionar os resultados desta pesquisa com produções anteriores que promovem o diálogo entre a Psicologia e os *Role Playing Games*.

3 MÉTODO

Este estudo alinha-se ao método qualitativo de pesquisa, cujo levantamento bibliográfico baseou-se em livros teóricos relevantes à abordagem da Psicologia Analítica, disponíveis em formato digital ou em publicações impressas, bem como pesquisas acadêmicas disponíveis no acervo físico de suas respectivas instituições e em repositórios digitais.

A presente pesquisa possui, como referencial teórico, a psicologia analítica e, como material a ser analisado, trechos e recortes da websérie Ordem Paranormal. De forma específica, quatro personagens da série foram contemplados por esta pesquisa e os trechos foram aqueles que apresentaram conteúdos de desenvolvimento destas personagens, ou seja, que continham momentos em que as personagens interpretadas pelos participantes revelaram informações importantes sobre si, experienciaram eventos marcantes ou exibiram mudanças visíveis em suas personalidades ou condutas. Os episódios da série analisada, dos quais tais passagens foram apreendidas, referem-se, exclusivamente, a suas temporadas principais, disponíveis no canal oficial responsável por sua publicação.

A forma como tais conteúdos foram registrados relacionou-se com o jogador, pois todos os participantes interpretaram, ao menos, duas personagens ao longo das campanhas da série e apenas um personagem foi analisado por jogador, configurando, assim, um par de jogador-personagem. A escolha de cada personagem de cada jogador deu-se em função de sua maior participação no decorrer das reviravoltas do enredo do RPG Ordem Paranormal. O registro de dados e a análise foram realizados em duas etapas, antecedidas pela introdução do sistema, temática e funcionamento da websérie e do RPG de mesa em questão. A primeira etapa foi dedicada aos pares de jogador-personagem, contando com uma breve contextualização do jogador dentro e ao redor da série, seguida de um levantamento mais profundo de aspectos do personagem, relevantes para o foco da pesquisa. Estes dados foram obtidos através dos episódios da websérie, os quais foram transcritos, descritos ou parafraseados pela pesquisadora. A segunda etapa foi dedicada à análise simbólica dos conteúdos apresentados pelos personagens e sua relação com o cenário do RPG, sob referencial teórico da Psicologia Analítica.

4 RESULTADOS E ANÁLISE

Antes de proceder à análise, considera-se relevante discorrer sobre o enredo foco deste trabalho para melhor compreensão do leitor. A série *Ordem Paranormal* teve seu primeiro episódio transmitido ao vivo no dia 29 de fevereiro de 2020, por meio do canal do *streamer* Rafael “Cellbit” Lange na plataforma *Twitch*, mas foi posteriormente publicado em seu canal do *Youtube*, como viriam a ser todos os episódios da série dias após sua exibição ao vivo. Lange é o criador da série e do universo na qual ela se passa, bem como cumpre o papel de narrador - ou mestre - do RPG de mesa jogado na série, enquanto seus amigos - em sua maioria, criadores de conteúdo para a *internet* - são os jogadores e protagonistas da história. Cada um dos jogadores interpreta um personagem na história da série, apresentada para eles ao mesmo tempo em que é para o público, uma vez que é transmitida ao vivo, como citado.

Apesar da história ser revelada aos jogadores e ao público de modo inédito, Lange elabora previamente todo o universo a ser apresentado, compartilhando o que cria com uma equipe de ilustradores, animadores e músicos, os quais transformam os conteúdos em cenários, ilustrações de personagens, cenas animadas, enigmas e, até mesmo, trilha sonora original com mais de 170 faixas, totalizando mais de nove horas de música. O que começou como “[...] amigos se juntando só para jogar um RPG” (LANGE, 2021, n.p.) tornou-se a maior obra de entretenimento de RPG brasileira. Tal notoriedade, entretanto, começou com uma premissa pouco ambiciosa e uma apresentação simples. A introdução à trama de *Ordem Paranormal* dá-se por meio da seguinte passagem:

O paranormal não vem para a nossa realidade de maneira fácil. O mundo tem uma base de sanidade que é difícil de abalar, é por isso que fantasmas e manifestações paranormais só são encontrados em locais específicos por pessoas muito sensíveis. Mas, e se um grupo de pessoas ao redor do mundo começar a conspirar, gerando pânico e medo do paranormal, forjando assombrações falsas, inventando conspirações absurdas, espalhando histórias de fantasmas, fazendo com que o medo do sobrenatural se torne mais comum? E se alimentando desse medo, as criaturas que antes eram só histórias começam a se tornar verdade. (LANGE, 2020, n.p.)

Nesse trecho, Lange (2020) apresenta os conceitos fundamentais que compõem o mundo fictício em que *Ordem Paranormal* se passa, o qual se trata de

uma versão da nossa realidade em que existem manifestações, criaturas e poderes paranormais. Tal universo é denominado Realidade (com R maiúsculo).

No mundo de Ordem Paranormal, o Outro Lado é uma dimensão separada da Realidade pela Membrana. A Realidade de Ordem Paranormal, assim como a nossa, é dotada de forte ceticismo quanto a relatos paranormais, sempre buscando explicações lógicas para histórias de fantasmas, aparições etc. Tal recusa proveniente do medo do paranormal solidifica a Membrana que separa as duas dimensões, não obstante, faz-se presente a busca por consumir conteúdos como filmes e livros de terror, os quais assustam e intensificam o temor em relação àquilo que não se pode explicar racionalmente. Mesmo uma pessoa particularmente cética pode assistir a um filme de terror em que uma entidade comunica-se por telefone e vir a sentir medo se seu telefone tocar durante o filme. No RPG Ordem Paranormal, é justamente do medo que o paranormal aproveita-se para invadir a Realidade, sendo que “O Medo é infinito” (CELLBIT et al., 2022, p. 109).

Pessoas que manifestam o paranormal na Realidade são denominadas ocultistas, que não necessariamente são mal-intencionados, uma vez que podem usar o paranormal como ferramenta para enfrentar as criaturas e manifestações do Outro Lado. Contudo, alguns destes indivíduos, intencionalmente, buscam causar medo, perturbação e desordem na população, têm como objetivo enfraquecer a Membrana e, conseqüentemente, manifestar o paranormal na Realidade. A forma mais comum de manifestação do paranormal, por parte dos ocultistas, é através de rituais, em que se “[...] cria uma breve manifestação de um dos elementos na Realidade (...) Conjurar um ritual é se comunicar com uma entidade do Outro Lado” (Ibidem, p. 117). Estes elementos e entidades foram categorizados pela mente humana, que não é capaz de compreendê-las; são cinco os elementos, as entidades: Sangue, Morte, Conhecimento, Energia e Medo, o qual é o mais intenso e desconhecido.

Apesar de seu nome sugerir uma barreira sólida, a Membrana não é um obstáculo físico. A maneira mais compreensível de descrevê-la é como uma névoa densa formando um labirinto que separa duas dimensões — a nossa, regida por leis lógicas, e uma dimensão de insanidade. Enquanto a Membrana estiver imperturbada, as entidades raramente conseguem invadir a Realidade. (Ibidem, p. 95)

O Sangue é “O fluxo que banha o outro lado (...) A entidade dos sentimentos (...) o Sangue busca a intensidade e tudo que envolve sentir uma emoção extrema agrada essa entidade” (Ibidem, p. 100). A Morte dita que

Todas as coisas precisam de um fim (...) A Morte é a entidade da espiral do tempo. Ela busca os momentos vivenciados, distorcendo a percepção egóica da existência de cada indivíduo para seu agrado. (Ibidem, p. 102)

O Conhecimento avisa que “Saber tudo é perder tudo (...). O Conhecimento é a entidade da consciência. Descobrir, decifrar, entender, aprender. Ter a própria percepção do Outro Lado e suas entidades agrada o elemento de Conhecimento” (Ibidem, p. 104). A Energia e sua essência são a representação mais extrema e intensa de que

O caos é inevitável (...). Energia é a entidade do caos. Tudo que não pode ser controlado, o intangível, a anarquia. A mudança constante, o frio e o calor. Tudo que envolve o inesperado e a transformação agrada a entidade de Energia.” (Ibidem, p. 106).

Por fim, “O Medo é o elemento mais misterioso do Outro Lado e não pode ser descrito como as outras entidades. Todas as manifestações do Outro Lado dentro da Realidade são invocadas através do Medo” (Ibidem, p. 108).

As entidades interagem entre si; cada elemento é opressor de outro e oprimido por um terceiro, em um ciclo, exceto o Medo. Cada entidade parece ter objetivos ou vontades próprias, seguindo certo padrão em suas manifestações, segundo os registros dos estudiosos do paranormal que, quase sempre, enlouquecem como consequência de seus estudos, os quais, por sua vez, são conflitantes entre si. É “[...] como se a percepção do Outro Lado e suas entidades pudesse ser igualmente singular e distorcida perante o ego de cada observador que se conecta com o paranormal” (Ibidem, p. 98).

Figura 2 — Elementos do Outro Lado



Fonte: Ordem Paranormal RPG (CELLBIT et. al, 2022, p. 4-5).

Então grupos de pessoas organizaram-se para enfrentar o paranormal ao redor do mundo, dentre os quais, o mais relevante para a história é a Ordo Realitas, cujo objetivo é “[...] dedicar a própria vida para investigar e enfrentar as entidades paranormais do Outro Lado, protegendo aqueles que não estão aptos a se defender sozinhos” (Ibidem, p. 305). O líder da Ordo Realitas ganha o título de Senhor Veríssimo e a história do RPG Ordem Paranormal tem como foco os agentes da Ordo Realitas ou Ordem da Realidade, chamada mais comumente de Ordem.

A primeira temporada da série, de título homônimo², tem dois episódios (separado em três quando publicados no *Youtube*) e conta a história do ex-professor Alexander Kothe (Luís “LJoga” Gouveia), do ex-escritor Daniel Hartmann (Lucas “Luba” Rossi), da cientista forense Elizabeth “Liz” Webber (Gabriela “Bagi” Cattuzzo) e do jornalista Thiago Fritz (Rafael “Rakin” Knittel), ao investigarem um caso misterioso em que um bombeiro foi encontrado sem vida após um incêndio na Escola Nostradamus de Ensino Médio. Durante o caso, é descoberto que o porão da escola

² Uma *graphic novel* adaptando os acontecimentos da primeira temporada foi publicada em 08 de maio de 2023, intitulada “Ordem Paranormal Vol. 1 — Iniciação”, nomeando a primeira temporada em retrospecto. A adaptação e suas alterações do enredo, entretanto, não serão contempladas neste estudo, uma vez que não têm ligação direta com a websérie.

foi palco de diversas atrocidades e de um terrível ritual que deu errado, como consequência, a aluna ocultista Agatha Volkommenn teve seu corpo trocado com o de outro aluno, Gabriel Opspor, que veio a se tornar uma criatura paranormal poderosíssima. Em batalha, a criatura tirou a vida de Daniel Hartmann, enquanto Alexander Kothe, um professor incapaz de lidar com tal insanidade, tirou a própria vida.

A segunda temporada da série chama-se O Segredo na Floresta e possui 16 episódios. Esta se passa meses após a primeira, retomando os personagens Elizabeth Webber e Thiago Fritz, mas também ingressando o guitarrista Arthur Cervero (Rafael “Guaxinim” Montes), o programador Cesar Oliveira Cohen (Thiago “Calango” Elias), o dublê Christopher Cohen (Luís “Ljoga” Gouveia) e o ex-ginasta Joui Jouki (Lucas “Luba” Rossi). A trama desenvolve-se na cidade fictícia de Carpazinha, no interior do Rio Grande do Sul, onde uma equipe da Ordem desapareceu ao investigar um assassinato envolvendo o paranormal. Durante essa investigação, Christopher Cohen sacrifica-se para salvar Thiago Fritz de uma criatura. O grupo descobre que a cidade estava sendo atormentada pelo Santo Berço, um vilarejo paranormal que distorce o tempo, cujo elo que sustenta sua existência foi revelado: o Parasita de Dimensões.

Ao fim da temporada, o grupo depara-se com uma das criaturas mais poderosas do Outro Lado, o Deus da Morte, que prende Elizabeth Webber no tempo por 22 anos, então Thiago Fritz sacrifica-se para salvar o restante do grupo, detonando a criatura e a si mesmo com explosivos. A última cena da temporada mostra Agatha Volkommenn sendo introduzida à Ordem, o que revela o reconhecimento de ocultistas como potenciais aliados na luta contra o paranormal.

A temporada seguinte denomina-se Desconjuração, a qual possui 20 episódios e se passa cerca de um ano após O Segredo na Floresta. As novas personagens que integram o grupo são a florista Beatrice Portinari (Beatriz “Triz” Parizotto), o ocultista Dante (Rafael “Rakin” Knittel), a engenheira Erin Parker (Camila “Kalera” Vieira) e a dupla composta pelo ex-militar Luciano Carvalho e o cantor Fernando Carvalho (Luís “LJoga” Gouveia), um casal que ocupa o mesmo corpo. Vale mencionar que Cesar

Oliveira Cohen passou a adotar o nome Kaiser em algum momento entre o fim da temporada anterior e o começo de Desconjuração.

Nesta temporada, os elementos do paranormal são desenvolvidos com maior profundidade e se apresenta o conflito do grupo com ocultistas que buscam realizar a chamada Desconjuração. Durante a investigação, Beatrice Portinari morre ao ter sua mente completamente exposta ao paranormal e Erin Parker enlouquece em um combate posterior. Mediante o desenrolar da trama, é descoberto que a Desconjuração é uma série complexa de rituais e condições orquestrada ao longo de quatro mil anos para que o maior antagonista da série, Kian, o primeiro ocultista, torne-se capaz de conjurar rituais.

