

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS

BIANCA HEPP MIRISOLA

**“MANUAL PRÁTICO DE ESCAPE ROOMS”:
ANÁLISE DISCURSIVA DE MATERIAL EDITORIAL
PARA *ESCAPE ROOMS***

SÃO CARLOS-SP
2024

BIANCA HEPP MIRISOLA

**“MANUAL DE ESCAPE ROOMS”: ANÁLISE DISCURSIVA DE MATERIAL EDITORIAL
PARA *ESCAPE ROOMS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Letras da Universidade
Federal de São Carlos, para obtenção do título
de bacharela em Linguística.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Salazar
Salgado

São Carlos-SP
2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Centro de Educação e Ciências Humanas
Departamento de Letras

Folha de aprovação

Assinatura dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso da candidata Bianca Hepp Mirisola, realizada em 15/02/2024:

Profa. Dra. Luciana Salazar Salgado
UFSCar - Orientadora

Ms. Luiz Rodolfo Magalhães
PPGL UFSCar - Banca examinadora (titular)

Dr. Ricardo Biscalchin
UEIM, UFSCar - Banca examinadora (titular)

AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo à minha orientadora, Luciana Salazar Salgado, que abraçou e acreditou em cada ideia infrequente que apresentei e quis dar forma, sempre melhorando-as a cada etapa.

Gratidão para toda a equipe da UEIM, em especial para o Dr. Ricardo Biscalchin, que sempre se dispôs a ajudar no que fosse necessário.

Um agradecimento especial para meu amigo mais antigo e também ilustrador do “Manual Prático de Escape Rooms”, Arth, que acampou em minha casa em diversos momentos da elaboração de cada “jogo” e parte desta monografia.

Não posso deixar de falar de minha amiga Ana, quem ouviu muito acerca dos *Escape Rooms*, sempre me dando suas sugestões e opiniões quando tive dúvidas, ainda que esta não tenha tido a oportunidade de participar de nenhum.

Ainda um agradecimento muitíssimo especial para meu amigo e comparsa, Pedro, que me acompanhou e aguentou desde o terceiro mês do primeiro semestre desta graduação, sem ele esses últimos cinco anos dificilmente seriam possíveis.

Quero agradecer também toda minha família, minha mãe e avós, Regina, Vera, Nara, Dirce, que nem sempre captam o rumo de minhas ideias, mas sempre me apoiam e me amparam no que for preciso, meus tios e tias, Ivan, Guilherme, Kelly e Carla, que mostram ter muita fé em minha competência, meu irmão, Thiago, que é a única pessoa que consegue me tirar completamente do sério, e meu pai, Guto, que acredita e participa de minhas invenções, em muitas delas como sócio.

Finalmente, quero deixar evidente minha gratidão para com meus gatos, os ainda vivos e os que já foram, que sempre deixaram claro que me amavam para além da necessidade de lhes abrir o pote de comida.

- Finalmente os Muppets fizeram uma coisa boa.

- Que coisa?

- Eles nos mandaram embora.

(Vamos sacudir vocês. in: MUPPETS e o caos elétrico. Criação de Adam F. Goldberg, Bill Barretta e Jeff Yorkes. Direção de Robert Cohen. Estados Unidos: ABC Signature e The Muppets Studio, 2023. 31 min. Temporada 1, episódio 10. Série exibida pelo Disney+.)

Falar é, ao mesmo tempo, falar ao outro, falar de si e falar do mundo. Mais exatamente, é falar de si através do outro, ao falar do mundo. Não há, pois, ato de linguagem que não passe pela construção de uma imagem de si. Desde o instante em que se fala, aparece, transparece, emerge de si, uma parte do que se é através do que se diz (Charaudeau, 2012, p. 72).

RESUMO

Os *Escape Rooms* “A Máscara de Édna Moura” e “Jorge Crauriam: Do Fogo à Fuga”, realizados na Unidade Especial de Informação e Memória (UEIM), localizada no Centro de Educação e Ciências Humanas (CECH) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), durante o Laboratório 7 – Ênfase III – Texto e Discurso, ministrado pela Profa. Dra. Luciana Salazar Salgado e o Laboratório 8 – Ênfase II – Meios e Materiais Instrucionais, ministrado pelo Prof. Dr. Lucas Vinício de Carvalho Maciel, resultaram na análise – Primeira Parte – e no material editorial – Segunda Parte – presentes nesta monografia. Com a base analítica de Dominique Maingueneau (2008, 2015), discutem-se a cenografia e a constituição do *ethos* discursivo na construção da enunciação das personagens e dos jogadores dos “jogos”. Estabelecem-se: i) cenografia como a encarregada por constituir a condição histórico-espacial da enunciação e a disposição na qual os enunciadores se introduzem no discurso; ii) o *ethos* discursivo como agente constituinte da associação entre o enunciador e o discurso. Para além da análise, somando-se às experiências de elaboração e execução dos dois *Escape Rooms*, origina-se o “Manual Prático de Escape Rooms: Como nenhum outro, o guia definitivo para criar sua própria Sala de Fuga”, objeto editorial em coautoria com Pedro Henrique Calari Pinotti, compilando experiências e adaptando-as para uma linguagem didática, no formato de passo a passo, a fim de auxiliar na criação de um *Escape Room*.

Palavras-chave: “A Máscara de Édna Moura”; cenografia; *Escape Room*; *ethos* discursivo; “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”; “Manual Prático de Escape Rooms”.

ABSTRACT

The escape rooms “A Máscara de Édna Moura” and “Jorge Crauriam: Do Fogo à Fuga” produced in the Unidade Especial de Informação e Memória (UEIM), located in the Centro de Educação e Ciências Humanas (CECH) at the Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) during the Laboratório 7 – Ênfase III – Texto e Discurso, taught by Profa. Dra. Luciana Salazar Salgado and Laboratório 8 – Ênfase II – Meios e Materiais Instrucionais, taught by Prof. Dr. Lucas Vinicio de Carvalho Maciel resulted in the analysis – First Part – and the editorial material – Second Part – presented in this monography. With the analytical foundation of Dominique Maingueneau (2008, 2015) the essay discusses the scenography and the constitution of discursive *ethos* in the creation of characters and players' enunciation within the "game". The author establishes: i) the scenography responsible for constituting the historical-spatial conditions of the enunciation and the disposition in which enunciators introduce themselves into the discourse, ii) the discursive *ethos* as a constituent agent of the association between the enunciator and the discourse. In addition to the analysis, the "Manual Prático de Escape Rooms: Como nenhum outro, o guia definitivo para criar sua própria Sala de Fuga" is included as editorial material in co-authorship with Pedro Henrique Calari Pinotti, compiling experiences and adapting them to a didactic language in a step-by-step format to assist in the creation of an Escape Room.

Keywords: “A Máscara de Édna Moura”; discursive *ethos*; *Escape Room*; “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”; “Manual Prático de Escape Rooms”; scenography.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Esquema de comunicação de Jakobson	16
Figura 2 - Quadro de constituição do <i>ethos</i>	20
Figura 3 - Carta de Édina Arantes da Silva	28
Figura 4 - Registro fotográfico da Sala da História do <i>Escape Room</i> “A Máscara de Édna Moura”	31
Figura 5 - Registro fotográfico da Sala da História do <i>Escape Room</i> “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”	35
Figura 6 - Primeiro cartaz de divulgação do <i>Escape Room</i> “A Máscara de Édna Moura”	40
Figura 7 - Registro fotográfico de máscara pendurada	41
Figura 8 - Primeira publicação no perfil SPOTTED UFSCar	42
Figura 9 - Comentários dos usuários na primeira publicação no perfil SPOTTED UFSCar	43
Figura 10 - Segundo cartaz de divulgação do <i>Escape Room</i> “A Máscara de Édna Moura” ...	44
Figura 11 - Registro fotográfico da peça O REI LEÃO	45
Figura 12 - Primeira carta de Édna Moura	49
Figura 13 - Primeira e segunda cartas de Mauricio de Andrade Rodrigues	50
Figura 14 - Primeira e segunda cartas de Mauricio de Andrade Rodrigues	50
Figura 15 - Segunda e terceira cartas de Édna Moura e primeira e segunda cartas de Jorge Crauriam	54
Figura 16 - Segunda e terceira cartas de Édna Moura e primeira e segunda cartas de Jorge Crauriam	54
Figura 17 - Segunda e terceira cartas de Édna Moura e primeira e segunda cartas de Jorge Crauriam	54
Figura 18 - Segunda e terceira cartas de Édna Moura e primeira e segunda cartas de Jorge Crauriam	54
Figura 19 - Registro fotográfico de Édna Moura e Jorge Crauriam no Bar Senzala	59
Figura 20 - Primeiro cartaz de divulgação do <i>Escape Room</i> “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”	63
Figura 21 - Registro fotográfico de cofrinho pendurado	65
Figura 22 - Segunda publicação no perfil SPOTTED UFSCar	66
Figura 23 - Comentários dos usuários na segunda publicação no perfil SPOTTED UFSCar ..	67
Figura 24 - Segundo cartaz de divulgação do <i>Escape Room</i> “Jorge Crauriam: Do Fogo À	