O personagem Joui Jouki entra para um grupo ocultista chamado de Seita das Máscaras, renunciando à sua consciência e individualidade como parte de um acordo para proteger seus amigos. Mediante a ajuda de Gal (João “Jão” Miranda), que foi responsável pela morte de Elizabeth Webber, Kian atinge seu objetivo, tornando-se um “Marcado”, assim como todos os personagens protagonistas. Na batalha final, Erin Parker e Fernando Carvalho morrem e é revelado que Luciano Carvalho carregava a mente de Kian que, agora, assume o controle de seu corpo. A temporada termina com a morte de Kaiser, que sacrifica-se para que Arthur e Dante pudessem escapar.

A temporada principal mais recente de Ordem Paranormal é nomeada Calamidade, filmada presencialmente pela primeira vez e constituída, até o momento, por treze episódios. Esta apresenta o conflito entre os Marcados que Kian reuniu, compostos por Artemis Deordelin (Beatriz “Triz” Parizotto), Boris Lukic (Gabriel “Mount” Montresor), Damir Lukic (Luís “Ljoga” Gouveia), Gal, Timothy “T-Bag” Bagwell (Alcino “Zero” Júnior) e os Marcados da Ordem, compostos por Antônio “Balu” Pontevedra (Thiago “Calango” Elias), Arthur Cervero, Carina Leone (Gabriela “Bagi” Cattuzzo), Dante, Rubens Naluti (Felipe “Felps” Zaghetto) e Joui Jouki, cujo acordo com a Seita das Máscaras foi quebrado e, assim, retorna ao grupo.

Nesta temporada, outros grandes antagonistas são revelados, os portadores das Relíquias da Calamidade, as quais Kian busca. O Diabo é o portador da Relíquia de Sangue; o Anfitrião, da Relíquia de Energia; e a Magistrada, da Relíquia de

Conhecimento. Contudo, não se sabe quem detém a Relíquia de Morte, mas quem a portar toma a forma do Deus da Morte.

No transcorrer das aventuras do grupo, este forma uma aliança com a Magistrada, destrói o Anfitrião e se torna inimigo do Diabo. Durante a busca por Kian e o embate com seus marcados, Artemis morre em um combate com outra equipe da Ordem, ao passo que Gal é traído por Kian, sendo entregue a uma agente que busca vingança, mas, logo depois, é salvo pelos Marcados da Ordem. Quando o combate contra Kian finalmente vem a acontecer, Kian fere gravemente Agatha e mata a Magistrada, T-Bag, Boris e Joui.

A temporada termina quando Carina Leone usa um artefato de extremo poder para remover a capacidade de Kian de conjurar rituais, mesmo sendo Marcado, livre das amarras da Realidade, então o grupo consegue usar outro artefato para conter o corpo e a consciência de Kian em um estado constante e contínuo de conexão com o Outro Lado. Nos momentos finais da temporada, Arthur Cervero parece tornar-se o novo Senhor Veríssimo e o Diabo aparece na cela em que Kian foi armazenado, oferecendo-lhe um pacto.

4.1 Lucas “Luba” Rossi

Como produtor de conteúdo para a internet de longa data, Lucas Rossi Feuerschütte veio a adotar o nome Luba na produção de vídeos e transmissões ao vivo. Em sua trajetória na internet, passou por diversas plataformas digitais, enfrentou rumores e controvérsias e fez hiatos em seu trabalho, dentre os quais, o último foi o mais longo e ocorreu durante a temporada Desconjuração do RPG. Sua amizade com Rafael Lange não é recente e resultou em algumas colaborações, sendo que foi convidado a participar desde o primeiro episódio de Ordem Paranormal.

4.1.1 Joui Jouki

Joui, oriundo de uma família tradicional japonesa, filho de um homem de negócios e uma dona de casa brasileira, foi ginasta olímpico antes de entrar para a Ordem. Joui era inseparável de seus amigos Mateo (italiano), Rodolfo (brasileiro) e Taka (japonês), tendo, como símbolo de sua amizade, uma pulseira com as bandeiras do Japão, da Itália e do Brasil. Isso mudou após terem sido atacados por uma criatura

paranormal e Joui, o único sobrevivente, ter sido salvo por Elizabeth “Liz” Webber e Thiago Fritz. Este fato foi um divisor de águas na vida de Joui, que, aos 23 anos, entrou para a Ordem e nunca regressou. A pulseira do quarteto de amigos foi um símbolo muito presente na trajetória de Joui ao longo do RPG até os seus momentos finais. Em situações difíceis, segurava-a e olhava, buscando foco, concentração e conforto. O personagem nasceu no Japão, sua primeira missão na Ordem foi no Brasil e sua morte foi na Itália, a mesma sequência das bandeiras de sua querida pulseira.

Figura 3 — Joui Jouki



Fonte: Episódio 12 de Ordem Paranormal - Calamidade³.

A primeira missão de Joui ocorreu em O Segredo na Floresta, tendo Elizabeth e Thiago em sua equipe, os quais via como mentores, chamando-os carinhosamente de Senhorita Liz e Thiago-senpai respectivamente. O uso de honoríficos da língua japonesa não se limitava a Thiago, mas foi algo que rapidamente decaiu e deixou de ser usado por Joui, à medida em que o terror de suas experiências durante a missão

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tdb8jng7qwQ>>. Acesso em: 23 mai. 2023.

tomava conta de sua mente. Joui, no início de sua primeira missão, mostrava-se prestativo, energético, alegre, otimista e inocente, frequentemente, tomando decisões impulsivas que resultavam em complicações para a equipe.

Durante a missão, entretanto, testemunhou, em menos de uma semana, uma família inteira - salvo um integrante, Arthur Cervero - ser brutalmente assassinada, um tiro no próprio rosto disparado por um companheiro, diversas criaturas paranormais, um vilarejo macabro cultuando o paranormal, Arthur perdendo um braço, duas das manifestações mais poderosas e amedrontadoras do Outro Lado, Liz envelhecendo 22 anos em segundos, Thiago sacrificando-se, cego, descarnado e envelhecendo e, por fim, o mesmo vilarejo macabro queimando com todos os seus moradores agonizando.

Ao final da temporada, Joui tinha apenas um último ponto de sanidade, ilustrando, segundo as regras do RPG, como o ex-ginasta, que retornava de sua missão com a mente tão perturbada, jamais seria o mesmo. Como consequência dos horrores que presenciou, Joui alterou sua rotina de exercícios físicos de ginasta e meditações para uma muito mais intensa, buscando força física, vigor e resistência, desse modo, abandonou sua postura jovial e otimista e passou a adotar uma de objetividade e foco. Esse movimento distanciou-o do âmbito fantasioso e emocional, aproximando-o do tangível e lógico-racional.

Sua missão seguinte ocorreu meses após à anterior, na temporada Desconjuração, em que encontrou o grupo de protagonistas seguindo pistas sobre o desaparecimento de Elizabeth, que havia desligado-se da Ordem. Joui apareceu com cabelos raspados, roupas pretas e uma máscara cobrindo a parte inferior do rosto, bem como empunhando uma katana (espada tradicional japonesa) e carregando um arco e uma aljava nas costas. Joui, imediatamente, demonstrou sua conduta metódica, fria e distante, liderando o grupo na investigação de forma vigorosa e impulsiva, assim como pensando apenas em seus objetivos: matar o máximo de ocultistas que pudesse e proteger seus companheiros. Durante a missão, fica implícito que Joui desenvolveu sentimentos por Erin Parker, mas se manteve distante, mesmo fazendo um esforço para se aproximar. Seu relacionamento com Arthur e Kaiser era de irmandade, apesar de ocorrerem diversas discussões e conflitos. Joui chegou até

a demonstrar certos ciúmes daqueles com quem Arthur se relacionava, principalmente Dante, que, coincidentemente ou não, era um ocultista.

Os eventos que marcaram o meio da temporada foram divisores de águas na vida de Joui: logo após resgatarem Elizabeth, Gal - um ocultista e mão-direita do antagonista da série, Kian - revelou-se junto dos demais Escriptas. Gal deu a ordem para paralisar todos os protagonistas que, então, foram incapazes de resistir ao ritual de Rana, uma Escripta. Gal, por sua vez, forçou Joui a ajoelhar-se e entregar-lhe sua katana e, ao declarar ser a própria injustiça, perfurou o corpo envelhecido de Elizabeth, que não pôde, ao menos, dizer suas últimas palavras, mas, logo antes de ser morta, chamou Joui de filho. Apesar do fato de que a mãe biológica de Joui estivesse viva e mantivesse contato regular com o filho, no contexto de Ordem Paranormal, Elizabeth era a figura que desempenhava um papel materno para Joui. Antes de se retirarem do local, Gal provocou todos os agentes, convocando-os a se fortalecerem através do paranormal para terem sua vingança. A katana de Joui foi encontrada no pátio do Orfanato Santa Menefreda, fincada no local em que Elizabeth morreu, com a diferença de que, agora, estava permanentemente amaldiçoada com o elemento Morte, visível nas espirais pretas que passaram a decorar a lâmina.

Logo em seguida, ao retornarem para a base da Ordem, a equipe deparou-se com um grupo de ocultistas chamado Seita das Máscaras, que dialogaram com o grupo em uma espécie de dimensão isolada. Joui, entretanto, não estava presente, uma vez que foi levado a outra conversa, na qual lhe foi proposto um acordo: ele entraria para a Seita das Máscaras, cedendo sua consciência e autonomia em troca da garantia de proteção de seus companheiros por parte da Seita. Joui aceitou, mas o acordo só seria cobrado dias depois. Durante esses dias, Joui ficou exponencialmente irresponsável, atirando-se na direção do perigo e demonstrando crescente angústia. Sem Joui dizer uma palavra a respeito do acordo, seus amigos entenderam que algo errado havia acontecido. Em seguida, a Seita apareceu para buscar Joui que, em meio a lágrimas e um sofrimento silencioso, despediu-se do grupo sem prestar esclarecimentos, mas dizendo que estava sacrificando-se por eles.

Com a imagem de Joui colocando a máscara em seu rosto, o jogador Lucas Rossi despediu-se dos demais jogadores e o narrador disse “Luba, você não é mais

o Joui” (LANGE, 2021, n.p.). Para todos os efeitos, Rossi estava realmente deixando a mesa e cedendo o personagem permanentemente, alinhado com o fato de que estava em seu mais duradouro hiato da internet, sendo visto apenas nas transmissões do RPG. Joui deixou uma carta para seus amigos, endereçada a Kaiser, que a encontrou sob seu teclado, ainda com as marcas das lágrimas derramadas sobre ela. Esta carta revela muitas angústias que Joui guardava para si e o que pensava sobre seus companheiros de equipe, mas não teve a oportunidade de dizer.

[...] Já derramei todas as lágrimas que tinham em mim, mas eu precisava escrever (...). Eu tinha inveja de você ao ver o quanto ele [Christopher] te amava, e seu sacrifício por todos nós... Meu pai nem me olhava no rosto... Imagina o quão idiota eu me senti quando percebi que você e o Arthur eram aquilo que eu mais queria no mundo? Uma família (...). Estou preocupado com a equipe. Um dia o Dante me puxou no canto e disse que precisaríamos de um líder. Nunca pensei ser bom o suficiente pra isso, mas fiz o que precisava ser feito (...). Estou com medo, Kaiser. Eu não sei o que vai acontecer comigo. Achei que não conseguia mais chorar (...). Lute. (ROSSI, 2021, n.p.)

Quase um ano depois, para a surpresa de quase todos, Joui retornou em um episódio sob a perspectiva dos protagonistas antagônicos, orquestrado para que presumissem que encontrariam e enfrentariam a figura do Diabo. Ao invés disso, encontraram algo que provou ser ainda pior: Joui Jouki, trajado de preto com detalhes escarlate, com uma força solta e cortada pendurada em seu pescoço, um capuz cobrindo a cabeça e a mesma máscara da Seita em seu rosto; ainda, sua espada pingava sangue e inúmeros ocultistas permaneciam inertes ao seu redor.

Joui, tomado por uma fúria paranormal, sedento por sangue e por vingança, arrancou um braço de Gal antes que este conseguisse fugir e desmembrou por completo o corpo de Rana, que havia paralisado a equipe durante a morte de Elizabeth, declarando que iria até o inferno para matar todos os Escriptas, um por um. Foi revelado, posteriormente, que Joui havia sido arrancado à força de seu acordo com a Seita das Máscaras pelo Diabo, que também o imbuiu da fúria que sentia. Horas depois, deu-se conta de que estava na Itália e, ao seguir pistas, por acaso, reencontrou seu grupo no Coliseu, notando que estavam visivelmente diferentes. Uma triste confusão tomou a mente de Joui ao perceber que havia se passado um ano desde seu acordo e que Kaiser havia desaparecido, quando, para ele, havia se passado apenas um dia desde os acontecimentos de Desconjuração.

Desprovido de suas memórias acerca do último ano, Joui não teve tempo para elaborar e viver o luto das mortes de seus companheiros, tampouco, foi capaz de compreender a intensidade das consequências do que havia acontecido após entrar para a Seita das Máscaras. Joui sentiu-se traído antes de entender a real natureza e o fim de seu acordo.