Fuga”	68
Figura 25 - Registro fotográfico de Jorge Crauriam	72

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	11
1	FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS: CENAS DA ENUNCIÇÃO E <i>ETHOS</i> DISCURSIVO	15
1.1	ELEMENTOS DISCURSIVOS	15
1.2	CENAS DA ENUNCIÇÃO	17
1.3	<i>ETHOS</i> DISCURSIVO	19
2	<i>ESCAPE ROOMS: HISTÓRICO, ELABORAÇÃO</i> IMPLANTAÇÃO	23
2.1	BREVE HISTÓRIA DAS SALAS DE FUGA: O QUADRO CÊNICO	23
2.2	“A MÁSCARA DE ÉDNA MOURA”	25
2.3	“JORGE CRAURIAM: DO FOGO À FUGA”	34
3	ESTABELECENDO O SENTIDO: ENTRE AS PERSONAGENS E OS JOGADORES	39
3.1	RELACIONANDO-SE COM O PÚBLICO	39
3.2	POR TRÁS DA MÁSCARA	44
3.3	O EFEITO “CRAURIANO”	62
3.4	FUGA TENSIONAL	69
	“MANUAL PRÁTICO DE ESCAPE ROOMS”	74
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	105
	REFERÊNCIAS	107
	APÊNDICE A - Roteiro do mestre de “A Máscara de Édna Moura”	109
	APÊNDICE B - Roteiro da primeira cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura”	111
	APÊNDICE C - Roteiro da segunda cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura”	112
	APÊNDICE D - Roteiro da terceira cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura” e primeira cena de Jorge Crauriam em “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”	113
	APÊNDICE E - Roteiro do mestre de “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”	114
	APÊNDICE F - Roteiro da segunda cena de Jorge Crauriam em “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”	116
	APÊNDICE G - Brinde marca-página do <i>Escape Room</i> “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”	117

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi moldado por um conjunto de situações e disciplinas processadas no curso de Bacharelado em Linguística, que possibilitaram ambiente, fundação e oportunidade para a aplicação do desejo de utilizar-se da criatividade para a criação e realização das duas temporadas do *Escape Room*, produzidas nas aulas dedicadas à prática de teorias estudadas anteriormente no curso, no Laboratório 7 – Ênfase III – Texto e Discurso, ministrado pela Profa. Dra. Luciana Salazar Salgado e no Laboratório 8 – Ênfase II – Meios e Materiais Instrucionais, ministrado pelo Prof. Dr. Lucas Vinicio de Carvalho Maciel.

A primeira temporada, chamada de “A Máscara de Édna Moura”, foi cercada de vários erros e tentativas e acertos e peculiaridades, e marca o primeiro encontro com o gênero *Escape Room*, vindo da necessidade de elaborar meios de publicizar o acervo da Unidade Especial de Informação e Memória (UEIM), localizada no Centro de Educação e Ciências Humanas (CECH) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). A fim de criar uma experiência única, imersiva e memorável para os potenciais visitantes, aventuramo-nos neste novo gênero, que fora então encarnado no campo publicitário.

Nomeada de “Jorge Crauriam: Do Fogo à Fuga”, a segunda temporada, também cercada de erros e tentativas e vários acertos e peculiaridades, foi o seguinte contato com o gênero do discurso citado. Mantivemos os objetivos da primeira temporada, decidindo então aprimorar e expandir seus aspectos que funcionaram, como maior quantidade de vagas e diferentes prêmios aos vencedores, com a intenção de mostrar um projeto melhorado e com possibilidade de diversificação.

Ademais, existia a meta complementar de adicionar um objeto editorial didático. Neste momento, decidimos pelo “Manual Prático de Escape Rooms: Como nenhum outro, o guia definitivo para criar sua própria Sala de Fuga”, que é um manual criado em coautoria com Pedro Henrique Calari Pinotti, que compila as experiências das duas temporadas do *Escape Room* para repassar os conhecimentos e fornecer orientações de se implementar tal dinâmica nas especificidades do ambiente físico e sociopolítico de uma Universidade.

Na confecção do manual, reexaminamos os documentos que foram criados e utilizados no “jogo” para nos certificarmos de que estaríamos abrangendo o máximo das situações vividas e tornando-as prestativas. Além disso, houve a necessidade de analisar os conceitos de *ethos* discursivo e cenografia bem como seu papel e funcionamento na enunciação das narrativas criadas para o mundo ficcional da “sala”.

A imagem concebida de cada personagem — incluso Mestre do “jogo” — e consentida pelos jogadores legitima e possibilita a narrativa apresentada. Assim, é usada de sua credibilidade para conduzir a história, apresentar, manipular ou ocultar perspectivas, no intuito de atender às expectativas empregadas nessas imagens. Portanto, é criado um acordo de confiabilidade e suspensão de realidade entre as partes para que a atividade aconteça com êxito, que independe da vitória ou derrota desses jogadores.

Os jogadores cedem confiança para que o “jogo” os conduza ao entendimento da circunstância em que se encontram. Charaudeau (2008, p. 158) expõe que a

encenação narrativa constrói um universo narrado (ou contado) propriamente dito, sob a responsabilidade de um sujeito narrante que se acha ligado por um contrato de comunicação ao destinatário da narrativa.

Dessa forma, a dupla organiza o “jogo” construindo uma sucessão de ações que, encadeadas de maneira progressiva, dá forma à visão desse cenário fictício juntamente de suas personagens, delineando, assim, uma encenação narrativa capaz de balancear e satisfazer a expectativa dos jogadores.

Sendo assim, dividimos este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em duas partes: i) o panorama teórico cuja intenção é distinguir as construções discursivas dos enunciadores e coenunciadores e explorar as imagens dadas às personagens presentes nas duas temporadas do *Escape Room*; ii) produto editorial derivado deste projeto, o “Manual Prático de Escape Rooms: Como nenhum outro, o guia definitivo para criar sua própria Sala de Fuga”.

A primeira parte foi estruturada em três tópicos. O primeiro expõe rápida apresentação de alguns conceitos na Análise do Discurso (AD) como a cena da enunciação e o *ethos* discursivo. O segundo traz a cena do gênero *Escape Room*, tanto no âmbito nacional como no internacional, e um relato de certos acontecimentos e dos processos de divulgação e elaboração dos “jogos” “A Máscara de Édna Moura” e “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”. Por último, no terceiro tópico realizamos a análise do *corpus* desta monografia, observando os sentidos produzidos nos materiais de cada “jogo”, como cartas, roteiros, cartazes e cenas orais das personagens que aparecerão nos apêndices ou em figura e exemplos.

Durante a análise, observamos a cenografia e a constituição do *ethos* discursivo na construção da enunciação das personagens e dos jogadores, “interpretando” seus papéis nos “jogos”. Utilizaremos como principal base analítica os estudos de Dominique Maingueneau (2008, 2015), visto que o autor estabelece a cenografia como a encarregada por constituir a condição histórico-espacial da enunciação e a disposição na qual os enunciadores se introduzem

no discurso. Desse modo, concentramo-nos nas categorias analíticas das cenas da enunciação, salientando a cenografia, e do quadro constituinte do *ethos* discursivo (2008).

Maingueneau (2015) elabora o *ethos* discursivo como agente constituinte da associação entre enunciador e o discurso. Isto posto, exploraremos a constituição do *ethos* no contexto específico das duas temporadas do *Escape Room*, criadas pela dupla, incluindo a divulgação destas. Além disso, evidenciaremos seu uso no meio comunicacional em que são construídas as imagens dos enunciadores, que manuseiam a narrativa em volta de seu objetivo, subvertendo e controlando a imagem das personagens a cada etapa do “jogo”.

Para além de Maingueneau, auxiliamo-nos de autores como Orlandi (1998, 2005) e Charaudeau (2008) para questões relacionadas à construção do sujeito e cenografia. Exterior à AD, nos servimos de autores como Brait (1998), Comparato (2009) e Field (2001), para nos orientar em assuntos voltados à criação de roteiros e personagens, e de publicações de Nicholson (2015), diretamente ligadas ao gênero e funcionamento de *Escape Rooms*.

Na segunda parte, o “Manual Prático de Escape Rooms: Como nenhum outro, o guia definitivo para criar sua própria Sala de Fuga” é um objeto editorial em coautoria com Pedro Henrique Calari Pinotti, que se verificou dividido entre as principais etapas estabelecidas pela dupla: “Elaboração, Produção e Execução”. Dentro dessas etapas, estão: criação das personagens, narrativa, temas, objetivos, planejamento, divulgação e da montagem dos próprios *puzzles*, de forma a facilitar o entendimento e a aplicação das instruções, além do prefácio escrito por Jorge Augusto Rizzo Mirisola Junior, ator do antagonista na narrativa das duas temporadas e pai da coautora.

Consideramos importante apontar que, pesquisando produtos editoriais de temáticas semelhantes, não obtivemos nenhum resultado. Apesar disso, podemos destacar dois materiais que atendem ao projeto de criar *Escape Rooms* dentro do ambiente de ensino: “Um Guia Prático para a Criação de Escape Rooms Educacionais¹”, de Pérez *et al.* (2022), e “Manual: Uso de Escape Rooms Educativos para Melhorar a Imagem do Ensino Profissional²”, de Escape2Stay (2022). Porém, eles não abordam a inclusão de narrativa e personagens, por isso, neste âmbito, podemos apontar “Ordem Paranormal RPG” de Cellbit, Felipe Della Corte, Pedro Coimbra e Silvia Sala (2022), que apresenta estas características, mas em outro gênero, o *Role-Playing Game* (RPG).

¹ Disponível em: <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/34344/1/Handbook_PT_com%20DOI.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2024.

² Disponível em: <<https://www.escape2stay.eu/>>. Acesso em: 14 jan. 2024.

Discorreremos então o desenvolvimento que se estabelece no esforço aplicado para garantir a veracidade, por parte da produção, nas cenas da enunciação e a validação da cenografia pelos jogadores, que resultaram na discussão principal desta monografia: o acordo pré-estabelecido de confiabilidade e colaboração entre os enunciadores e os coenunciadores, ocasionado pela suspensão da realidade em que estão inseridos.

Carvalho (2011, p. 86) explica:

entendemos que o coenunciador não apenas decodifica enunciados, mas adere a uma identidade, pois ao incorporá-lo, o enunciador não projeta para ele um estereótipo qualquer. Ao contrário, ele joga com os estereótipos para que seja definido um *ethos* singular. Este só pode ser de fato apreendido com a leitura do texto, com uma entrada progressiva no universo por ele configurado.

Ao se inserir em uma *sala de fuga*, os jogadores devem estar dispostos a aceitar a narrativa que será apresentada para que sejam capazes de preencher as lacunas discursivas deixadas pelo comando da “sala” para que construam sua “rota de fuga”, ao mesmo tempo em que temos o empenho exercido por este comando em atender à expectativa que foi posta, vinda das cenas da enunciação e da cenografia da história ficcional.

I – FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS: CENAS DA ENUNCIÇÃO E *ETHOS* DISCURSIVO

1.1 – Elementos discursivos

Neste primeiro tópico, apresentamos a base teórica que fundamenta a criação de nosso objeto, analisado adiante no seu processo de elaboração e implantação. O objetivo é mostrar como se dá a construção de sentido em um *Escape Room*. Para tanto, faremos um breve histórico de questões discursivas advindas da Análise do Discurso (doravante AD) e, em seguida, explicitaremos as categorias analíticas descritas por Dominique Maingueneau sobre cenas da enunciação e *ethos* discursivo. Pretendemos, assim, mostrar como a construção dos sujeitos e da identidade que dá sustentação faz parte de um sistema de referência em dinâmicas.

Surgida na França no final da década de 1960, a AD definiu-se como o estudo discursivo das circunstâncias de produção de um enunciado linguístico. Acrescenta à leitura do material textual as balizas que se instituem socialmente, portanto historicamente, possibilitando um caminho de apreensão da dinâmica em que os sentidos funcionam, com a palavra em foco.

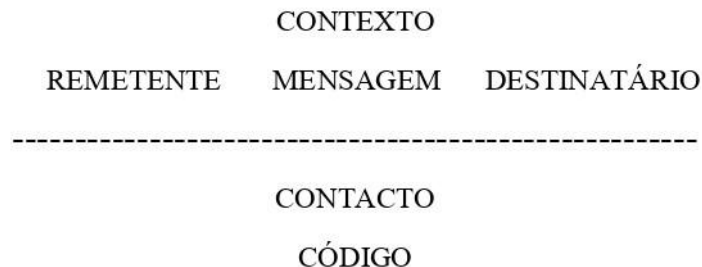
Naquela época, seu material de estudo restringia-se aos discursos menos variáveis, como manifestos políticos de declarações doutrinárias bastante institucionalizadas. No decurso da exploração de suas formulações, novas elaborações puderam ser incorporadas aos quadros analíticos, com redefinições tanto de conceitos previamente formulados quanto de desenvolvimentos demandados pelos novos objetos de estudo que se impunham marcadamente pelo funcionamento da comunicação social. Atualmente, o quadro teórico-metodológico tem desdobramentos que se estendem para o estudo de outros tipos de objeto, como textos publicitários e postagens altamente efêmeras nas redes sociais.

De acordo com Orlandi (2005, p. 16), “os estudos discursivos visam pensar o sentido dimensionado no tempo e no espaço das práticas do homem, descentrando a noção de sujeito e relativizando a autonomia do objeto da Linguística”. Ou seja, o sentido do discurso é considerado a partir da construção do sujeito em determinados tempo e espaço. A língua enquanto código é usada ideológica e historicamente.

Rompendo com a Teoria da Comunicação, mais precisamente com o esquema proposto por Jakobson nos anos 1950, a AD admite o discurso não como uma transmissão de pensamento, mas como um efeito de sentido construído entre os enunciadorees socialmente situados, suscetível a condicionamentos linguísticos e determinações históricas. Isso significa

que ele não se limita a uma condução de mensagem, uma vez que o receptor não permanece passivo diante do emissor.

Figura 1 - Esquema de comunicação de Jakobson



Fonte: Jakobson (1981)

No quadro da AD, a partir dos anos 1980, diversos teóricos desenvolvem modelos para análise dos textos de comunicação. Dominique Maingueneau propõe o que outrora se entendeu como maquinaria discursiva no marco dos estudos da enunciação e, como linguista, desenha um entendimento tanto do funcionamento argumentativo do discurso quanto das paixões que esse funcionamento pode suscitar.

Para o autor, a AD deve permanecer dentro das categorias da Linguística, afirmando que:

Lembremo-nos que os textos podem ser estudados fora das ciências da linguagem: muitos especialistas em literatura, política, filosofia ou publicidade analisam todos os seus modos, que é certamente bastante impressionista, mas, para eles, bem adequado aos seus objetivos. A análise do discurso exige mais: seus métodos dependem de um conhecimento científico sobre a linguagem (Maingueneau, 2000, p. 4).

Portanto, requer-se reconhecer as “estruturas” da discursividade em sua dinâmica sistêmica. Isso supõe que a interpretação de um texto não trata do esclarecimento da intenção do sujeito enunciador, mas põe em questão o próprio lugar social, historicamente delimitado desse enunciador, analisando o que diz, como diz, a que diz e indagando-se sobre os condicionamentos semânticos a partir dos quais esses interlocutores situados enfrentam o material a ser interpretado.

Com esse fundamento, podemos dizer que a construção de um *ethos* discursivo supõe uma cenografia enunciativa, na medida em que quando enunciamos, há um modo de dizer que evoca um modo de ser e de se movimentar no mundo.

A fim de operacionalizar essas noções na apresentação interpretativa de nosso objeto, que tem um caráter prescritivo – é um manual – decorrente de um experimento – a execução de um “jogo” –, apresentaremos a relação quadro cênico, cenografia e *ethos* discursivo.

1.2 – Cenas da Enunciação

Segundo Maingueneau (2011, p. 122), “o que o texto diz pressupõe um cenário de palavra determinada que ele deve validar através da sua enunciação”, estando esta atrelada ao conceito de discurso, ou seja, “uma dispersão de textos cujo modo de inscrição histórica permite definir como um espaço de regularidades enunciativas” (Maingueneau, 2008, p. 15). Essas regularidades é que funcionam como balizas semânticas para que haja interlocução.

Dessa perspectiva, nenhum discurso, textualizado oralmente ou graficamente, é neutro. A significação não é algo que se soma à linguagem, mas é sua própria realização, e se faz através da atuação de um indivíduo enunciador que se apossa da língua e nela se introduz.

Como observa Maingueneau, um texto não é um conjunto de signos inertes, mas um rastro deixado por um discurso que, segundo sua proposta, é construído como se estivesse sendo encenado. Por isso, retomando a metáfora do teatro explorada por diversos linguistas e retóricos de todos os tempos, elabora o que chama de cenas de enunciação como “uma encenação inseparável do universo de sentido que o texto procura impor” (Maingueneau, 2011, p. 51), encadeando elementos diversos que condicionam materialidade linguística.

As cenas da enunciação podem ser compreendidas como um modelo que considera como central a categoria de gênero do discurso, endossando uma tradição bakhtiniana nos estudos da linguagem, na qual um gênero discursivo é sempre, com as variações teóricas que pode haver, um pacto socialmente estabelecido sobre o modo como se dizem certas coisas. É uma assunção da relação entre forma e conteúdos, vistos como indissociáveis. Assim, consideram os locais de produção e circulação dos enunciados bem como seus aspectos extradiscursivos – como expectativas do coenunciador, antecipações dessas expectativas pelo enunciador, sua finalidade, estrutura organizacional etc. –, uma vez que os sentidos são construídos no encontro de sujeitos que ocupam determinados lugares em uma dada organização social.

Maingueneau propõe que entendamos essa dinâmica sistêmica de produção dos sentidos em três dimensões: *cena englobante*, *cena genérica* e *cenografia*. A cena englobante corresponde ao tipo de discurso a que pertence o enunciado, ou seja, qual seu modo de

circulação social: científico, filosófico, religioso, literário, jornalístico, jurídico... É por ela que o coenunciador será interpelado como sujeito.

A cena genérica implica condições e circunstâncias de enunciação mediante gêneros do discurso, segmentado conforme práticas sociais: carta, e-mail, editorial, reportagem, bilhete, aviso... Ela nos permite perguntar sobre os coenunciadores envolvidos, sobre a tipografia e a cronografia necessárias para realizar esse gênero, as transformações pelas quais ele passa ao longo da história ou mesmo no curso de uma interlocução, quais normas regem seu emprego e, portanto, essas possíveis transformações.

A conjugação da cena englobante com a cena genérica define o quadro cênico, as balizas principais para a interpretação de um enunciado. Muitas vezes, nos gêneros muito protocolares, como formulários burocráticos, por exemplo, soam como suficientes para que a interlocução se dê. Mas sempre há outra cena, menos ou mais proeminente que decorre desse quadro, que é a própria textualização, a realização textual do possível a partir das virtualidades dadas pelo quadro cênico. Assim, certos quadros cênicos favorecem certas cenografias ou mesmo precisam delas para se realizarem: uma missa católica compõe um quadro cênico quando, no discurso religioso, assume certos tipos e não qualquer cenografia, para se realizar; um romance compõe um quadro cênico quando, no discurso literário, assume certas cenografias para se realizar sem ser classificado como conto, crônica, ensaio...; uma reportagem compõe um quadro cênico quando, no discurso jornalístico, assume certas cenografias que a diferenciam de outros tipos de matéria que podem aparecer em um jornal.