A equipe, depois desses acontecimentos, viu-se frente ao Diabo e ao Anfitrião, que lhe ofereceu duas escolhas. A primeira era salvar ou não Gal das mãos de Clarissa, traidora da Ordem que o torturava como vingança pelos acontecimentos do final de Desconjuração. Então Arthur e Joui discutiram de forma fervorosa, pois o primeiro, atual líder da equipe, defendia salvar Gal, argumentando que ele havia sido traído por Kian e quanto mais pessoas estivessem contra Kian, melhor; Joui, entretanto, tomado pelo ódio e ressentimento, afirmou que Gal estava pagando pelo que fez e jamais lutariam lado a lado. Durante a discussão, Dante foi em direção ao botão que salvaria Gal, mas foi segurado por Joui, dando a oportunidade para Arthur apertá-lo, salvando Gal. Joui enfurecido, gritou, declarando que Veríssimo cometeu um erro ao designar Arthur como líder da equipe.

Nesse momento, fica nítido como Joui, apesar de dizer e acreditar que tudo o que fazia visava proteger seus companheiros, condenando atos cegos de vingança desde sua primeira missão, revela conteúdos destoantes, ao mostrar que seu desejo por vingança era prioritário em relação a aumentar as chances de vitória contra Kian, logo, seu desejo de matar ocultistas não era baseado apenas no ímpeto de proteger seus companheiros.

A segunda escolha que o Anfitrião ofereceu à equipe foi aliarem-se ou oporem-se a ele e ao Diabo, contra o equilíbrio defendido pela Magistrada, entidade mor do elemento de Conhecimento. A equipe, de modo unânime, optou pela segunda opção, o que resultou no combate da equipe e da Magistrada contra o Anfitrião. Arthur imbuiu Joui do ritual de Ódio Incontrolável durante o combate, culminando em Joui desferindo o golpe final contra o Anfitrião, ato que transformou sua katana na nova Relíquia de Energia. Indignado, Joui questionou Arthur, dizendo que jamais queria sentir esse ódio novamente, de forma a revelar a dimensão traumática do ódio que foi forçado a sentir pelo Diabo e, agora, por Arthur.

Após um momento de reflexão, resoluto, Joui devolveu a máscara à Magistrada, revogando seus benefícios em troca do retorno de suas memórias do período em que fez parte da Seita. Este acontecimento foi o suficiente para acalmá-lo e lhe trazer respostas, como o fato de que o desaparecimento de Kaiser era, na verdade, seu sacrifício em prol da segurança de todos. Seguindo adiante, Joui foi o primeiro a tentar persuadir os Marcados de Kian a lutarem ao lado de sua equipe. Assim, Joui entrou, junto com os novos aliados e seus companheiros Carina e Dante, em batalha contra Kian. No desenrolar do embate, Joui tomou a decisão de caçar, zombar e humilhar Kian, que havia perdido a capacidade de conjurar rituais após ter trabalhado quatro mil anos para adquiri-la. Enquanto era espancado, seus olhos infantis (como Kian chamou) refletiam os de Kian, banhados em lágrimas e difusos. Sorrindo, Joui encarou firme o rosto frustrado de Kian; o rosto de quem havia perdido. Assim, foram os últimos momentos de Joui Jouki.

Figura 4 - O retorno de Joui Jouki em Ordem Paranormal: Calamidade



Fonte: Episódio 2 de Ordem Paranormal - Calamidade⁴.

4.1.2 Análise

Joui começa como um jovem inocente e enérgico que acredita que o paranormal refere-se apenas a monstros a serem caçados e enxerga Elizabeth e

⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YN4QATSyahs>>. Acesso em: 24 mai. 2023.

Thiago, que o salvaram, como seus heróis e mentores, colocando-os muito acima de si, o que é perceptível pela forma como os trata no decorrer dos acontecimentos de Carpazinha. Então Joui testemunha cenas traumáticas e experiencia o fato de que o paranormal também age através de pessoas, de forma incompreensivelmente cruel, impiedosa e complexa, o que o leva a ir de um extremo a outro ao passar a acreditar que as pessoas que manifestam o paranormal são a raiz de todo o mal e as criaturas são apenas consequências. Ele também vê Thiago cego e debilitado, sacrificando-se e Elizabeth envelhecida e traumatizada, retornando da missão ao seu lado. Joui segue respeitando ambos da mesma forma, mas reconhece que não são superiores, muito menos, grandes heróis, palavra esta que passa a ocupar um lugar amargo para Joui, que a recusa e passa a identificar-se com a figura do guerreiro como alternativa, assim, adota um regime de treinamento físico e mental alinhado a esta identidade.

O jovem, inicialmente identificado com uma persona esperada, jovial, calorosa, inocente, frente aos eventos traumáticos vividos, não é capaz de integrar os conteúdos e sentimentos que evocam à consciência, então é tomado por estes. Joui vai de um extremo a outro: transforma-se em uma pessoa metódica, fria, cética; ainda, sua percepção de Thiago e Elizabeth parte de heróis superiores para pares horizontais. Sua perspectiva sobre o paranormal vai de antagonizar as criaturas e não reconhecer os ocultistas para antagonizar, exclusivamente, todos os ocultistas e entender as criaturas como consequências dos atos destes. Esse movimento representa forte recusa do diálogo entre consciente e inconsciente (JUNG, [1916] 2011).

Joui, neste segundo momento, acredita que todos os ocultistas são culpados e devem ser condenados por ele, bem como passa a acreditar que ele é responsável pela proteção de seus companheiros - sua família e todos os agentes da ordem (ROSSI, 2021). Ao conhecer e se aproximar cautelosamente de Agatha e Dante, Joui é confrontado com a realidade de que não são todos os ocultistas que desejam causar mal, uma vez que existem aqueles que têm motivações alinhadas com as dele. Assim, Joui passa a cautelosamente entrar em contato com o paranormal, reconhecendo-o como uma ferramenta a partir de sua relação com Agatha e Dante. A morte de Elizabeth, entretanto, foi outro marco simbólico para Joui, que foi colocado em uma posição de impotência e humilhação. Este fatídico evento alimentou o ódio por ocultistas que Joui sentia, mas direcionado, agora, para os Escriptas, especialmente,

Kian e Gal. Horas depois, sua concepção de que é responsável pela proteção de seus companheiros conjugada à percepção de ser um guerreiro que falhou com sua responsabilidade foram reforçadas pelo gesto de entregar sua individualidade e autonomia à Seita das Máscaras, para tentar garantir tal proteção. Entretanto, em sua perspectiva, apenas um dia se passa e este gesto é desrespeitado.

Esta passagem marca o início de um diálogo de Joui com sua sombra, mas, antes que começasse a integrá-la de fato, outro evento traumático ocorre: a morte de Elizabeth. Os diversos sentimentos que não reconhece e recusa, como a impotência e a humilhação são acentuados e, em paralelo a esse enrijecimento egóico, outros elementos de sombra tomam conta da consciência de Joui (WHITMONT, 2004), expressos pela Seita das Máscaras que, por sua vez, o possui. Joui é tomado por conteúdos de seu inconsciente, isto é, tem seu ego obliterado por estes, perdendo, com isso, sua singularidade, personalidade, noção temporal-espacial e autonomia. É sabido, todavia, que Joui seguiu defendendo seus ideais nas discussões entre as máscaras, sugerindo que, apesar de não apresentar senso estruturado de singularidade, dado fazer parte de uma espécie de consciência coletiva, manteve parte de sua individualidade dentro desta configuração.

Na última reviravolta do personagem, este se vê tomado à força por um ódio paranormal, frente aos responsáveis pela morte de sua mentora, acontecimento extremamente recente sob sua perspectiva. Neste momento de violência extrema infligida no mundo externo, reflexo de uma violência que sentia internamente, Joui tem, mais uma vez, alimentado o ódio que sente pelos Escriptas agora, sentindo a satisfação da vingança pela primeira vez. Esta cena alude à possessão por um complexo inconsciente, corroborando a reflexão acerca de conteúdos de sua sombra terem, momentaneamente, obliterado seu controle egóico (STEIN, 1998). Joui não teve tempo para viver o luto de seus amigos e, ainda, foi preenchido pela sensação de impotência e frustração ao descobrir o que ocorreu durante o tempo em que não estava presente. Tais sentimentos são, novamente, acirrados, uma vez que não teve poder de ação ou decisão sobre estes acontecimentos e acredita que poderia ter alterado o resultado deles.

A decisão do grupo sobre o destino da vida de Gal foi um momento crucial no desenvolvimento de Joui, que demonstrou que sua prioridade era vingar-se de Gal e não, impedir e derrotar Kian, como era o foco do restante da equipe e da Ordem. Joui estava, de certa forma, reproduzindo o que Clarissa estava fazendo, como expresso por Carina, que havia acabado de ter sua família dizimada por Gal e pelos aliados de Kian, reforçando que, apesar de seu desejo por vingança, sabia que Gal era apenas um peão e impedir Kian era o principal objetivo (CATTUZZO, 2022). Contudo, devido à possessão de seu ego por um complexo inconsciente, suas atitudes detinham caráter passional, não sendo capaz de pensar sobre a situação racionalmente e priorizar o objetivo da equipe.

O gesto de distanciar-se do ódio que sentia foi visível ao fim da luta contra o Anfitrião, durante a qual Arthur usou o ritual de Ódio Incontrolável em Joui, que declarou jamais querer sentir isso outra vez (ROSSI, 2022). Neste momento reflexivo, Joui abdica de sua máscara, obtendo respostas e conseguindo reorganizar seus pensamentos logo antes de adentrar sua batalha final. Joui, finalmente, dialoga e integra os conteúdos inconscientes que haviam invadido sua consciência, tornando-se possível abdicar da máscara, o que representa o retorno de seu controle egóico sobre o campo consciente, podendo, assim, voltar a relacionar-se de forma autêntica consigo mesmo e com os demais, reconhecendo-se como um só antes, durante e depois dos acontecimentos recentes, logo, integrando distintas partes de si (JUNG, [1928] 2011).

Sem a presença de Arthur, Joui, ao lado de Carina e Dante, é capaz de convencer os Marcados de Kian a se aliarem a um propósito comum, contrastando com sua conduta horas antes. Quando Kian perde a capacidade que buscou durante quatro mil anos, Joui reconhece a frustração, a impotência e o ódio em seu olhar e, usando estes sentimentos que lhe deixavam cego contra Kian – que, agora, sentia o mesmo -, consegue desestabilizar por completo o antagonista. Como consequência, Joui se torna alvo único dos golpes de Kian que, por sua vez, descontava suas frustrações e seu ódio no jovem. Joui morre sorrindo ao sacrificar-se em prol de selar a vitória de seus companheiros contra o maior antagonista de sua vida. Em seus últimos momentos, Joui relaciona-se com Kian de forma menos projetiva, reconhecendo, nele, sentimentos que também carregava, o que parece decorrer

justamente da integração, à consciência, de conteúdos inconscientes, antes atribuídos somente a Kian, mas rejeitados como partes de si por Joui. O ato de reconhecer-se em Kian, o que antes era impensável, tornou-se o algoz que selou a desestruturação e derrota do antagonista, ao preço da vida de Joui.

No instante em que Arthur chega ao coliseu, Joui morre como um guerreiro em batalha, com honra, mas também, como um herói, ao sacrificar-se. Suas últimas palavras refletem a sensação de propósito cumprido, proferidas em sua língua materna e ecoadas em italiano e português: “どうも. 終わります.”; “Grazie. Finì.”; “Obrigado. Acabou” (ROSSI, 2021, n.p.). A última visão de Joui, que substitui os olhos de Kian, é a de seus familiares de costas - seu pai, com quem tinha uma relação difícil e dolorosa, sua mãe e sua irmã mais nova, que vira-se para ele com uma lágrima no rosto. Neste momento, ele se vê como o garoto que andava com Taka, Rodolfo e Mateo, alegre, inocente e impulsivo, que abandonou sua vida comum. Uma pessoa completamente diferente e, paradoxalmente, a mesma pessoa, separadas e, então, reencontradas por um profundo e doloroso desenvolvimento.

4.2 Rafael “Guaxinim” Montes

Um dos colegas mais antigos de Lange em suas produções para a internet, tecendo colaborações e coproduções desde seus primeiros anos como produtor de conteúdo, é Rafael “Guaxinim” Montes, convidado a ter participação especial temporária na segunda temporada do RPG, mas, em decorrência de seus acontecimentos, passou a não apenas ser um integrante fixo do elenco, mas também, o único a interpretar apenas um personagem - que permanece vivo - na campanha principal.

4.2.1 Arthur Cervero

Formado em música em uma faculdade de São Paulo, Arthur Cervero é guitarrista e filho de Brúlio Cervero, líder dos Gaudérios Abutres, uma gangue de motoqueiros de uma pequena cidade fictícia chamada Carpazinha, situada no Rio Grande do Sul. Aos 27 anos, no início da segunda temporada, Arthur se encontrava performando como guitarrista e integrante da gangue de seu pai, que possuía uma banda de rock homônima. O principal local de atuação da banda era o bar Suvaco

Seco, administrado por Ivete, a quem Arthur admira, ama e vê como uma mãe após ter perdido seu irmão e mãe biológica cinco anos antes deste momento. Outra gangue frequentava o mesmo bar, os Assombrados, que tinham conduta e reputação violentas, inconsequentes e pretensiosas, notórias em toda a cidade.

Figura 5 — Brúlio Cervero e Arthur Cervero



Fonte: Capa do episódio 4 de O Segredo na Floresta o RPG⁵.