Segundo o analista, toda cenografia transporta a cena englobante e a cena genérica para um segundo plano. Afinal, se a cenografia é o texto que se dá a ler, é a superfície com a qual se toma contato, ficando o quadro cênico como engrenagem que põe em movimento o que somente o analista escrutina. Por isso, a cenografia é crucial para os efeitos de sentido de uma enunciação, sua escolha não é indiferente, pois o discurso, posto numa cenografia específica, estabelece a própria cena da enunciação que o torna válido. Em outros termos, o discurso impõe sua cenografia, mas só a legitima por meio de sua enunciação. É um paradoxo constitutivo.

Dessa forma, a cenografia se distancia de quaisquer contextos previamente dados. Ela se constrói à medida que se enuncia, tornando-se não só origem, mas produto do enunciado. Maingueneau (2006, p. 114) firma a ideia de que

[...] ela legitima um enunciado que, retroativamente, deve legitimá-la e fazer com que essa cenografia da qual se origina a palavra seja precisamente a cenografia requerida para contar uma história, para denunciar uma injustiça etc. Quanto mais o coenunciador avança no texto, mais ele deve se persuadir de que é aquela cenografia, e nenhuma outra, que corresponde ao mundo configurado pelo discurso.

De fato, toda adesão de interlocutores aos sentidos que se produzem tem a ver com os elementos da cenografia. Se, com Charaudeau (2008, p. 158), assumimos que a “encenação narrativa constrói um universo narrado (ou contado) propriamente dito, sob a responsabilidade de um sujeito narrante que se acha ligado por um contrato de comunicação ao destinatário da narrativa”, em acordo com a proposta de Maingueneau, seguiremos essa linha de raciocínio para descrever interpretativamente uma reflexão sobre o quadro cênico do nosso objeto de estudo, apresentando a construção cenográfica que induz a uma imagem que trataremos com base no conceito de *ethos* discursivo.

1.3 – *Ethos* discursivo

O conceito de *ethos*, proeminente em inúmeras áreas de pesquisa, surgiu na Retórica antiga, Retórica Antiga, mais precisamente na Retórica de Aristóteles. O filósofo pretendia descrever a relação da construção de uma autoridade legítima instituída na própria enunciação, e não como algo extradiscursivo.

De acordo com o pensador, existem três elementos fundamentais à ação retórica capazes de suscitar adesão: o *ethos*, o *pathos* e o *logos*. Eles formam uma espécie de trilogia que constitui a base de qualquer discurso argumentativo ou que pretende persuadir um auditório.

O *ethos* diz respeito aos traços de caráter que o orador constrói diante de um auditório e é entendido como a imagem daquele que enuncia no momento da enunciação. O *pathos* refere-se ao conjunto de paixões que o orador precisa despertar no auditório, para que este possa construir um modelo de comportamento, produzindo um efeito de verdade com suas emoções. O *logos* diz respeito à disposição dos argumentos, encadeados em ordem lógica e concludente (ou reconhecida como tal, se forem esses os valores prevalentes em uma dada organização social), estruturando o discurso.

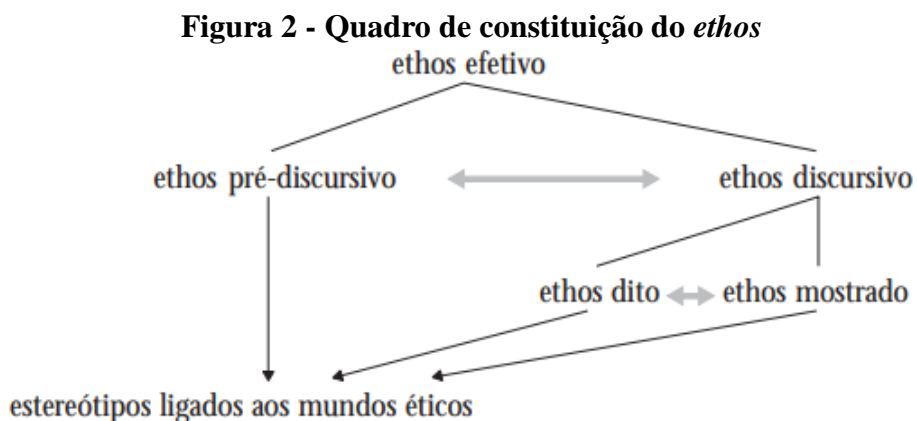
Nesse sentido, há esses três meios conjugáveis (*ethos*, *pathos* e *logos*) para se obter a persuasão e aquele que conseguir utilizá-los de maneira eficiente será capaz de “raciocinar logicamente, compreender costumes e virtudes, e conhecer as emoções, ou seja, o que são, sua natureza, suas causas e o meio pelo qual são despertadas” (Maingueneau, 2011, p. 46). Para nosso estudo, embora a trilogia esteja pressuposta, vamos nos ater a dimensão ética. Isso se dá em razão de essa categoria contemplar a ordem sugestiva de imagens que nos interessa aqui, no estudo de um processo criativo de uma narrativa fabulada que pretende engajar jogadores.

Para estabelecer a relação do *ethos* com a enunciação, Maingueneau se baseia nos princípios aristotélicos bastante conhecidos, as três qualidades das quais o orador deve se valer a fim de causar uma imagem positiva de si mesmo: a *phronesis*, ou prudência, a *aretè*, ou virtude, e a *eunoia*, ou benevolência. Elas são responsáveis pela alteração e pelo feito de legitimidade do que está sendo dito pelo enunciador, atribuindo-lhe razão, honestidade e propriedade para aconselhar. São traços de caráter que devem ser mostrados ao auditório através da sua forma de se expressar. Eis aí o que foi dito acima: o modo como se diz importa tanto quanto o que se diz. De fato, não são nem mesmo plenamente discerníveis, forma e conteúdos se articulam produzindo os sentidos.

Segundo a retomada de Maingueneau, desde os anos 1980, quando se empenha em estudar textos de circulação social variados, o *ethos* é, na construção do discurso, mesmo quando não se trata de um orador frente a um auditório, como na Retórica Clássica, uma imagem de si que se firma ao longo de uma textualização ou, segundo termos teóricos assumidos aqui, ao longo de uma cenografia. O autor afirma que

A problemática do *ethos* pede que não se reduza a interpretação dos enunciados a uma simples decodificação; alguma coisa da ordem da experiência sensível se põe na comunicação verbal. As “idéias” suscitam a adesão por meio de uma *maneira de dizer* que é também uma *maneira de ser* (Maingueneau, 2008, p. 19).

Sendo assim, o sujeito procura fazer escolhas linguísticas que prescrevem sinais acerca da imagem de si, pois, no decorrer do processo discursivo, é preciso observar que o *ethos* no mundo nos mostra uma voz que se manifesta ao trazer um indivíduo que se expõe. Desse modo, requer-se analisar a estrutura sobre a constituição do *ethos*:



Fonte: Maingueneau (2008)

De acordo com o esquema, implica-se uma divisão entre *ethos pré-discursivo*, atualmente concebido como *ethos prévio*, e *ethos discursivo*. Aquele não se desprende da antecipação por parte do enunciador, enquanto este, por sua vez, não se desprende do lugar que lhe dá a enunciação. Uma cenografia, como o modo de contar uma história, por exemplo, firma o conteúdo do que é dito ao delimitar nesse modo de contar os lugares atribuíveis aos interlocutores, o que deles é esperado como crença no que se diz.

No *ethos prévio*, o enunciador realiza uma projeção de si mesmo ao imaginar a imagem que o coenunciador faz dele, mobilizando os estereótipos ligados aos mundos éticos, ou seja, os estereótipos socialmente estabelecidos nas práticas reiteradas e que servem como referência dos pactos sociais – estigmatizados positivamente ou negativamente. O *ethos discursivo*, entretanto, é ligado à fala do enunciador e representa a construção da sua imagem apresentada no discurso. Neste caso, envolvem-se as formações prévias do próprio enunciador, pois a forma como ele decide se “mostrar” é definida pelo que considera positivo e negativo, o que tem base na organização social considerada nos pactos que aí se estabelecem.

Já a distinção entre *ethos dito* e *ethos mostrado*, que estrutura o que o autor chama de *ethos discursivo* para designar o próprio curso da enunciação, da textualização e, portanto, da produção cenográfica, supõe que o enunciador diz coisas sobre si (*ethos dito*) e se mostra (*ethos mostrado*) em seus gestos, seu tom, sua forma de se portar. A flecha de via dupla do diagrama indica que há implicação permanente entre as duas formas de construir a imagem de si. Maingueneau observa que os limites claros entre tais *ethé* é de difícil percepção, afirmando que a ligação com o *ethos dito* mostra-se como uma associação competente a cada enunciador, representando o que ele deseja que seja visto. Por outro lado, o *ethos mostrado* indica aquilo que o enunciador mostra, apesar de não dizer, com atos, gestos, escolha de palavras, tom, escolha de roupas etc. A relação entre ambos é delicada e pode funcionar bem ou não.

Como a diferenciação entre *ethos dito* e *ethos mostrado* não é clara sempre, a relação entre interlocutores resulta ainda do que se pode designar por *ethos dito sugerido* e *ethos mostrado não-explicito*, que depende de associações feitas pelo coenunciador que não estão sob controle do enunciador.

Portanto, o *ethos* emerge da cenografia e está diretamente ligado à adesão do interlocutor a essa forma de textualização e aos elementos que compõem. Afinal, este adere ao que se discursiviza porque se identifica com o sujeito da enunciação. Isso se dá porque “o discurso, ao construir um enunciador, constrói também um enunciatário” (Fiorin, 2004, p. 74).

Reiteramos, então, a importância do *pathos* na constituição do *ethos* do enunciador. Para observar a constituição de uma identidade no discurso, é preciso também analisar as paixões evocadas por ele, dado que é através delas que o coenunciador será convencido.

É notável que, por mais que o enunciador tente ativar no coenunciador uma determinada representação de si, os estereótipos em circulação em certos momentos históricos e contextos culturais fazem emergir noções que podem não ser apoiadas por ele.

Ao lado de índices enunciativos, os estereótipos socialmente pactuados corroboram para a formação da imagem do “fiador”, que vem a ser a personificação do *ethos* construída pelo coenunciador. Como posto pelo autor,

Esse *ethos* recobre não só a dimensão verbal, mas também o conjunto de determinações físicas e psíquicas ligados ao “fiador” pelas representações coletivas estereotípicas. Assim, atribui-se a ele um “caráter” e uma “corporalidade”, cujos graus de precisão variam segundo os textos. O “caráter” corresponde a um feixe de traços psicológicos. Quanto à “corporalidade”, ela está associada a uma compleição física e a uma maneira de vestir-se. Mais além, o *ethos* implica uma maneira de se mover no espaço social, uma disciplina tácita do corpo apreendida através de um comportamento. O destinatário a identifica apoiando-se num conjunto difuso de representações sociais avaliadas positiva ou negativamente, em estereótipos que a enunciação contribui para confrontar ou transformar: o velho sábio, o jovem executivo dinâmico, a mocinha romântica... (Maingueneau, 2008, p. 8).

Visto isso, observamos que o “caráter” constitui as propriedades psicológicas do fiador, enquanto suas propriedades físicas compõem-se na “corporalidade”. Isso significa que aquele fornece personalidade ao *ethos*, enquanto essa concede a ele corpo textualmente, possibilitando aos interlocutores incorporação de esquemas que definem um modo de ser.

Vemos, assim, que as cenas da enunciação incluem tanto as condições de produção do discurso quanto as feições textuais com as quais ele emerge e estabelece relação entre interlocutores, baseadas na fiança que aí se institui, cenograficamente, conforme se desenha essa voz que fala no texto. Tendo isso em vista, nosso objeto de estudo passa a ser conceituado como “resultância de sentidos entre interlocutores” e a materialização do discurso, por meio da cenografia da qual emerge um *ethos* inscrita na cena da enunciação que o próprio suscita.

A seguir, exporemos o processo de criação de uma cenografia que pretende o engajamento, o que implica considerar que refletimos sobre como se constroem sentidos na produção e na implantação de um *Escape Room*.

II – ESCAPE ROOMS: HISTÓRICO, ELABORAÇÃO E IMPLANTAÇÃO

2.1 – Breve história das *salas de fuga*: o quadro cênico

Escape Room, também conhecido por *jogo de escape* ou *sala de fuga*, é um termo novo e praticamente não mencionado pela comunidade acadêmica. Não se encontra biografia de autor brasileiro abordando esse tema e nenhuma definição exclusiva reconhecida por todo o mundo, mas pudemos coletar informações de várias fontes estrangeiras, como: a pesquisa de Scott Nicholson, professor de *Game Design and Development* na Universidade de Wilfrid Laurier em Brantford, Ontário; as definições encontradas em sites de empresas especializadas nesse entretenimento; e também as contribuições dos autores deste estudo, adquiridas em experiências na participação do processo de produção de dois *Escape Rooms*.

O *Escape Room* é um jogo vivencial, onde o grupo de participantes é trancado dentro de um ou mais ambientes e tenta escapar procurando por pistas e objetos escondidos no local, resolvendo enigmas e cumprindo tarefas antes que o tempo pré-estabelecido acabe. A partida começa quando os jogadores conhecem seu “mestre”, aquele que explica as regras do “jogo” e as especificidades da “sala”. Eles devem concluir a missão dada para vencer.

Nicholson (2015) sugere que embora o conhecimento em relação à data, e até mesmo ao ano, da criação do primeiro *Escape Room* seja incerto, a atividade mais antiga documentada aconteceu em Kyoto, no Japão, em 2007. Produzida pela editora SCRAP, ficou conhecida como *Real Escape Game* e foi rotulada como um *jogo de escape*. A ideia foi se popularizando pelo continente asiático entre 2012-2013, em seguida pela Europa e, posteriormente, atingiu o resto do mundo.

O autor afirma que o conceito “*escape room*” surgiu a partir de alguns precursores da mídia interativa, digital ou não, que respondem a ações dos sujeitos com o conteúdo que apresentam. Dentre eles, destacam-se: jogos de RPG³ e *live-action*⁴; jogos digitais de fuga, chamados de *point and click*; brincadeiras de caça ao tesouro; teatros interativos e atrações de casas mal-assombradas; filmes e programas de aventura e experiências temático-imersivas da indústria do entretenimento.

³ *Role Playing Game*, ou RPG, é um jogo de “assumir papéis”. Os participantes interpretam personagens e criam histórias a partir de um enredo previamente guiado pelo mestre. Joga-se em mesas ou plataformas digitais.

⁴ *Live Action Role-Playing* é um tipo de RPG no qual os participantes se comportam e se vestem como seus personagens. Joga-se obrigatoriamente em cenários materiais copresenciais.

Ainda explica o pesquisador que os termos “tema” e “narrativa” podem ser usados de determinadas maneiras em um *Escape Room*. Ele as diferencia em quatro níveis: i) conjunto de *puzzles*⁵ e desafios sem tema nem narrativa; ii) presença de tema através da decoração e adereços, sem narrativa, com *puzzles* independentes e funcionais mesmo fora da “sala”; iii) existência de narrativa e os jogadores assumidos como personagens por meio de um vídeo pré-exibido ou pela história contada pelo mestre, com objetivo relacionado ou não à narrativa e *puzzles* responsáveis ou não pelo andamento da história; iv) influência da narrativa na composição dos *puzzles*. É função da organização decidir qual a melhor estratégia na hora de produzir uma “sala”. Precisa-se levar em consideração o tipo de participante a quem o “jogo” é destinado. Isso significa que não há uma fórmula de melhor aplicabilidade.

Vale evidenciar a vasta opção de temas que uma *sala de fuga* pode designar. Seja terror, *true crime*⁶, fantasia, comédia ou até mesmo ficção-científica, o tema é escolhido para facilitar a imersão dos participantes, conquistando o público segmentado ao qual se destina.

O mesmo acontece com a narrativa: existem inúmeras possibilidades de contar sua história ao longo da partida, seja em contextos mais gerais ou mais específicos. Comumente, a escolha da narrativa varia de uma simples fuga da “sala” a uma investigação criminal ou um resgate. Assim como o tema, a organização tende a priorizar assuntos de maior interesse dos jogadores.

Um dos diferenciais dessa experiência é que ela tem um alcance muito grande em relação à diversidade de idade, gênero e interesses das pessoas. Em uma única “sala”, o grupo pode ser formado por familiares, colegas de trabalho, amigos ou indivíduos que nem sequer se conhecem. Segundo Nicholson (2015), os *Escape Rooms* são acessíveis a uma ampla faixa etária e não favorecem gênero. Na verdade, as equipes mais bem-sucedidas são aquelas compostas por jogadores com uma variedade de experiências e habilidades. Ou seja, as características mais relevantes para esse tipo de “jogo” são referentes à boa comunicação, atenção aos detalhes e pensamento lógico.

No Brasil, o primeiro *jogo de escape* foi inaugurado em junho de 2015, pela empresa Escape 60⁷, o que evidencia o pouco tempo que esse conceito está em atividade. Todavia, o impacto foi tão grande que diversos estúdios de entretenimento buscaram se unificar à marca e, desde então, ela segue como modelo para novas produções empresariais e organizações

⁵ “Quebra-cabeças” em tradução livre. O termo refere-se aos enigmas que compõem um *Escape Room*.

⁶ Gênero de não-ficção que apresenta crimes como tema central.

⁷ Primeira empresa profissional de *Escape Rooms* no Brasil. Conheça em: <<https://escape60.com.br/>>.

independentes. Com isso, os *Escape Rooms* costumam manter um padrão de funcionamento no país.

Normalmente, nos “jogos” nacionais, a duração de cada partida é de uma hora e o monitoramento dos participantes é feito em uma “sala de controles”. Nela, o mestre sabe como está o andamento do grupo frente aos desafios postos e, assim, dá dicas (se necessário) em situações nas quais a equipe esteja com dificuldade, acompanhando-a por câmeras de vídeo. Além disso, é possível que ele tenha uma participação ainda mais ativa, como desligar luzes, ativar sons e liberar desafios.

Com a ajuda desses recursos, instituições educacionais e empresariais vêm optando por utilizar dessa experiência para avaliar habilidades e competências, trabalhar comunicação, integração e colaboração, desenvolver trabalho em equipe e resolução de problemas e promover descontração e diversão.

Desse modo, os *Escape Rooms* adentram cada vez mais tipos de ambiente, sendo executados com novos propósitos. A seguir, detalharemos as *salas de fuga* “A Máscara de Édna Moura” e “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”, produzidas em âmbito acadêmico cuja criação e execução são objeto de nossa reflexão nesta monografia.