Em uma noite que aparentava não ter nada de atípica, Arthur se preparava para um show como habitual, porém interagiu com a equipe da Ordem enviada para a cidade, acompanhando-a de forma a se deparar com o corpo de seu conterrâneo Getúlio, vítima de uma espécie de aranha gigante paranormal. Apesar das tentativas da equipe da Ordem de acobertar os acontecimentos macabros, Arthur seguiu as ordens de evacuar o bar Suvaco Seco, mas, logo, retornou para a equipe que iniciava um confronto com uma aranha maior do que todas as outras. Após testemunhar o sacrifício de Christopher para salvar Thiago de dentro da aranha, Arthur participou do funeral improvisado para o pai de Cesar e, profundamente mobilizado, aproximou-se da equipe da Ordem, empatizando com o luto vivido.

⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NhhnGF1Lpx4>>. Acesso em: 24 mai. 2023.

No dia seguinte, os Gaudérios Abutres foram informados da natureza paranormal dos acontecimentos recentes em Carpazinha e Arthur decidiu acompanhar a equipe na investigação de um casarão abandonado. Com o desenrolar da investigação do grupo, eventualmente, ficou claro que a residência havia se tornado um esconderijo dos Assombrados que, por sua vez, chegaram à cena. Os Gaudérios Abutres não demoram a seguir os rivais e, em meio ao fogo cruzado das gangues, uma figura tenebrosa emergiu: o Carniçal Preto da Morte que, com sua força sobre-humana e capacidade de controle mental, devastou o que havia restado dos membros das gangues, acertou o rosto de Arthur com suas garras e forçou Brúlio a cometer suicídio na frente de Arthur.

Não há exatamente um momento declarado em que Arthur entrou de fato para a equipe da Ordem, mas definitivamente é frente à extinção brutal de toda a sua família que essa decisão é tomada. Após mais um funeral improvisado, seguindo as pistas da investigação, a equipe adentrou o Santo Berço - um vilarejo paranormal com aspectos medievais e estranhamente amistosos que escondia um culto ao Parasita de Dimensões -, dentro do qual a personalidade carismática e amistosa de Arthur rendeu-lhe diversos momentos de descontração, mas revelava, ao mesmo tempo, detalhes importantes sobre a composição do Santo Berço. Em determinado momento, Arthur ajudou uma vaca ferida - e fantasiosamente enorme - e se apegou a ela, batizando-a de Jennifer.

Tempos depois, enquanto dormia no hotel de Santo Berço, foi atormentado por um pesadelo causado pelo Parasita de Culpa, ouvindo a voz de seu pai chamando-o de fraco e acusando-o de ter lhe abandonado após a morte de sua esposa e filho. Arthur tentou escapar, mas, neste pesadelo paranormalmente real, foi morto a socos pela figura de Brúlio. Ao investigar as minas de Santo Berço, a equipe enfrentou o Minerador e, de forma extremamente violenta e gráfica, Arthur teve seu braço esquerdo arrancado. Atordoado e em choque, ele despertou horas depois, ainda se esforçando para processar a perda de seu braço. O que se sucedeu foram os acontecimentos já abordados da caverna de Santo Berço, seguidos de um terceiro funeral improvisado. Arthur reuniu-se com Ivete e, juntos, decidiram mudar-se para São Paulo, afiliando-se formalmente à Ordem.

Ao longo dos meses morando com Cesar – agora, Kaiser - e Ivete, Arthur fortaleceu seus laços com Kaiser e Joui. Semanas antes da terceira temporada, adotou uma gatinha de rua e a chamou de Jennifer, em referência à vaca de Santo Berço; coincidentemente ou não, a pelagem da gata é similar à da vaca. Os três estavam lidando com um persistente som de goteira e a visão de olhos com duas pupilas acompanhando-os nas frestas dos mais diversos lugares, o que veio a se revelar como a influência de uma criatura paranormal. Após a investigação de sua equipe e os acontecimentos do Orfanato Santa Menefreda, em que Elizabeth é assassinada, Arthur perdeu dois aliados - Tristan e Beatrice -, o que o levou a chorar nos braços de Kaiser, relatando não estar mais sentindo tanto a dor de perder companheiros.

A criatura paranormal que atormentava Arthur, Kaiser e Ivete havia marcado a gatinha Jennifer, que teve que ser levada à mansão em que se encontravam. No enfrentamento desta criatura, Arthur se lançou na frente de um tiro potencialmente fatal direcionado a Ivete, salvando sua vida e preservando a própria. Gestos como esse não são incomuns à conduta de Arthur; por exemplo, com muito esforço, usando seu braço, foi capaz de tocar uma melodia paranormal para ajudar a equipe na investigação. Eventualmente, Arthur disse adeus a mais um companheiro no dia em que a Seita das Máscaras buscou Joui e, em prantos, lembrou como havia prometido que o trio - Joui, Kaiser e ele - estaria junto para sempre.

Seguindo a investigação para evitar a Desconjuração, Arthur atingiu um limiar de exposição paranormal em que havia mais do Outro Lado dentro dele do que da própria Realidade; seus dentes caninos alongaram-se levemente e partes da sua barba e algumas mechas de seu cabelo tornaram-se brancas. Arthur se conectou permanentemente com a Entidade de Sangue e, horas depois, presenciou a batalha sangrenta contra Gal, a ascensão de Kian, tornando-se Marcado, e o sacrifício de Kaiser para salvar Dante e ele.

Durante os meses desde os acontecimentos descritos, Arthur foi apontado a uma posição de liderança na Ordem, ganhando a confiança e respeito do Senhor Veríssimo e de seus pares, especialmente Agatha, com quem nutriu uma amizade muito carinhosa. Nomeando seu novo grupo de Equipe Abutres, em homenagem à

sua gangue e família, partiu rumo à Itália, seguindo pistas para impedir os planos de Kian. Na mansão dos Leone, uma família de agentes aliada à Ordem, encontrou apenas os vestígios de uma terrível chacina e, ao descer ao *bunker* da casa, a equipe deparou-se com a imponente figura do Diabo, que lhe ofereceu um pacto críptico e entregou uma misteriosa caixa que produziu.

O desenrolar da investigação leva a Equipe Abutres ao Coliseu, no qual Arthur reencontra Joui, o que lhe é uma surpresa absoluta. Juntos, seguiram investigando até o momento em que brigou com Joui sobre o destino de Gal, na presença do Diabo e do Anfitrião. Impactado pelas palavras e acusações de Joui, principalmente após usar seu ritual de Ódio Incontrolável nele, Arthur não teve muito tempo para repensar suas atitudes, uma vez que foi convocado para a mansão dos Leone, na qual seus aliados estavam prestes a enfrentar uma série de ocultistas.

Após uma árdua batalha, retornou para o Coliseu e, no instante em que chegou, presenciou a morte de Joui, o último do trio a partir. A equipe venceu o primeiro ocultista e, durante o elaborado funeral dos companheiros que partiram, com a presença de todos os que ainda viviam, Arthur foi abordado, de forma privada, por Senhor Veríssimo e fica implícito que este estava indo a uma missão sozinho da qual jamais retornaria, deixando o título e liderança da Ordem para Arthur. Embora assim tenha terminado a última das temporadas principais, na temporada paralela O Segredo Na Ilha, Arthur apareceu no último episódio, recrutando os dois protagonistas sobreviventes - os irmãos Amelie e Olivier Florence - para a Ordem e tendo a visão de um dos sinos de Tenebris, a Cidade Impossível, que se mostra central nas investigações atuais da Ordem.

Figura 6 — Arthur Cervero após o final de Ordem Paranormal: Calamidade



Fonte: Episódio 8 de O Segredo na Ilha RPG⁶.

4.2.2 Análise

Arthur teve um desenvolvimento visível ao longo das temporadas, dado que partiu de uma participação especial passageira para protagonista e líder da Ordem. Ainda, é um exemplo de quem perde tudo, mas não perde a si mesmo: depois de perder o irmão e a mãe, ficou anos longe de sua família, estudando o que ama, a música. E, ao retornar, nos seus primeiros contatos com os agentes, perdeu toda a sua família. Apegando-se a Ivete, que considerava como mãe, seguiu com os agentes, que também haviam perdido muito.

Durante a missão, demonstrou seu carinho, amor e altruísmo e, como consequência do caminho, perdeu o braço com que extraía melodias de seu instrumento musical, parte intrínseca de sua expressão, visível através dos nomes que deu para seus rituais, seguindo os títulos dos álbuns do guitarrista Kiko Loureiro.

Sua amizade com Joui e Cesar e sua relação com Ivete servem como portos seguros e demonstram como se mantinha firme. Arthur, ainda, acompanhou Joui

⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jo426LkONNc>>. Acesso em: 24 mai. 2023.

mudando sua conduta, postura e valores, transformado pelos traumas, além de Cesar tornando-se Kaiser em meio ao declínio de sua saúde mental. Contudo, Arthur seguiu oferecendo-lhes seu apoio e permaneceu o mesmo homem amistoso e confiável, acalentando-os em suas jornadas, que explicita uma resistência egóica e apego à persona, dado que, a despeito dos acontecimentos traumáticos, dolorosos e violentos, mantém-se arraigado à sua imagem inicial (JUNG, [1928] 2011). Reaprendeu a relacionar-se com seu instrumento, um gesto simbólico que representa sua postura em todos os momentos: reestrutura-se e se adapta frente às adversidades e aos acontecimentos traumáticos, mas sempre partindo de seus valores e de seu amor.

Após perder Elizabeth, Beatrice e Tristan, chorou nos braços de Kaiser, com o peito pesado pela perda parcial de sua sensibilidade em meio a tanta violência e morte. Logo após esse momento, perde o primeiro do trio, Joui e, embora este acontecimento tenha sido extremamente desestabilizante para Arthur, identificava-se com a motivação de seu amigo de proteger seus companheiros, assim, mesmo sem entender, foi capaz de apoiá-lo como sempre fez. O mesmo aplica-se a Kaiser, embora o sacrifício deste tenha o desestabilizado por completo. Em prantos, demonstrava sua frustração para Dante e Senhor Veríssimo, agora, o único restante do trio, tendo perdido toda a sua família, com a exceção de Ivete, mais uma vez. Arthur começou, neste período, a contatar os conteúdos que seu ego reprimia com tanta veemência. A anestesia frente às perdas acometeu-o, apresentando os primeiros sinais visíveis de que sua postura era, na verdade, uma esquiva aos sentimentos negativos. Quando o luto estendeu-se aos seus companheiros mais próximos, foi incapaz de sustentar essa postura, tendo sua consciência inundada por seus sentimentos, o que indica à intensa repressão dos conteúdos que lhes evocam, uma vez que, ao invés de integrá-los ao campo consciente, este é tomado por tais elementos, outrora, não acessados e reconhecidos como partes de si (Ibidem).

Um ponto importante, antes de seguir para a última temporada, é elaborar sua conexão com a entidade de Sangue, a qual, conforme abordado, é aquela relativa ao sentimento e à intensidade. Reitera-se como os sentimentos de Arthur norteiam sua conduta e o quão intensa é sua busca por afirmar e reafirmar seu amor por seus colegas através de suas ações, em contraponto à esquiva dos sentimentos dolorosos. O que faz da conexão de Arthur com a entidade do Sangue interessante não é

particularmente a entidade em si, mas o ato de conectar-se a uma entidade, o que resulta de haver mais do Outro Lado na mente de Arthur do que da Realidade. Nas palavras do narrador:

Arthur. Você começa a transcender mais uma vez; tudo começa a fazer sentido e aquela pergunta invisível que fica escondida dentro da sua cabeça mais uma vez é respondida. Mas tem alguma coisa diferente. Você sentia como se algo além da Membrana estivesse chamando por você. Você atingiu 50% de exposição paranormal: tem mais do Outro Lado dentro de você do que da Realidade. Além de estar conectado ao Outro Lado, você sente uma espécie de sentimento crescendo dentro de você; um sentimento unicamente seu. Uma marca. Eu tenho uma pergunta para fazer para você, Guaxi. Me diz uma coisa que o Arthur não sabe, mas que você queria muito que ele soubesse ou percebesse. Um conflito interno, uma dúvida, uma angústia que ele tenha; o que você revelaria para o Arthur? (LANGE, 2021, n.p.)

O narrador, neste momento, fez uma pergunta endereçada ao jogador, que respondeu “[...] ele é muito mais forte do que ele imagina. (...) ele tem que parar de se segurar tanto pelos outros” (MONTES, 2021, n.p.). Embora a relação psíquica com o Outro Lado será abordada com mais profundidade no fim do capítulo, é crucial compreender que, ao conectar-se com uma entidade, um conteúdo para além da consciência do personagem pode vir a ser integrado a ela. Em outras palavras, há um paralelo entre o desenvolvimento psíquico e o nível de exposição paranormal.

Depois de integrar, à consciência, os conteúdos inconscientes que o detinham em situações de conflitos e embates, de modo a ceder às decisões alheias, ao invés de afirmar as próprias, devido à recusa em reconhecer os próprios sentimentos considerados negativos e à manutenção da imagem empática, amorosa e acolhedora em prol dos demais, Arthur se torna uma figura central na organização da Ordem, vindo a liderar sua própria equipe de agentes de elite, a Equipe Abutres.

Quando Joui retorna, embora fique abalado e emocionado, Arthur, que antes cedia e se adaptava aos outros, segue liderando a equipe, colocando-se à frente, sem pestanejar, consciente de suas dores. Esta posição fica clara no momento da briga com Joui, em que é capaz, de forma explícita, de expor seus sentimentos e suas motivações e defendê-las firmemente, sem agir adaptando-se às decisões de Joui, como costumava fazer. Este embate enfurece seu amigo, que gritava, dizendo que Senhor Veríssimo errou ao apontar Arthur como líder. Frente a isso, Arthur reconhece

declaradamente o que lhe aflige e se mantém resoluto. É sabido que Arthur perde Joui novamente e que, sob sua liderança, a Equipe Abutres é capaz de derrotar Kian. O que se sucede é a sugestão de que Arthur foi apontado como novo Veríssimo, após ganhar a confiança e empatia deste ao perder quase todos os seus companheiros, mas não perder a si mesmo no processo.

Por fim, prossegue suas investigações com a Equipe Abutres e apresenta a sensibilidade de recrutar, para a Ordem, dois membros que passaram pela mesma experiência que ele: a perda violenta e traumática de toda a família após um contato fatídico com o paranormal.

4.3 Thiago “Calango” Elias

Thiago Elias, ou Calango, é amigo próximo de longa data de Lange, assim como Montes. Em virtude dessa proximidade, suas colaborações na criação de conteúdo ao longo dos anos foram diversas. Apesar das temáticas de suas produções terem divergido ao longo dos anos, Lange o convidou para o elenco da segunda temporada, passando a fazer parte integral desde então. Seu contato com o RPG de mesa como obra de entretenimento extravasou sua participação em Ordem Paranormal, criando e narrando sua própria obra: o Sacramento RPG, como parte do *podcast* Balela, do qual é co-anfitrião.

4.3.1 Cesar “Kaiser” Oliveira Cohen

Manauense, filho de uma mulher apreciadora de flores e um dublê estadunidense e agente da Ordem, Cesar Oliveira Cohen tinha proximidade com sua mãe, o que contrastava com o ressentimento que nutria por seu pai, Christopher, que voltou para seu país natal para trabalhar quando Cesar tinha 12 anos.

Em determinado momento de sua infância, desenvolveu uma amizade com Bruno, com quem jogava xadrez em dupla nas aulas de educação física; ambos se divertiam ao perderem propositalmente, atrapalhando seus respectivos parceiros. Ao descobrir este fato, o professor os fez jogar um contra o outro na frente da classe, ameaçando suspender o perdedor. A ameaça em nada afetava Cesar, mas os olhares de toda a turma o desesperava; ele acabou desenvolvendo duradoura fobia social, medo da solidão e crises de pânico, sendo que a primeira ocorreu durante uma

atividade em que deveria desenhar seu pai e, em decorrência, manteve-se dentro de casa na maior parte do tempo, tornando-se um programador e *hacker* extremamente habilidoso e efetivo, de modo que tornou os aparelhos eletrônicos mediadores confortáveis em suas relações, enquanto lentamente melhorava sua fobia social. Em dado momento e por algum motivo não esclarecido, perdeu sua mãe. Posteriormente, entrou em contato com o paranormal através de sua investigação de acontecimentos ilógicos em um fórum na internet, chamando a atenção de Samuel, um membro da Ordem, que o recrutou.

Figura 7 — Cesar Oliveira Cohen e Joui Jouki



Fonte: Capa do episódio 8 de O Segredo na Floresta o RPG⁷.

Sua primeira missão contou com a presença de seu pai, fato que o aborrecia constantemente, principalmente, em decorrência da amistosidade excessiva de Christopher, como se não houvesse passado 18 anos longe de Cesar. Durante as investigações iniciais, frente às primeiras manifestações que presenciou do paranormal, descobriu que era acometido por criofobia.

A morte de seu pai foi repentina e sem qualquer indicação de que se aproximava: em um ato heróico, Christopher sacrificou-se ao se lançar na criatura que havia prendido Thiago Fritz, salvando-o, mas perdendo a vida de forma gráfica no

⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gYdRp7eohyQ>>. Acesso em: 24 mai. 2023.

processo. Durante o funeral improvisado de Christopher, Cesar aproximou-se mais da equipe, compreendendo a magnitude de suas motivações e chegou a experimentar um dos cigarros de Thiago, que fumava frequentemente. Em um momento de esparecimento do grupo, chegou a *hackear* uma rede social de Arthur, revelando o pseudônimo *Angel of the Night*⁸.

Durante a batalha com o Carniçal Preto da Morte, teve sua mente controlada e deu um tiro no rosto de Joui, que, diferente dele, não o culpou. Tempos depois, no hotel de Santo Berço, durante o pesadelo causado pelo Parasita de Culpa, foi perseguido pela figura de Christopher, que gritava e esbravejava com ele, dizendo que estava fugindo como sempre fez e que nunca o amou. Ao final dos eventos de Carpazinha e Santo Berço, Cesar presenciou o sacrifício de Thiago Fritz e, como forma de lidar com todos os traumas vividos, assimilou seu hábito de fumar.

Nos meses entre os eventos das temporadas, passou a morar com Arthur e Ivete e a fortalecer seu vínculo com estes e com Joui, que os visitava. Tornou-se líder da equipe de pesquisa da Ordem e desenvolveu a C.R.I.S. (Central de Reconhecimento de Irregularidades Sobrenaturais), uma inteligência artificial que auxiliava a Ordem na detecção de eventos paranormais com taxa de precisão perto da perfeição.

Cesar deixou os cabelos e a barba crescerem, tornou-se majoritariamente incapaz de sustentar contato visual, suas crises de pânico tornaram-se mais frequentes e, além do hábito de fumar e de tirar e colecionar fotos polaroide como forma de lidar com seu estado psíquico, também adotou o nome e *alter ego* Kaiser, intencionalmente distanciando-se de seus relacionamentos, em decorrência do medo de perder mais entes queridos. Assim, só permitia que as pessoas mais próximas de si referissem a ele como Cesar.

⁸ Do inglês, “Anjo da Noite”.

Figura 8 — Kaiser



Fonte: Episódio 19 de Ordem Paranormal - Desconjuração⁹.

Ao fugir de uma criatura, logo após o resgate de Elizabeth, Kaiser arremessou uma granada contra aquela, mas, de acordo com o sistema do jogo, sua rolagem de dados resultou em um desastre, o pior resultado possível, fazendo com que a granada retornasse e explodisse próxima a seu pé, deixando-o entre a vida e a morte e causando cicatrizes permanentes devido à queimadura de metade de seu corpo. Foi tratado e estabilizado por Elizabeth que, pouco tempo depois, foi morta. Na cena de sua morte, outro fato foi chocante para Kaiser: seu amigo de infância, Bruno, estava entre os Escriptas. Em um diálogo críptico, Bruno deu pistas que auxiliaram a investigação da equipe e entregou um peão de xadrez para Kaiser.

Kaiser, queimado tal como seu pai após a explosão, apareceu de cabelos curtos e sem barba. Durante a investigação da mansão, uma das criaturas que assolava o local passou a assombrar as memórias de Kaiser, manifestando-se na Realidade através de suas polaroides, cujos rostos tornavam-se gradativamente macabros.

⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=reGd6QjPc9s>>. Acesso em: 24 mai. 2023.

Kaiser se questionou sobre o que é ser um herói frente à forma como era tratado por seus pares, chegando à conclusão de que, mesmo depois de Joui tentar convencê-lo do contrário, não era apto para tal papel. Ainda assim, forçou-se a adotar uma postura mais sociável, amistosa e, após crises de pânico, disse saber que é estranho e que ninguém se importaria se ele morresse. Joui reforçou que Kaiser era um herói para ele e pediu para que cuidasse dos outros quando ele não estivesse mais lá. Essa frase foi um presságio do momento seguinte, em que Joui entrou para a Seita das Máscaras. Frente à dolorosa partida, Kaiser acatou o pedido de Joui e seguiu em frente com a equipe.

Em um dos últimos grandes confrontos da temporada, Kaiser se encontrava inconsciente e foi sorrateiramente arrastado pelo Escripta Henri, que o extraiu com a intenção de executá-lo. Neste momento, Bruno apareceu, pedindo para que ele fosse o encarregado da morte de Kaiser e, ao erguer sua enorme marreta, para a surpresa de todos, direcionou seu pesado golpe não à cabeça de Kaiser, mas à de Henri, que caiu inconsciente no chão.

Logo antes do retorno e preparo para o confronto com Gal, Kaiser se conectou com a entidade de Energia, atingindo 50% de exposição paranormal, assim, seus olhos foram tomados pela coloração púrpura em um tom vibrante e, apesar de encoberta por faixas, uma espécie de grande tatuagem de flores, na mesma coloração, surgiu em seu braço direito. As flores sempre foram simbólicas para Kaiser, em referência ao relacionamento com sua mãe; seus rituais foram nomeados por ele a partir de flores, dentre os quais, o último, cinerária, foi particularmente importante, ao conjurar uma névoa que intensificava os rituais.

Quando Kian tornou-se Marcado, a Seita das Máscaras, visando cumprir o acordo com Joui, apareceu para retirar a equipe da Ordem do local. Kian, agora capaz de conjurar rituais, utilizou-se de um que enfraquecia os demais, retardando o resgate a ponto de ser capaz de matar alguns agentes antes que escapassem. Enquanto provocava e zombava de Kaiser, o primeiro na lista de prioridades da Seita das Máscaras, este calmamente ignorou o que era dito, pegou um cigarro de seu bolso, colocou-o em sua boca, acendeu-o e interrompeu o primeiro ocultista, gritando “Cala a boca! Cinerária!” (ELIAS, 2021, n.p.). Este gesto indicava o uso de seu ritual,

possibilitando o resgate de seus companheiros, mas sabendo que ficaria para trás, mantendo o ritual em funcionamento.

Mediante seus companheiros em segurança, Kian imobilizou Kaiser através de um ritual e levitou todas as suas polaroides, até mesmo, as que mantinha em segredo. Kian, arrogante, leu cada uma das mensagens escritas no verso das polaroides e ironizou uma em específico, na qual Kaiser, após a morte de Tristan, escreveu sobre como gostaria de morrer rodeado de pessoas, então Kian disse que Kaiser iria morrer sozinho e sua morte decorria justamente de estar rodeado de pessoas. Em seguida, utilizou o mesmo ritual que havia usado em Bruno minutos antes, o de inexistir. O corpo do agente começou a brilhar e tatuagens douradas surgiram, contando a sua história e seu sofrimento, de forma a preencherem cada centímetro de sua forma física, ao passo que a dor tomava cada aspecto de sua forma não-física até que Kaiser deixou de existir.

A última manifestação de Kaiser foi através de um vídeo, cuja senha de acesso Arthur encontrou atrás de uma polaroide mantida em sua mesa, na base da Ordem. O vídeo foi gravado por Elias, em segredo, para ser exibido no evento da morte de seu personagem.

Figura 9 — Kaiser ao final de Ordem Paranormal: Desconjuração



Fonte: Episódio 20 de Ordem Paranormal - Desconjuração¹⁰.

¹⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oTCZaA_chCs>. Acesso em: 24 mai. 2023.

4.3.2 Análise

A trajetória de Cesar tem a saúde mental como aspecto primordial, abordando temas como depressão, fobia social, crises de pânico, ansiedade e *coping*. O estado psíquico de Cesar está em foco desde o primeiro momento em que ele aparece, quando demonstra suas habilidades sociais impactadas pela fobia social que havia desenvolvido. Quando lhe foi revelada a presença de seu pai na missão, passou dias em constante atrito com este e, quando sua morte chegou, foi confrontado com uma gama de sentimentos e pensamentos que não era capaz de externalizar ou comunicar com clareza, como visto durante o funeral quando se expressou, dizendo “Cê sabe como eu não gosto de frio né, pai? Tá frio. Tá frio por dentro também. Mas eu tenho certeza que cê vai me esquentar” (ELIAS, 2020, n.p.). Desse modo, associa as emoções extremas provocadas por sua criofobia ao sofrimento psíquico sentido pela perda do pai. Vale mencionar que, quando a granada queimou metade de seu corpo, sua cicatriz facial resultante no lado esquerdo assemelhava-se, de forma surpreendente, à queimadura que Christopher tinha, também, do lado esquerdo de seu rosto.

Cesar, desde o início, apresentou intensas dificuldades de lidar com seu mundo interno e com o mundo externo, bem como de expressar e nomear tais dificuldades. Sua criofobia remete a uma vivência fria, de pouca intensidade afetiva, contrastada pelo fogo, dotado de potência transformadora, que aproximou-o da figura e do semblante do pai. No funeral de Christopher, pôde elaborar parte do que sentia, expondo estes aspectos aos colegas e ao corpo de seu pai, como se este pudesse lhe ouvir. Christopher morreu como herói e este tema arquetípico, como descrito, fez-se presente na trajetória de Cesar, bem como na de Joui, que o recusava. Foram diversas as discussões em que expressões deste arquétipo emergiram, entretanto, foi fator recorrente a recusa de Joui à figura do herói e a contrastante busca e identificação de Kaiser com ela.

Joui, contudo, teve uma trajetória mais alinhada a esta figura e à Jornada do Herói (CAMPBELL, 1989), enquanto Kaiser, em função de sua conduta afrontosa e

estratégica, pouco exploratória, alinhou-se mais à figura do guerreiro¹¹, a qual Joui buscava desempenhar e Kaiser adotava como forma de contornar como realmente se sentia e gostaria de agir. Kaiser chegou, até mesmo, a criar um *alter ego*, a fim de se manter distante de novas pessoas, focando seu afeto naquelas com quem já tinha proximidade e dirigindo o restante de sua atenção às suas funções na Ordem, assim, havia criado uma persona alinhada à figura do guerreiro para distanciar-se de si mesmo. Esse movimento de distanciamento ocorreu em paralelo com outros dois: o tabagismo e o registro de conteúdos intrapsíquicos através de polaroides e bilhetes, ambos como formas de lidar com o profundo sofrimento que suportava.