2.2 – “A Máscara de Édna Moura”

“A Máscara de Édna Moura” foi um *Escape Room* criado pelos graduandos Bianca Hepp Mirisola e Pedro Henrique Calari Pinotti do curso de Bacharelado em Linguística da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). É resultado de um projeto que objetiva a publicização do acervo da Unidade Especial de Informação e Memória (doravante UEIM), da UFSCar, proposto na disciplina Laboratório 7 – Ênfase III – Texto e Discurso, ministrada pela Profa. Dra. Luciana Salazar Salgado. Este “jogo” foi criado no cronograma de trabalho do primeiro semestre do ano letivo de 2022.

Nesse projeto, os alunos da disciplina têm que elaborar maneiras de divulgar o acervo da UEIM à comunidade interna e externa. Para isso, aprendem sobre a história da Unidade bem como seu funcionamento e têm acesso livre a todo o acervo com apoio acadêmico do bibliotecário Dr. Ricardo Biscalchin, seu coordenador técnico.

Começaremos, então, explicando o que é a UEIM, como ela se organiza e qual seu papel na Universidade.

Segundo o site da própria Unidade, ela se originou do antigo Arquivo de História Contemporânea, fundado em 1979, e localiza-se no Centro de Educação e Ciências Humanas

(CECH). Foi oficializada em 14 de abril de 1998 e abriga diversas coleções históricas de importantes documentos públicos e privados. Dentre elas, destacamos a Coleção Thereza Santos⁸, o Arquivo Ana Lagôa⁹ e o acervo do Núcleo Interdisciplinar Literatura e Sociedade¹⁰ (NILS).

Sua variada documentação e seu acervo bibliográfico são revestidos de variados temas, desde economia cafeeira à literatura brasileira contemporânea. O espaço físico é constituído pela Sala de Atividades Coletivas e Interdisciplinares (SACI), por salas de acervo e pesquisa e por uma área de exposição. Para visitá-los, requer-se agendamento prévio via telefone ou e-mail de contato, disponíveis em seu site, e estão abertos ao público de segunda à sexta-feira, nos períodos matutino e vespertino.

De modo geral, a UEIM apresenta três objetivos:

- i) Incentivar estudos e pesquisas que registrem, explicitem e analisem fatos, ideias, costumes e comportamentos, tendo em vista preservar, valorizar e divulgar a memória histórica, social e cultural;
- ii) Reunir acervos que ofereçam suporte material às atividades de pesquisa, ensino e extensão universitária realizadas tanto pela comunidade interna, como por pessoas que instituições externas à UFSCar;
- iii) Desenvolver atividades de conservação da memória histórica e cultural – regional e nacional.

(Unidade Especial de Informação e Memória – UEIM: Sobre, Página inicial. Disponível em: <<https://www.ueim.ufscar.br/sobre>>. Acesso em: 18 dez. 2023).

A partir deles, podemos observar que há uma preocupação em preservar a memória histórico-cultural não somente da cidade e da região onde ela se encontra como também de todo o país, facilitar o acesso de valiosos materiais de estudo e estimular a coletividade acadêmica à pesquisa.

A questão da publicização se deve ao fato de a Unidade não ser tão conhecida pela comunidade da própria UFSCar. A maior parte de suas visitas são realizadas por universitários do exterior ou de outras instituições do país e, por isso, desenhou-se o projeto comunicacional de sua divulgação.

⁸ A Coleção reúne o acervo da atriz, teatróloga, pesquisadora, professora, publicitária e ativista Thereza Santos (1930-2012). Militante de viés marxista, lutou pelos direitos da população negra no Brasil e acolheu um conjunto de 165 obras de arte tradicionalmente africanas em diferentes suportes.

⁹ O Arquivo guarda o acervo doado pela jornalista Ana Mascia Lagôa e conta hoje com cerca de 22 mil recortes de jornais, versando sobre a época da ditadura militar e os períodos subsequentes, além de 1.600 livros, 2.000 fascículos de periódicos, monografias, teses, dissertações e 6.000 laudas de matérias de sua autoria.

¹⁰ Criado pela Profa. Dra. Tânia Pellegrini em 1999, tem se firmado como espaço de pesquisa de literatura e cultura contemporâneas, reunindo um vasto acervo de livros, revistas, periódicos, filmes e jornais a respeito desses temas.

Na edição da disciplina que participamos, precisamos nos familiarizar com os materiais compostos pela Unidade a fim de decidir o que melhor funcionaria como objeto de partida para uma ideia de publicização. As primeiras ideias sugeridas, como eventos de exposição de determinadas coleções, foram similares às aquelas realizadas em semestres anteriores, tanto de forma digital quanto presencial. Por isso, decidimos pensar em algo diferente, que possivelmente traria novos resultados.

Sabíamos que nossa vontade era propor uma atividade presencial. Como estávamos no primeiro semestre pós-flexibilização do confinamento relativo à pandemia de Covid-19, gostaríamos de efetuar uma prática que permitisse o contato físico dos participantes com o acervo da Unidade. Foi então que o conceito de *Escape Room* apareceu.

Com esse tipo de “jogo”, seria possível estabelecer uma conexão direta entre os futuros inscritos na atividade com a UEIM. Ao contrário de uma mostra, a *sala de fuga* permitiria com que os jogadores conhecessem não somente a abundância de materiais comportados, mas também criassem uma memória afetiva com aquele lugar. Além disso, o objetivo da disciplina estaria cumprido: o de publicização do espaço. Seria uma nova experiência para o ambiente, chamando a atenção do público.

Tendo esse objetivo em mente, precisávamos de um material que desse o “pontapé” inicial no projeto de constituição de uma narrativa constitutiva do “jogo”. Depois de muita sondagem e procura, encontramos uma carta redigida por Édina Arantes da Silva, em junho de 1986, na qual se desculpava pela ausência em partes – provas de redação e entrevista – do processo seletivo em que se inscrevera na UFSCar. Ela conta que não pôde comparecer às provas em decorrência de um acidente automobilístico e, educadamente, pede por uma segunda oportunidade. Segue o regisfac-símile da carta:

Figura 3 - Carta de Édina Arantes da Silva

Ribeirão Preto, 11 de junho de 1986

Prezado Senhor

Venho, por meio desta, agradecer a atenção que me foi dispensada por esta Universidade, quando por ocasião da realização do Concurso para preenchimento de um cargo de Professor de Português realizado no mês de maio do ano em curso.

Gostaria de apresentar a Vossa Senhoria minhas desculpas pelo não comparecimento às provas de redação e entrevista, ocasionado por motivos alheios a minha vontade. Tendo sido vitimada por um acidente automobilístico, dia 09/05/86, fiquei impossibilitada de comparecer às provas de seleção final, o que me entristeceu sobremaneira, pois pertencer ao quadro docente de tão renomada Universidade seria para mim uma grande honra e a realização de um sonho acalentado durante muito tempo.

Aproveito a ocasião para reiterar meus agradecimentos pelo envio do Atestado de Participação no referido Concurso e pela devolução do meu Curriculum Vitae.

Esperando poder contar com a mesma deferência numa segunda oportunidade, caso me seja permitido, coloco-me à disposição de Vossa Senhoria.

Atenciosamente,

Edina Arantes da Silva
Edina Arantes da Silva

Processado para Contato *Sua Pontuação*

18 06 86

CECH-DTE-

Recebido em *11/06/86*

Ilmo. Sr. Prof.

MAURÍCIO CARLOS RUGGIERO

DD. Chefe do Departamento de Tecnologia Educacional
Universidade Federal de São Carlos

18-06-86

Assinatura
Felipe Ba. Vieira
19/06/86

A partir desta, houve a ideia de construir uma narrativa ficcional em volta do contexto apresentado: trabalharíamos com um acidente automobilístico, um concurso público, um edital e um pedido de reparação.

Definida a proposta, iniciamos o trabalho de produção do *Escape Room*. Partindo da roteirização, a escrita da narrativa se deu em algumas partes. A primeira delas relaciona-se ao conflito a ser resolvido: por que Édina Arantes da Silva escreveu a carta e o que aconteceu depois? De quais outras personagens precisaríamos? Qual trama os participantes do “jogo” deveriam desvendar envolvendo essas personagens?

Como os recursos financeiros eram reduzidos e havia limitações burocráticas e físico-espaciais, algumas decisões precisaram ser tomadas e, por conseguinte, afetaram o rumo da própria narrativa. Não havia dinheiro nem permissão para um grande investimento em cenário e, a todo momento, era imprescindível se perguntar sobre as complicações que os discursos levantados acarretariam à UEIM, ocasionando em modificações pelo caminho.

Posto isso, o processo indicou a necessidade de elaborar uma história chamada de *background*¹¹. Era necessário planejar o passado para pensar no presente, visto que as ações cometidas anteriormente pelas personagens trariam consequências ao momento narrativo atual.

Para melhor descrever o *Escape Room*, optamos por dividi-lo de acordo com a linha temporária de sua narrativa. Ela se inicia com a divulgação do edital de um concurso público para uma vaga de professor de Língua Portuguesa no Departamento de Tecnologia Educacional (DTE) na UFSCar, em 1986. Neste concurso, dentre muitos inscritos, sete foram aprovados para a fase seguinte: Édna Moura, Jorge Crauriam, Carlos Ferri, Marcos Gomes, Patrícia Freitas, Marta Campos e Paulo Agostini, respectivamente.

Édna Moura, com 30 anos na época do concurso, é formada em Licenciatura em Letras pela Universidade de Campinas (Unicamp) e, naquele momento, trabalhava na curadoria de eventos literários, como a Bienal do Livro de São Paulo. Ela havia sido a primeira colocada no concurso, mas não compareceu à entrevista devido a um acidente sofrido pelo caminho. Dias depois, enviou uma carta para a Universidade pedindo por uma nova oportunidade. Tal carta foi recebida por Maurício de Andrade Rodrigues, seu antigo professor e atual chefe do DTE, que a respondeu propondo uma troca de favores.