Durante toda a sua trajetória até este momento, Kaiser ocultou seu mundo interno dos demais e buscou delimitar uma espécie de zona de conforto emocional da qual jamais saía, além de apresentar intensa resistência à integração de conteúdos inconscientes à consciência, resultando em uma forma de cisão psíquica ao criar um *alter ego*, um ato de distanciamento e não reconhecimento de si em sua totalidade. A conexão de Kaiser com a entidade de Energia precedeu sua morte.

Kaiser, você, mais uma vez, se conecta com esse símbolo. Ele expande a sua mente e te faz compreender tudo, mesmo que temporariamente, só que dessa vez alguma coisa está diferente. Você sentia como se esse símbolo estivesse te chamando, como se algo além da Membrana estivesse clamando por você. Você atingiu 50% de exposição paranormal: tem mais do Outro Lado dentro de você do que a Realidade. Você se sente não só conectado ao Outro Lado e às entidades, mas você também se sente conectado a um conceito específico, como se um sentimento fosse formado dentro da sua mente: uma Marca. Eu tenho uma pergunta pra te fazer, Calango. Me diz uma coisa que o Kaiser não sabe, mas que você queria muito que ele soubesse ou percebesse, um conflito interno, uma dúvida, angústia que ele tenha; o que você revelaria para o Kaiser? (LANGE, 2021, n.p.)

A resposta que Elias deu à pergunta foi: “As inseguranças dele só estão na cabeça dele; a imagem que as pessoas têm dele não necessariamente é a que ele acha que elas têm” (ELIAS, 2021, n.p.). Mediante a tomada de consciência desta frase, Kaiser demonstrou desprender-se da dependência de controlar a imagem que as pessoas tinham de si, bem como de sua autoimagem, aproximando-se de uma integração de elementos inconscientes à consciência por meio da flexibilização egóica

¹¹Embora exista a possibilidade de um herói-guerreiro, no contexto da websérie, os personagens fazem uma forte distinção entre herói e guerreiro como papéis distintos, portanto, os termos herói e guerreiro, neste estudo, dizem respeito às concepções dos personagens acerca destes papéis.

(JUNG, [1916] 2011), o que desdobrou em significativa melhora na forma como lidava com seu mundo interno, agindo de forma liberta e leve em suas últimas horas de vida. Espelhando-se nos sacrifícios heróicos de Thiago e de seu pai, Kaiser também morre como um herói, o que demonstra que passou a se identificar com esta imagem.

Suas últimas palavras refletem o sentimento de autoaceitação e de reconhecimento de que os significados de seus nomes eram, na verdade, partes dele. Ele retoma o nome que começou como uma piada entre os jogadores na cena em que *hackeou* Arthur, *Angel of the Night*. São inúmeras as interpretações da retomada deste nome, mas, para a pesquisadora, é reflexo de retomar um terceiro nome, que sempre esteve presente na vida de Cesar enquanto *hacker*, mas nunca foi usado dentro do jogo. Desse modo, *Angel of the Night* foi o nome adotado como *hacker*, antes e depois da criação do *alter ego* Kaiser, sendo utilizado dentro da série, exclusivamente, em uma situação de amistosidade e carinho entre amigos e no último momento de sua vida, ao integrar e reconhecer Cesar e Kaiser como um. “Hoje, eu não sou Cesar, eu não sou Kaiser, eu sou o *Angel of the Night*” (ELIAS, 2021, n.p.), então desfazendo-se e inexistindo, em um ato heróico - tal como seu mentor e seu pai -, termina a história do *Angel of the Night*.

Entretanto, sua última aparição no RPG não foi esta. Em determinado momento após sua morte, Arthur encontrou uma fotografia em que estavam Kaiser, Joui, Arthur, Ivete e a gatinha Jennifer, bem como desenhos à caneta de sua mãe, seu pai, Elizabeth e Thiago e, acima de todos, havia a palavra família, além de, no verso, a frase “Violetas me lembram o cheiro da minha mãe” (ELIAS, 2021, n.p.). Usando a senha “cl4ud1a”, também escrita no verso, Arthur assistiu um vídeo gravado por Kaiser no dia dos eventos do primeiro episódio da temporada, em que ainda tinha cabelos longos e barba.

Figura 10 — Fotografia de Kaiser



Fonte: Episódio 20 de Ordem Paranormal - Desconjuração¹².

A gravação ganhou um tom sombrio quando Kaiser falou sobre o coração de Joui não poder ser corrompido, uma vez que não sabiam de seu acordo com a Seita das Máscaras e seu posterior ódio paranormal forçado pelo Diabo e, também, quando fala de Arthur, a mensagem que deixa pra ele é a mesma que, horas antes, sem saber deste vídeo, Montes integra à consciência de Arthur, a de que não é frágil e, diferente do que acredita, é capaz de muito mais. Por fim, quando fala de Thiago e Christopher, expressa identificar-se com eles, ao passo que usa uma linguagem que explicita o esforço consciente que faz para distanciar-se disso, dizendo que seu corpo agiria como eles, mesmo não querendo, então reconhece a si mesmo como identificado a eles, que sempre estão em sua mente nos momentos de perigo.

Oi, Arthur. Oi, Joui. Oi, Ivete. Se vocês estão vendo isso agora significa que alguma coisa saiu dos planos e eu não estou mais entre vocês (...) eu tô com medo, na verdade (...) as pessoas aqui na Ordem, às vezes elas saem e não voltam mais. Então eu me senti na necessidade de gravar isso daqui para caso alguma coisa dê errado, vocês saibam o que eu tô sentindo agora. Ivete, obrigado por tudo (...) eu ainda me culpo às vezes pelo que aconteceu na sua vida e na vida do Arthur. Enquanto você fazia o café da manhã lá em casa às vezes eu saía escondido pra chorar e eu só não sabia dizer se eram lágrimas de nostalgia por ter uma mãe, ou se eram lágrimas de culpa por ter transformado a vida de vocês num inferno. Então me desculpa e obrigado por tudo que você fez por mim. Joui, eu não consigo nem dizer a quantidade de vezes que a sua gentileza tocou no meu coração. Eu já te disse isso inúmeras

¹² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oTCZaA_cHcs>. Acesso em: 24 mai. 2023.

vezes e continuo falando que você é a pessoa mais gentil que eu já conheci. Eu sinto que o seu coração, ele não pode ser corrompido, sabe? (...) E Arthur, eu nem sei por onde começar, mas eu acho que eu poderia começar pedindo pra você parar de deixar as suas cuecas na minha cama. Tiveram alguns dias, desde quando a gente começou a morar juntos, em que, algumas noites você ficava muito pensativo e tagarela, e você às vezes queria ficar conversando comigo ao invés de dormir. E em um desses dias você disse que se achava fraco, que suas limitações iam te impedir de chegar onde você queria, iam te impedir de realizar seus sonhos e a única coisa que eu pensei naquele momento foi “Como que isso foi acontecer? Como que isso pôde acontecer?” Porque você se acha tão frágil, mas, olha só pra você, você tá sempre com um sorriso no rosto e, não importa o que esteja acontecendo ao seu redor (...) você é enorme, Arthur. Apesar de tudo você era a única pessoa que conseguia me acalmar quando eu ficava nervoso (...) você é a prova viva de que não tem limitações quando se tem amor no coração. Eu espero que os agentes novos sejam legais. Eu não sei se eu vou querer amizades novas. Eu acho que não mas, na hora do perigo, eu só consigo lembrar do Thiago e do meu pai, então eu acho que meu corpo vai se mexer pra proteger eles também, mesmo que eu não queira, afinal de contas, eles nunca saem da minha cabeça (...). Vocês foram a minha luz, vocês iluminaram a minha vida, meus sentimentos, meus caminhos, vocês são luz. Eu espero que eu tenha conseguido olhar no olho de vocês e dizer tudo que eu tô sentindo, mas, caso eu não tenha conseguido, eu não posso ir pensando que eu poderia ter cometido o mesmo erro de novo, então, eu amo vocês e obrigado por tudo, e um dia a gente se encontra de novo. Tchau. (ELIAS, 2020, n.p.)

4.4 Gabriela “Bagi” Cattuzzo

Produtora de conteúdo para a internet focado no conteúdo de jogos, assim como seus companheiros de RPG, Gabriela Cattuzzo passou por diversas plataformas de transmissão ao vivo e, ao longo de sua carreira, produziu uma vasta quantidade de vídeos e colaborações. Seu foco, hoje, permanece nas transmissões ao vivo, apesar de também trabalhar com suas redes sociais. Assim como Lange, Rossi e muitas outras personalidades da internet, seu nome esteve no centro de algumas controvérsias. Sua amizade com Lange também se estende há anos, levando ao convite para o primeiro episódio da série.

4.4.1 Elizabeth “Liz” Webber

Elizabeth Webber pouco falou de seu passado antes de entrar para Ordem, de forma que somente disse que sua mãe - Lucille Webber -, a quem amava muito, faleceu em um acidente de carro, apesar de ser uma motorista extremamente habilidosa, deixando Elizabeth órfã aos 18 anos, uma vez que seu pai foi, como sua mãe dizia, apenas um caso passageiro. As condições misteriosas da cena do acidente

de sua mãe fizeram-na trocar seu curso de astronomia por ciências forenses, ingressando na polícia federal em 2020.

Enquanto trabalhava, o corpo de Leonardo Gomes chegou à sua mesa de necrópsia, em uma condição impossível de ser causada por circunstâncias normais. Decidiu, então, seguir seu forte ceticismo e investigar a origem do corpo com o qual se deparou, conhecendo Tristan Monteiro, um agente da Ordem com quem trocou números de telefone. Diante do ímpeto de desvendar a verdade por trás do caso de Leonardo Gomes e do acidente de sua mãe, Elizabeth entrou para a Ordo Realitas.

Figura 11 — Thiago Fritz, Elizabeth Webber e Cesar Oliveira Cohen



Fonte: Capa do episódio 7 de O Segredo na Floresta o RPG¹³.

Em 29 de fevereiro de 2020, junto com dois agentes - Thiago Fritz e Daniel Hartmann -, recebeu a missão de investigar a Escola Nostradamus de Ensino Médio, após um misterioso incêndio que causou a morte de um bombeiro. Depois de presenciar os eventos já descritos neste trabalho, arrastou o corpo de seu colega sobrevivente, Thiago Fritz, para fora da escola e passou um tempo com ele durante suas respectivas recuperações, durante o qual estabeleceram uma forte amizade.

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VldAD6_DMgw>. Acesso em: 24 mai. 2023.

Elizabeth era, desde a morte de sua mãe, uma pessoa interpretada como pragmática, insensível e egoísta por muitas das pessoas a quem era uma estranha, apesar de ser, por vezes, carinhosa, dedicada e gentil com seus companheiros, a seu próprio modo. Enquanto, por intervenção de Thiago Fritz, despedia-se de sua mãe no cemitério pela primeira vez desde seu falecimento, salvou um integrante de um grupo de jovens atacados por uma criatura paranormal. O único sobrevivente, Joui Jouki, entrou para a Ordem e, durante seu treinamento, Elizabeth não pôde evitar, por mais que tenha se esforçado, apegar-se ao inocente garoto de quem era mentora.

Durante a segunda temporada do RPG, no início da missão, demonstrava forte sentimento por Joui Jouki, guiando-o e aconselhando-o frente aos desdobramentos da missão. Neste processo, também demonstrou tendências ao alcoolismo, tema presente em sua trajetória.

No hotel de Santo Berço, foi confrontada com a imagem de Alexander Kothe, com seu orifício ocular exposto e sangrando, acusando-a de nunca ter se importado com ele e de ter contribuído para seu suicídio. Apesar de tentar argumentar, enquanto se esquivava dos violentos ataques da projeção do Alexander, não obteve êxito. Quando tentou mudar seu ponto de vista e abraçar a figura, abaixando a guarda por completo, teve seu coração arrancado pelo falecido ex-professor.

Tempos depois de vivenciar a própria morte neste pesadelo paranormalmente realista, manifestou-se, na caverna de Santo Berço, a favor de matar os mananciais, humanos mantidos em cárcere como forma de alimentar o Parasita de Dimensões que sustentava o Santo Berço. Focada nos documentos lidos durante a investigação, insistiu e, logo antes de puxar o gatilho, Joui disse que não era aquilo que ela havia o ensinado. Elizabeth retrucou, dizendo que era melhor ouvir Thiago, uma vez que ela não era uma boa pessoa. Joui insistiu, trazendo seus próprios ideais à tona, mostrando que também tinha algo a ensiná-la. Então, comovida e emocionada, recuou.

Horas depois, em confronto com o Deus da Morte, Elizabeth foi agarrada e presa em uma distorção temporal e, assim, permaneceu na caverna durante vinte e

dois anos em tempo real¹⁴, sendo que, na perspectiva dos demais, haviam se passado apenas poucos segundos. Portanto, Elizabeth, no decorrer de segundos, viveu vinte e dois anos refletindo sobre cada momento de sua vida, cada arrependimento, cada angústia e cada agonia, ciente de que cada segundo que se passava representava um segundo que era incapaz de aproveitar de sua juventude.

Aos 50 anos de idade, Elizabeth presenciou o sacrifício de Thiago Fritz, seu melhor amigo, em prol de salvar toda a equipe e dar fim à terrível missão. Sem lembrar-se do caminho que fizera caverna adentro, passados vinte e dois anos, saiu e deparou-se com a visão do vilarejo em chamas e seus residentes em agonia.