O pedido de Rodrigues se limitou a ser incluído por Moura como expositor de destaque na 9ª Bienal do Livro de São Paulo com seu lançamento “Expressividade e Estilística da Língua

¹¹ Conjunto das condições, circunstâncias ou antecedentes de uma situação, acontecimento ou fenômeno.

Portuguesa” e, em troca, daria a ela uma nova chance de realizar a entrevista. Moura aceitou a proposta.

Após sua exposição, Rodrigues remarcou a entrevista, mas logo foi descoberto pelos professores que compunham a banca avaliadora do concurso. Estes o entregaram ao jurídico universitário por fraude, que o intimidou a um conselho. Como a Universidade passava por um momento ascendente na construção de sua imagem, foi estabelecido um acordo com Rodrigues e Moura: ele foi transferido para outro Departamento e voltou ao cargo de professor, enquanto ela foi submetida a trabalhar no projeto voluntário Asas de Esperança, nas comunidades ribeirinhas do estado do Amazonas. Além disso, o concurso público foi anulado.

Com a anulação, Jorge Crauriam, o segundo colocado, ficou devastado. Ele havia realizado a entrevista e aguardava ansiosamente pelo resultado, até que leu no jornal a notícia de que o processo seletivo não seria continuado por constatação de irregularidades, sem muito aprofundamento. Frustrado, procurou estabelecer contato com outros aprovados em busca de algum esclarecimento. Após meses trocando cartas, Crauriam e Édna Moura se tornaram amigos. Ao saber que ela viajaria para o Amazonas, eles combinaram de se reunir na cidade natal dela, Ribeirão Preto, no bar Senzala, ponto de encontro entre jovens da década de 80.

Durante o encontro, Moura contou a Crauriam sobre a situação do suborno e que por isso estava se mudando. Ele cortou contato com a professora e guardou ressentimento da situação, mas seguiu com sua vida, atuando como professor de uma faculdade privada até 2020, quando foi demitido devido à contenção de gastos oriunda da pandemia de Covid-19. Isolado em casa, seu quadro clínico de transtorno de personalidade paranoide se agravou.

Em agosto de 2022, Jorge Crauriam se deparou com a exposição que estava sendo organizada pelo CECH, antigo DTE. Ela comemoraria os 50 anos do Centro, anunciando o encontro do documento oficial de inauguração do prédio, até então perdido. O ex-docente, consumido pelo desejo de se vingar, elaborou um plano para roubar o documento.

No dia da comemoração da Independência do Brasil, 7 de setembro, Crauriam sumiu com o registro. Duas semanas depois, leu uma nota da polícia afirmando que obtiveram as imagens da câmera de segurança do dia do roubo e que o culpado teria uma hora para se entregar sob estipulação de acordo. Ele não se rendeu e decidiu voltar ao CECH para recuperar suas imagens, momento condizente ao início do *Escape Room*.

Com essa narrativa, a “sala” funcionava da seguinte maneira: dividida em quatro ambientes, cada local possuía seu próprio objetivo que, ao final, constituíam juntos a missão dada aos participantes para vencerem o “jogo” a qual se resumia em descobrir a identidade do

ladrão e coletar provas para incriminá-lo. Estes ambientes foram chamados de Sala do Saber, Sala do Prelúdio, Sala da História e Bar Senzala.

Figura 4 – Registro fotográfico da Sala da História do *Escape Room* “A Máscara de Édna Moura”



Fonte: Registro fotográfico da Sala da História do *Escape Room* “A Máscara de Édna Moura” Mariana da Silva Correa dos Santos (2022)

As partidas eram iniciadas com um diálogo entre os mestres e jogadores no qual as primeiras informações eram passadas. Discutia-se sobre o comportamento dentro de uma Unidade de acervo, como a UEIM, a intenção daquela experiência e, não menos importante, a tarefa a ser cumprida. A duração de 60 minutos começava a ser contada e os jogadores ficavam livres para andar pelos ambientes. Para direcioná-los, um guia era distribuído a cada rodada e nele continham dicas de por onde começar, qual caminho seguir e o que procurar.

O primeiro local a ser desvendado era a Sala do Prelúdio. Nela, a equipe acreditava que Édna Moura era a culpada pelo roubo do documento e sua motivação. Por conseguinte, na Sala da História, o grupo via que, na verdade, Jorge Crauriam era o verdadeiro culpado, levando-os ao Bar Senzala, onde se certificavam de que ele havia arquitetado um plano para culpar Moura. Por fim, o time seguia até a Sala do Saber para recolher as provas contra o ladrão, mas era

surpreendido pela presença de Crauriam, que os trancava naquele ambiente para não o denunciarem à polícia. Assim, tinham que encontrar a chave que os libertava.

Se os jogadores escapassem da “sala” e entregassem as provas que culpabilizam Crauriam antes da uma hora acabar, venciam e, de brinde, ganhavam um livro e um marca-página personalizado. Se não conseguissem descobrir a identidade do ladrão nem recolher provas contra ele ou simplesmente não se destrancassem a tempo, perdiam e recebiam apenas o marca-página.

Conforme citamos anteriormente, fomos postos a enfrentar certas limitações durante o processo de produção. Destacamos três dessas: burocrática, espacial e financeira, que foram as responsáveis por nos obrigar a pensar em novas possibilidades e adequações.

Como a UEIM é uma unidade acadêmica, contida em um espaço universitário público, requer cuidados com o tipo de enunciado em que se apoia. Nossa ideia original era estabelecer um suborno entre Édna Moura e Maurício de Andrade Rodrigues, no qual ela pagaria dinheiro a ele para ter uma segunda chance de participar da etapa da entrevista do concurso em que prestava, mas fomos aconselhados pela nossa orientadora a alterá-la, tendo em mente as consequências que um discurso como este, mesmo que ficcional, poderia acarretar à Universidade.

Além disso, os materiais com os quais os participantes tiveram maior contato eram, na verdade, cópias adaptadas. Isso porque, primeiramente, não tínhamos permissão para usar de nomes, identidades e registros existentes e, em segundo lugar, sua corporeidade é frágil, avariada por fatores externos (como clima e tempo).

Outro desafio que enfrentamos foi relacionado à disposição do ambiente Bar Senzala. Cada local era nomeado com uma placa que se dispunha em cima da porta, indicando aos jogadores onde estavam. Entretanto, pela UEIM estar em um prédio público, a passagem de trabalhadores e pesquisadores é livre e pode acontecer a qualquer momento. Um dos cômodos que constituía o “jogo” era a copa do prédio, frequentada pelos que trabalham no Centro, e foi indicada pela placa do bar. Durante o período de teste da “sala”, recebemos uma advertência a respeito de efeitos indesejáveis do que foi entendido como uso indevido da nomeação, já que os frequentadores daquele local se sentiram atacados pela ideia de “senzala”, uma vez que esse termo remete a um tipo de discurso que, em um ambiente como aquele, soou pejorativo. Assim, desculpamo-nos, explicamos a função da placa no *Escape Room* e decidimos retirar todas as nomeações ao final de cada partida.

Em relação às dificuldades espaciais, carecemos de lidar com a Unidade dispor sua área dividida em cômodos não necessariamente uns ao lado dos outros, o que nos fez flexibilizar a

ideia de manter os jogadores trancados durante todo o tempo a fim de que passassem por cada parte.

Por fim, as restrições financeiras nos limitaram a ter um cenário eficiente, mas não extraordinário. Para construirmos uma apresentação crível da exposição comemorativa dos 50 anos do prédio do CECH, construindo uma cenografia que sustentasse os elementos aos quais se pretendia obter adesão, seguindo nossa narrativa, usamos como referência fotografias antigas do Centro, o que nos possibilitou ver quais objetos tínhamos que exibir. Necessitamos, então, visitar o Almoxarifado do Departamento de Gestão de Suprimento (DeGS), que acomoda itens requisitados pelas unidades da instituição, e buscar empréstimos com familiares e amigos.

O planejamento da divulgação do “jogo” se deu durante grande parte do processo de produção. Com o *slogan* “Quem viu Édna Moura?”, gostaríamos de vincular uma identidade visual à “sala”, assim, optamos por uma imagem de máscara, na cor branca, com traços demarcando apenas os olhos, atingindo uma grande diversidade de fenótipos e possibilitando ao imaginário do público-alvo configurar fisicamente a personagem. Isso significa que qualquer mulher poderia ser a Édna Moura, além de que acionamos no público-alvo um pré-conceito de mistério, suspense em volta dessa personagem.

Os materiais realizados para a publicidade foram cartazes e máscaras de biscuit no âmbito físico e publicações em mídia social no âmbito digital, indicadas nas figuras 4, 5, 6, 7 e 8. Inicialmente, espalhamos cartazes que continham nosso *slogan* nos prédios ao redor da UEIM, em áreas de grande circulação de pessoas. Em seguida, penduramos as máscaras de gesso próximas aos espaços antes demarcados. Para terminar, colamos novos cartazes que juntamente aos primeiros formavam um único material, contendo informações de como se inscrever, local e horário.

Ao mesmo tempo, publicávamos, no perfil da Unidade na rede social Instagram, *webdesignes* e registros fotográficos das máscaras para dialogarem com os materiais expostos pelo campus, acompanhados de legendas que esclareciam o projeto e incluíam dicas da trama. Tais publicações serão mostradas em figuras no próximo tópico. Contamos ainda com a ajuda das Coordenações dos cursos comportados pelo CECH, que repassaram nosso e-mail convidativo aos seus respectivos graduandos, e do perfil SPOTTED UFSCar¹², também da mídia Instagram, por meio do qual encarnamos o discurso publicitário em uma “mensagem direta”, ou DM, a fim de ecoar o “jogo” por meio de expectativas e indagações.