Ao relatar a missão ao Senhor Veríssimo, viu este introduzindo Agatha Volkommenn à Ordem, fato que deixou Elizabeth revoltada, tomando a decisão de se afastar da Ordem. Iniciou uma investigação sozinha à medida em que retornava a seus hábitos e ao alcoolismo. Todos os documentos levavam a uma dita Ordem da Desconjuração, que acabou por capturá-la; então, em cativeiro, Elizabeth e seu companheiro de investigação, Guto, tiveram textos causadores de medo tatuados à força em seus corpos. Elizabeth, neste período, tinha um pesadelo recorrente e alucinações frequentes com a figura de Thiago Fritz, que a aconselhava e consolava.

Eu estou com a cabeça encostada na minha escrivaninha. Eu levanto ela e vejo que o quarto onde estou está todo iluminado. Ele está todo iluminado porque as paredes estão pegando fogo. E o fogo... Ele lambe todas as paredes do quarto, mas o quarto... Ele não tá quente, o fogo ele não me toca. Porém... Eu escuto não só o fogo queimando e estalando como vozes vindo de dentro dele e as vozes são familiares. Eu escuto a voz do Thiago. Eu escuto a voz do Daniel. Eu escuto a voz do Alex, a voz do Cris, a voz do Gonzales... eu escuto muitas vozes vívidas e então... Uma silhueta começa a sair do fogo. Uma silhueta escura. Eu não consigo ver rosto, eu não consigo distinguir quem é. Essa silhueta... Ela estende a mão pra mim e eu... Estendo a mão pra ela de volta. Quando eu toco a mão da silhueta eu vejo o rosto da minha mãe e ela começa a pegar fogo também. A minha mãe começa a derreter e virar uma grande poça de gosma no chão. A mesma gosma preta de Santo Berço. Eu me ajoelho no chão e eu consigo ouvir gritos da minha mãe vindo de dentro dessa gosma. Quando eu olho no fundo dessa gosma... Tudo que eu sinto é vontade de tocar ela. E ao tocar a gosma, o sonho acaba. (CATTUZZO, 2021, n.p.)

¹⁴ O Deus da Morte, como criatura mor do elemento de Morte, criou uma distorção temporal, em que, para Elizabeth, vinte e dois anos transpassaram em tempo real e, paradoxalmente, poucos segundos transpassaram para os demais em tempo real. Informa-se que temporalidade, percepção temporal e paradoxos estão associados ao elemento de Morte.

Quando foi resgatada pela equipe da Ordem, Guto já havia perdido sua sanidade e autonomia, em decorrência dos procedimentos realizados em seu corpo. Enquanto escapavam do Orfanato, Elizabeth teve mais um encontro com a Degolificada, criatura que a traumatizou durante os eventos ocorridos na Escola Nostradamus. Por fim, quando o grupo estava prestes a escapar, os Escriptas, que visavam à Desconjuração, emboscaram a equipe. O que se sucedeu foi a cena já descrita da morte de Elizabeth pelas mãos de Gal.

Elizabeth não foi capaz de dizer suas últimas palavras, mas conseguiu ferozmente clamar pela proteção de Joui, que chamou de filho. Sua última aparição em Ordem Paranormal RPG, entretanto, deu-se muito tempo depois, quando Carina Leone, personagem que também é interpretada por Cattuzzo, conectou-se à entidade de Conhecimento e, assim, interagiu com Elizabeth. Da mesma forma que Montes disse algo a Arthur e Elias falou algo a Kaiser, Elizabeth foi a pessoa que, a Carina, disse uma única frase: “O ódio não resolve nada (...) o amor, a família e as pessoas ao seu redor são mais fortes do que qualquer ódio que você pode sentir” (CATTUZZO, 2021, n.p.).

Figura 12 — Polaróide de Elizabeth Webber abraçando Arthur e Joui



Fonte: Episódio extra - “Revelando a Desconjuração”¹⁵.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0hzThZ91sxl>>. Acesso em: 24 mai. 2023.

4.4.2 Análise

A história de Elizabeth é a mais curta dentre as analisadas, entretanto, é indispensável para o propósito da análise dos conteúdos subjetivos dos personagens e sua relação com o cenário de Ordem Paranormal RPG. A primeira razão para tanto é o fato de que Elizabeth não teve um desenvolvimento integrador de conteúdos inconscientes à consciência na proporção que os outros personagens analisados tiveram, o que é importante para demonstrar que não são todos os personagens de RPG que têm profundos desenvolvimentos. Outro fator relevante é a interação de Elizabeth com Carina Leone quando esta se conecta com uma entidade do Outro Lado.

Elizabeth demonstra, entre outros fatores, alcoolismo e sintomas de transtorno de stress pós-traumático, como isolamento social, hiper vigilância, irritabilidade, culpa, ansiedade, pesadelos, alucinações e culpa, sendo que responsabiliza-se por diversos eventos traumáticos de seu passado. A maneira que encontrou para lidar com tal panorama foi através de uma imersão completa em seu trabalho e na insistência em buscar respostas. Seu pesadelo recorrente, inclusive, traz diversos elementos deste sofrimento intrapsíquico: o incêndio de Santo Berço, as vozes vívidas de seus falecidos companheiros e, em meio ao caos, a silhueta de sua mãe, estendendo-lhe a mão como se fosse tirá-la daquele lugar, contudo, ao tocá-la, transforma-se na manifestação do elemento da Morte na Realidade, o lodo preto que viu por vinte e dois anos escorrer dos olhos do Deus da Morte, criatura mais poderosa deste elemento.

Seu último gesto foi póstumo e, ao que parece, antecedido de uma reflexão possível apenas após a transformação da consciência e do ego, advinda da morte. Assim, transmitiu, a Carina Leone, o ensinamento que levou esta a ter decisões diferentes das quais Elizabeth tomara em vida. O gesto final de Elizabeth foi o de usar sua experiência como uma lição para que Carina não repetisse os erros que cometeu.

4.5 Análise do cenário

No que diz respeito ao cenário de Ordem Paranormal RPG são visíveis inúmeras figuras representativas de imagens arquetípicas, expressas por seus personagens, bem como, ritos e temáticas que podem promover um diálogo

consciente-inconsciente, uma vez que os personagens interpretados pelos jogadores são, necessariamente, levados rumo ao desconhecido para enfrentarem seus medos e, durante suas jornadas, podem entrar em contato com as mais diversas manifestações paranormais e rituais transformadores, como o de Transcender e o de conectar entidades do Outro Lado. No que diz respeito à série, dois fatores destacam-se dentre todos os personagens analisados e se relacionam intimamente com o cenário do RPG: a morte de Elizabeth Webber e o arquétipo do herói (JUNG, [1959] 2002), cujas expressões são visíveis, entre outros momentos, nos diversos sacrifícios dos personagens.

A morte de Elizabeth e o sacrifício de Christopher e Thiago, pontos centrais no cenário, serviram de estopim para diversas transformações psíquicas nos personagens, bem como no enredo do RPG: é possível considerar que estes eventos dividem as partes do enredo. Antes do sacrifício de Christopher e Thiago, os personagens analisados eram alheios ao paranormal, incapazes de compreenderem a dimensão de sua influência na Realidade e, após o sacrifício do último, cedendo o corpo, a visão, a juventude e a vida em prol de seus companheiros, seu ato heróico ficou demarcado na psique de todos os que o presenciaram, enrijecendo seus egos e obstruindo seus desenvolvimentos psíquicos. Joui mudou por completo sua conduta e visão de mundo; Arthur desdobrou-se em sua resiliência e tenacidade; Cesar tornou-se Kaiser, distanciando-se de si, dos outros e controlando sua imagem; Elizabeth rompeu com a Ordem, isolando-se e afogando-se em seu trabalho. Reitera-se que, sobretudo, para Joui e Cesar, a regência arquetípica do herói passou para primeiro plano, sendo recusado por Joui e almejado por Kaiser.

Concernente ao enredo, foi a partir do sacrifício de Thiago que os agentes desenvolveram suas habilidades práticas e materiais, em contraponto ao incipiente desenvolvimento psíquico inicial. O ato do sacrifício, conforme Jung ([1973] 1999), é o ato de conscientemente abdicar do poder, da matéria e da posse em prol do reconhecimento do âmbito inconsciente. Trata-se, portanto, do momento em que o indivíduo, em sua trajetória singular, adquire consciência de um campo e um propósito maior do que esta dimensão psíquica, de modo a seguir uma trajetória mais profunda. O sacrifício é, necessariamente, um ato que possibilita a união de opostos e o diálogo

consciente-inconsciente, sob uma nova posição: a de relacionar-se com o inconsciente, sem estar submisso a este.

A morte de Elizabeth, por sua vez, demarcou o momento em que os agentes foram forçados e, diretamente, desafiados por Gal a aprimorarem, ainda mais, suas habilidades através do paranormal, jornada que implicou o contato, também, com seus respectivos mundos intrapsíquicos, promovendo, assim, seus desenvolvimentos. Joui entrou para a Seita das Máscaras, abdicando de sua consciência para o elemento de Conhecimento; Arthur e Kaiser conectaram-se com as entidades de Sangue e Energia, respectivamente, entrando em contato com importantes questões inconscientes que vieram a mudá-los física e psiquicamente. A soma destes dois importantes eventos e seus desdobramentos culminaram, para Joui e Kaiser, em seus sacrifícios, integrando o papel do herói aos seus próprios modos, tal qual Christopher e Thiago haviam feito.

Outros fatores do cenário podem ampliar a compreensão dos elementos analisados. O Outro Lado é descrito como impossível de ser assimilado pela mente humana e apenas, com muito custo, interpretado subjetivamente, sendo, no máximo, categorizado através de suas manifestações na Realidade. De forma similar, o inconsciente coletivo é composto por potenciais impossíveis de serem assimilados diretamente pela consciência humana, apenas podendo ser acessados mediante suas manifestações simbólicas, parcialmente, subjetivas. Deste modo, é possível traçar um paralelo entre o Outro Lado e o inconsciente coletivo, ao se considerar que o primeiro alude, simbolicamente, ao segundo, cuja conscientização de potencialidades contribui com o desenvolvimento da psique.

Não é descabido afirmar que, da mesma forma que o inconsciente coletivo manifesta-se indiretamente e influencia a consciência, o Outro Lado cumpre a mesma função em seu enredo, como evidenciado pelo ato de transcender. Quando certo nível de exposição paranormal é atingido, um indivíduo pode concentrar-se no símbolo do ritual de Transcender e, no momento em que o faz, entra em um estado de transe e de ligação inconsciente com o Outro Lado. Durante este transe, que pode levar de instantes a horas para as pessoas que o testemunham de fora, o indivíduo compreende por completo o Outro Lado e se comunica com este, o que, geralmente,

consiste na resposta a uma pergunta. Ao fim do processo, entretanto, se esquece de tudo, salvo um mínimo resquício da conexão, que toma a forma de um saber paranormal: a capacidade de conjurar um ritual ou um poder paranormal, bem como o conteúdo da comunicação com o Outro Lado.

Ao conectar-se com uma entidade, o que ocorre ao transcender após o marco de 50% de exposição paranormal, ou seja, quando há mais do Outro Lado na psique do indivíduo do que a própria realidade, a pergunta do Outro Lado é endereçada ao jogador que interpreta o personagem, o dono da Marca deste. Partindo do paralelo exposto, é possível pensar este momento como análogo aos sonhos proféticos em que deuses, oráculos, ancestrais ou figuras semelhantes comunicam-se com o sonhador, promovendo clareza ou lucidez (SMOLKA, 1972). Todos os jogadores possuem uma Marca, através da qual essa comunicação é possibilitada, tendo como mediadora uma das quatro entidades elementais do Outro Lado. Este diálogo excepcional implica, necessariamente, no contato consciente com conteúdos inconscientes por parte do personagem, mas não diretamente de sua integração.

Há, ainda, relação entre as Marcas e os arquétipos a etimologia da palavra arquétipo liga *arché*, que pode significar princípio ou posição superior, e *typos*, que pode significar marca; visto que os Marcados são originados de e marcados pelo jogador, o qual se caracteriza como um potencial inassimilável pelo personagem. Menciona-se que algumas Marcas foram, inclusive, nomeadas, como “Obstinada”, de Gabriela Cattuzzo, em referência a Elizabeth Webber, bem como “Herói”, de Rafael Knittel, em relação a Thiago Fritz, esta sendo o nome de um arquétipo para a Psicologia Analítica. Por meio da Marca, portanto, se reconhece, através e dentro do cenário, a ligação entre personagem e jogador. No caso de Ordem Paranormal RPG, o cenário é indissociável do desenvolvimento dos personagens, o que parece se dar pela aproximação do diálogo consciente-inconsciente dos jogadores, promovida pelo cenário, uma vez que os acontecimentos que levaram os personagens a desenvolverem-se e tomarem as decisões que impactaram uns aos outros foram possíveis, em decorrência do cenário, imbuído de analogias à relação consciente-inconsciente. Reitera-se, entretanto, que este é o caso de Ordem Paranormal RPG e é perfeitamente possível que haja campanhas de RPG em que nenhum personagem se desenvolva.

Figura 13 — Personagens de Ordem Paranormal RPG



Fonte: Ordem Paranormal RPG (CELLBIT et. al, 2022, p. 2-3).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante os resultados de estudos anteriores, bem como desta pesquisa, algumas afirmações são possíveis. A primeira delas é a de que a experiência dos RPGs de mesa é simbólica e mobilizadora (GUIMARÃES, 2016), uma vez que possuem conteúdos alusivos ao universo mítico; assim sendo, o RPG “[...] não dialoga somente com nossa parte consciente; fala, também, ao inconsciente, uma vez que possuem linguagem comum, a simbólica” (GUIMARÃES, 2010, p.131). Nesta dinâmica, a experiência dos jogadores deve ser reconhecida, pois trata-se de uma dramatização que dá vida aos personagens que, por sua vez, só podem existir por meio daquela. Guimarães (2016) verificou que há uma conexão entre a psique do personagem e a psique do jogador, observável na dramatização do RPG. Partindo deste fato, é possível inferir que o cenário tem a possibilidade de relacionar-se, também, com o jogador, dado que, no caso de Ordem Paranormal RPG, a relação personagem-cenário é indissociável.

A vivência, por meio da dramatização de conteúdos imaginados, pareceu propiciar a objetivação do subjetivo, de modo que puderam emergir elementos de sombra, persona, ego, figura ideal, complexos afetivos e expressões arquetípicas. Com isso, houve a passagem do imaginário ao simbólico, o qual se configura como integrador do consciente e do inconsciente, bem como abre campo ao diálogo e interpretação de ambos. (GUIMARÃES, 2016, p. 483)

Acerca deste tópico, a dramatização a qual se refere neste estudo, como bem descreveu Guimarães (2016), não é de cunho teatral, mas sim, permeada pela improvisação e espontaneidade, que utilizam-se da imaginação, criatividade e fantasia. Segundo Moreno (2012), a espontaneidade relaciona-se com a criatividade na dinâmica em que uma leva a outra, isto é, a espontaneidade provoca respostas adequadas do indivíduo a novas situações ou respostas novas a situações anteriores, sendo a criatividade intrínseca ao ato em si. Uma vez que em Ordem Paranormal RPG, a dramatização relaciona-se diretamente ao cenário, ressalta-se seu conteúdo gráfico, narrativa aterrorizante e enredo permeado por eventos traumáticos, os quais são abordados com seriedade, bem como o peso dos desdobramentos psicológicos nos personagens que passam por tais atrocidades. A intensidade das emoções, sensações e vivências envolvidas na dramatização é visível em todos os eventos descritos.

Os sujeitos [da pesquisa] relatam ocasiões em que choraram pela morte de seu ou de um personagem companheiro do seu na saga que percorriam juntos, viram-se agindo como seus personagens reagiriam, perceberam características suas em determinada ação de seus personagens, usaram a primeira pessoa do singular ao falar de seus personagens, sentiram as sensações e sentimentos de suas criações durante uma aventura de modo intenso. Todos esses relatos sinalizam um movimento projetivo dos sujeitos de pesquisa em relação a seus personagens. (GUIMARÃES, 2010, p. 135)

Assim sendo, é possível pensar sobre como os personagens, relacionados aos jogadores, por meio de suas experiências e ações promovidas pelo cenário, demonstram profundo desenvolvimento psíquico, sendo que sua psique está contida em sua totalidade e na de seu respectivo jogador. Conforme evidenciado pela passagem “Todos os sujeitos relatam que, através do R.P.G., é possível identificar características, até então, não concebidas como pertencentes a si” (GUIMARÃES, 2010, p. 138), é possível que haja migração de conteúdos dos personagens aos jogadores e, em Ordem Paranormal RPG, observa-se uma relação indissociável de personagem-cenário, sinalizando, assim, que o cenário do RPG detém a possibilidade de influenciar a psique dos jogadores por intermédio de seus personagens.

A apreensão de novos conteúdos é a etapa mais avançada atingida por todos os sujeitos da pesquisa. A partir dela, começam as diferenças individuais de alcance de etapas e reconhecimento de potências. Isso sinaliza que o R.P.G. permite a integração de novos conteúdos, por parte de seus jogadores, e, como desdobramento, a ampliação da consciência, pois todos os sujeitos de pesquisa atingem a mencionada etapa. (GUIMARÃES, 2010, p. 138)

Outra dimensão que relaciona jogador e personagem é a criação do deste, amplamente explorada por Guimarães (2016): “Ao imaginarem seus personagens, suas ações, pensamentos, histórias de vida, (...) dons possuídos e constituições, os jogadores pareceram ter-lhes imbuído de conteúdos de suas psiques, inclusive de suas dimensões inconscientes” (p. 479). Ademais, a autora também verificou que todos os sujeitos de pesquisa contemplados em sua tese de doutorado apresentaram conteúdos relacionados à sombra, evidenciando a dimensão da experiência do RPG como promotora de aproximação do inconsciente à consciência. Pode-se, a partir destes fatores, compreender que a totalidade da psique do personagem está contida na totalidade da psique do jogador, uma vez que, para Jung ([1921] 2011), todos os produtos de nossa criatividade e intuição, por mais abstratos e irracionais que possam ser, estão presentes em nossa própria psique.

Apesar disso, não é possível, através do presente estudo, afirmar quais são os fatores que promovem o desenvolvimento dos personagens e a integração de conteúdos inconscientes destes à suas respectivas consciências, mas é possível afirmar que tais fatos ocorrem e é possível relacioná-los ao cenário. No caso de Ordem Paranormal RPG, ritos como Transcender, conectar-se a uma entidade, enfrentar criaturas paranormais, vivenciar situações de risco extremo e entrar em conflito com as ambiguidades morais da natureza do Outro Lado são alguns dos múltiplos fatores que aproximam o diálogo consciente-inconsciente dos personagens e, por muitas vezes, as dinâmicas interpessoais e os desdobramentos das ações dos personagens evidenciam não apenas a ocorrência deste diálogo, como o desenvolvimento psíquico dos personagens.

Em referência aos trabalhos que embasaram esta pesquisa, Guimarães (2016) constatou que “[...] a dramatização viabiliza, ainda, expressão e experimentação de aspectos da sombra, que os coloca em comunicação e interação com a consciência que, por sua vez, pode vir a reconhecê-los e integrá-los” (p. 64) Outro fator que corrobora essa colocação é a emergência espontânea de imagens arquetípicas durante o desenrolar do enredo, como a do herói e a da morte, que se fizeram presentes e intimamente ligadas aos personagens analisados, promovidas pelas circunstâncias do cenário que, por sua vez, possibilitaram as ações dos personagens. Por meio de manifestações arquetípicas e elementos do inconsciente pessoal, “[...] o inconsciente dos participantes pareceu ter buscado manifestar-se, a fim de ser propiciada via para a sua captação pela consciência, de modo a promover sua penetração neste campo” (GUIMARÃES, 2016, p. 482).

Outro fator que pode contribuir com o entendimento da relação personagem-cenário e jogador-personagem e seus desdobramentos no desenvolvimento psíquico é a hipótese de que, durante o jogo de um RPG de mesa, a personalidade exercida através dos personagens criados possua, momentaneamente, certa autonomia em relação à personalidade habitual do jogador, o que pode ser de grande valia ao ser investigado em estudo posterior. Um exemplo de tal dinâmica é uma reação visceral e imediata que o personagem exibe frente a uma situação, em que o jogador discorda veementemente das ações e sentimentos de seu personagem. Apesar deste fator não

ser contemplado nesta pesquisa, a possível abertura da consciência a aspectos desconhecidos ou não habituais durante dramatizações no RPG de mesa é postulada.

Os participantes de um grupo de vivência dramática inserem-se, neste contexto, com sua persona habitual, no entanto, encontraram espaço para exercer novas personas, por meio dos personagens criados. Estes facilitam a expressão de aspectos da personalidade não revelados, ou mesmo desconhecidos, pois funcionam como escudos de proteção, atrás dos quais os participantes podem deixar de ser eles mesmos e passam a ser outros. (GUIMARÃES, 2016, p. 55)

A consciência, que até então se orientava no sentido da permanência de um funcionamento conhecido e ideal, pode se deparar com elementos que se revelam como novos, muitas vezes estranhos a ela. Esta experimentação simbólica de novas personas é o que pode permitir a abertura da consciência para novos, estranhos, desconhecidos, representantes da sombra, que tiveram a oportunidade de se aproximar da consciência. [...] Vemos então que a possibilidade de se explorar, desenvolver e criar diferentes personas, de maneira espontânea, pode ser um instrumento importante de aproximação dos aspectos sombrios à consciência. (QUILICI, 2009, p. 59-60 apud GUIMARÃES, 2016, p. 55)

Verifica-se, no presente estudo, que os cenários de RPG podem aproximar o diálogo consciente-inconsciente dos personagens e, por consequência, dos jogadores. Ainda, observou-se que é possível estabelecer uma relação direta entre o cenário de RPGs de mesa e o desenvolvimento dos personagens nele inseridos, mas não ser uma relação necessariamente intrínseca, uma vez que é visível em Ordem Paranormal RPG, mas não é possível afirmar o mesmo em relação a todas as campanhas de RPG. Quando adicionadas estas conclusões ao corpo de estudos que reconhecem o RPG de mesa como ferramenta potencializadora de elaboração de conteúdos psíquicos, o cenário dos RPGs pode ser um catalisador importante e intensificador de tal potencialidade. Para tanto, se fazem necessários novos estudos, a fim de investigar o que provoca a ligação entre cenário e personagem, bem como quais são os fatores do cenário que promovem o desenvolvimento dos personagens. Reitera-se que a investigação da possível autonomia momentânea da personalidade do personagem em relação à personalidade do jogador e sua respectiva causa é, também, um estudo que pode contribuir com os demais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CELLBIT, et. al., **Ordem Paranormal RPG**. 1. ed. Porto Alegre: Jambô, 2022.

GUIMARÃES, P. P. V. **Sagas de rpgistas**: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games. São Paulo, 2010. 237 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

GUIMARÃES, P. P. V. **Personagens ecoadas**: construção e estudo de técnica terapêutica baseada em Role Playing Games, à luz da Teoria Junguiana. São Paulo, 2016. 649 f. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

JUNG, C. G. **Psicologia do Inconsciente, O. C. VII/1**. [1916]. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

_____. **Tipos Psicológicos, O. C. VI**. [1921]. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

_____. **O eu e o inconsciente, O. C. VII/2**. [1928]. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo, O. C. IX/1**. [1959]. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. **Memórias, Sonhos, Reflexões**. [1961]. 1. ed. Especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

_____. **Símbolos da Transformação. O.C. V**. [1973] Petrópolis: Vozes, 1999.

LANGE, R. et. al. **Ordem Paranormal RPG** - Episódio 1. Youtube, 3 de março de 2020. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=uplnCYc0fDg>> Acesso em: 26 abr. 2023.

_____. **"Despedida"** - Episódio 4 - O Segredo na Floresta RPG. Youtube, 7 de maio de 2020. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=NhhnGF1Lpx4>> Acesso em: 26 abr. 2023.

LANGE, R. et. al. "**Elizabeth**" - Episódio 6 - Ordem Paranormal: Desconjuração. Youtube, 10 de dezembro de 2020. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=LepK245_uUw> Acesso em: 26 abr. 2023.

_____. "**O Espreitor**" - Episódio 14 - Ordem Paranormal: Desconjuração. Youtube, 15 de abril de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=g9i8d-bSWRA>> Acesso em: 26 abr. 2023.

_____. "**Sacrifício**" - Episódio 17 - Ordem Paranormal: Desconjuração. Youtube, 6 de maio de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=nAqPmCAuWxo>> Acesso em: 26 abr. 2023.

_____. "**Tirigan**" - Episódio 19 - Ordem Paranormal: Desconjuração. Youtube, 20 de maio de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=reGd6QjPc9s>> Acesso em: 26 abr. 2023.

_____. "**Kian**" - Episódio Final - Ordem Paranormal: Desconjuração. Youtube, 27 de maio de 2021. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=oTCZaA_cHcs> Acesso em: 26 abr. 2023.

_____. "**Vingança**" - Episódio 2 - Ordem Paranormal: Calamidade. Youtube, 23 de setembro de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=YN4QATSyahs>> Acesso em: 26 abr. 2023.

_____. "**Pacto**" - Episódio 3 - Ordem Paranormal: Calamidade. Youtube, 30 de setembro de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=P6Bc3pJ1qrY>> Acesso em: 26 abr. 2023.

_____. "**Escolha**" - Episódio 8 - Ordem Paranormal: Calamidade. Youtube, 4 de novembro de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Dh1sYN68vOE>> Acesso em: 26 abr. 2023.

_____. "**Síntese**" - Episódio 9 - Ordem Paranormal: Calamidade. Youtube, 11 de novembro de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dcYEBL45PdW>> Acesso em: 26 abr. 2023.

LANGE, R. et. al. "**Olhos**" - Episódio 12 - Ordem Paranormal: Calamidade. Youtube, 2 de dezembro de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=tdb8jng7qwQ>> Acesso em: 26 abr. 2023.

MORENO, J. L. **O Teatro da Espontaneidade**. São Paulo: Ágora, 2012.

PORTES, G. P.; HAIG, E. Busca por uma metodologia da influência dos Animês em jovens brasileiros – uma perspectiva Junguiana. In: **MATRIZES**, v. 7, n. 1, 247-262, [s.l.], 2013.

SMOLKA, N. C. **Língua e Literatura**: o papel do oráculo na vida grega. 1. ed. São Paulo: FFLCH/USP, 1972.

STEIN, M. **Jung's map of the soul**: an introduction. Chicago: Open Court, 1998.

WHITMONT, E. **A busca do símbolo**: conceitos básicos da Psicologia Analítica. São Paulo: Cultrix, 2004.