¹² Página cuja finalidade é fortalecer a comunidade acadêmica e dar visibilidade às questões compartilhadas pelos estudantes da UFSCar.

À frente de todos os enredamentos, “A Máscara de Édna Moura” foi um projeto bem-sucedido e de alta demanda, o que nos permitiu criar uma continuação para essa história no semestre seguinte. O resultado revelou-se em nosso segundo *Escape Room*: “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”. Por constituírem um mesmo universo narrativo, este também fará parte da reflexão que propusemos para este trabalho.

2.3 – “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”

O *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga” representa o trabalho feito na disciplina de Laboratório 8 – Ênfase II – Meios e Materiais Instrucionais, ministrada pelo Prof. Dr. Lucas Vinicio de Carvalho Maciel, a qual propunha a produção de textos promovendo atividades práticas que possibilitassem observar a constituição do texto instrucional na relação com outras configurações textuais.

Como tal disciplina ocorria no ambiente da UEIM e nosso objetivo era o de desenvolver materiais instrucionais submetendo-os a testes com o público-alvo a que se destinavam e elaborá-los em versão final, decidimos por escrever um manual sobre como produzir sua própria *sala de fuga*, dando consequência ao projeto desenvolvido no semestre anterior.

Chamado “Manual Prático de Escape Rooms”, é baseado em obras de autores como Nicholson (2015), que se debruça sobre a pesquisa de *jogos de escape*, Brait (1998), Comparato (2009) e Field (2001), que desenvolvem análises e estudos sobre roteiro e seus fundamentos, e experiências nossas enquanto criadores e produtores. Está presente nesta monografia apresentado como objeto editorial que resulta do nosso trabalho formativo, contido na segunda parte.

Nele, é possível encontrar um passo a passo de como construir seu próprio “jogo”, de forma amadora, visando seus três momentos: elaboração, produção e execução. Há uma explicação para cada etapa processual, desde a definição do objetivo e tema à busca por parcerias, aplicação nos testes e ao seu funcionamento.

Para colocar nosso manual em prática e fazer os devidos ajustes, criamos um novo *Escape Room*, desta vez, com o processo de produção guiado pelas nossas considerações acerca do “jogo” anterior e pelo modelo de criação nosso proposto no guia, potencializando a atividade. Aquele viria a ser uma continuação direta de “A Máscara de Édna Moura”, por isso, não houve a necessidade de escrever uma história *background*, e nosso compromisso era o de encerrar a narrativa de meses antes.

O início da história se deu no momento exato em que o vilão Jorge Crauriam voltou para o prédio do CECH em busca das imagens da câmera de segurança que o flagraram roubando o documento de inauguração do Centro. Os participantes, por sua vez, já possuíam essas imagens e deviam entregá-las à polícia. Crauriam os tranca, impedindo-os, e promete incendiar o local em 60 minutos, tempo restante aos jogadores para escaparem, encontrarem o ladrão e prendê-lo.

A configuração espacial era composta por somente quatro ambientes: a sala de exposições e o acervo da UEIM e duas salas de espera no andar superior do CECH. Não houve demarcação dos lugares por placas nem guia, mas por setas coloridas que faziam parte dos próprios *puzzles*, alocados em uma ordem que não permitia resolver o próximo enigma se não decifrado o anterior.

Figura 5 – Registro fotográfico da Sala da História do *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”



Fonte: Registro fotográfico da Sala da História do *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga” feito por Mariana da Silva Correa dos Santos (2023)

Diferentemente do primeiro, esse “jogo” foi muito mais dinâmico. Como os inscitos não tinham que decifrar um mistério e não havia mais o objetivo de publicizar a Unidade, o que acabou ocorrendo indiretamente, pudemos focar na construção de *puzzles* mais elaborados, com cadência acelerada.

As dificuldades que encontramos ao produzir esse *Escape Room* se limitaram à criação dos desafios, às inscrições dos participantes e parcerias. Começamos pontuando, então, a necessidade de lidar com deficiências conflitantes com os tipos de *puzzles* que montamos.

Por se tratar de uma “sala” de curta narrativa, os enigmas se sobressaíam no “jogo” em funcionamento. Uma de nossas estratégias para trazer dinamicidade à partida foi operá-la com elementos visuais, o que dificultou para aqueles que possuem daltonismo, já que a missão era associar pistas a resultados através de cores. Para gerenciar esta questão, enfatizamos o trabalho em equipe e a partilha de habilidades.

Quanto às inscrições, a organização foi mais do que essencial. Priorizamos quem se inscrevia primeiro, mas abrimos a opção de se cadastrar em uma lista de espera. Dias antes do “jogo”, buscamos confirmar a presença de todos e substituir aqueles que não participariam mais pelos que estavam no aguardo. Ao total, disponibilizamos 60 vagas, que foram preenchidas.

Em relação às parcerias, estabelecemos duas: uma com o Departamento de Produção Gráfica (DePG), da própria UFSCar, e outra com a Scotland Escape Room¹³. Ambas foram bem-sucedidas, mas trouxeram algumas implicações durante o processo. Para o DePG, pedimos ajuda com a impressão dos materiais de divulgação. Por ser um setor que oferece à Universidade diversos serviços gráficos, solicitamos a impressão dos nossos cartazes, mostrados nas figuras 18 e 22, marca-páginas, registrado exemplo no apêndice G, e materiais para o momento do “jogo”, como tabuleiro, fotografias e pistas, servindo também de cenografia da qual emerge o *ethos*, o que acarretou em um grande adiantamento na fabricação desses elementos, visto que precisavam ser enviados com antecedência, colocando-os sob foco.

Por sua vez, o vínculo que tivemos com a Scotland Escape Room se formalizou em um acordo benéfico para um e outro, fazendo com que conciliássemos suas sugestões com nossos objetivos. A empresa nos emprestou objetos cenográficos e iluminação, enquanto dispúnhamos de seu logo e acatávamos algumas de suas ideias na construção dos *puzzles*. Ademais, permitiram com que oferecêssemos aos ganhadores de nossa “sala” desconto no valor de um de seus “jogos”. Certamente, foi um dos fatores que impulsionaram o sucesso da nossa experiência, além de ter sido gratificante o apoio dado em uma atividade acadêmica, materializando a conexão existente entre a Universidade e a população.

A divulgação de “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga” seguiu os mesmos passos da publicidade feita no semestre anterior. Primeiramente, definimos uma identidade para o “jogo”

¹³ Empresa de *Escape Rooms* localizada em São Carlos, São Paulo. Possui duas unidades. Conheça em: <<https://scotlandescaperoom.com.br/>>.

que, nesse caso, foi representado pela imagem de um cofrinho de porco, remetendo ao desafio no qual os participantes viriam a encontrar a chave da porta trancada.

Começamos o destaque publicitário com a colagem de cartazes espalhados pelos mesmos espaços que nos receberam antes. Após, penduramos os cofrinhos confeccionados de papel machê próximos aos espaços delimitados. Ao final, fixamos novos cartazes formando com os anteriores um único material, indicando informações de como se inscrever, local e horário.

Simultaneamente, continuamos com as publicações no perfil da UEIM, ainda no Instagram, seguidas de legendas que esclareciam o projeto e forneciam dicas dos *puzzles*. Carecemos, mais uma vez, da ajuda das Coordenações dos cursos que compõem o CECH, repassando nosso segundo e-mail convidativo aos seus respectivos graduandos, e do perfil SPOTTED UFSCar, através do qual intensificamos a imagem do cofrinho como símbolo do “jogo”.

Desta vez, para proporcionar uma experiência completa, decidimos prolongar o contato com nosso público-alvo para além do instante da partida. A fim de fomentar a conversa sobre o “jogo” e criar uma comunidade entre os participantes previa e posteriormente, trouxemos *posts* imersivos, um ranking indicando os tempos mais rápidos dentre as equipes vencedoras e um compilado de melhores momentos, marcando o fim deste projeto.

Frente às circunstâncias relatadas, julgamos necessário ainda registrar os reais resultados que as “salas” “A Máscara de Édna Moura” e “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga” trouxeram para a UEIM, uma vez que tinham como objetivo, seja de maneira direta ou não, publicizar seu acervo.

Com um crescimento exponencial no perfil da Unidade na mídia social Instagram, o engajamento digital alcançado superou quaisquer expectativas. Para além da comunidade acadêmica da UFSCar, as publicações atingiram públicos da comunidade externa, como frequentadores de *Escape Rooms* e discentes e docentes de outras instituições, mobilizando novas contas a interagirem e compartilhem do conteúdo.

Em relação às visitas no espaço físico dos “jogos”, o número de interessados aumentou, refletindo na disseminação de conhecimento que este espaço carrega sobre si e sobre variados tipos de materiais, mostrando a eficácia do método publicitário escolhido e a competência com o qual foi desenvolvido.

Finalmente, realizadas as considerações metodológicas e expostos os objetos de estudo que incluem seus processos de produção, conforme a perspectiva discursiva que apresentamos, encaminhamos para o próximo tópico no qual trataremos a análise desses percorrendo suas

trajetórias e procurando observar a construção de sentidos em uma situação comunicacional de *Escape Room*.

III – ESTABELECENDO O SENTIDO: ENTRE AS PERSONAGENS E OS JOGADORES

Neste tópico, apresentaremos a análise dos dados do nosso *corpus* que foram constituídos a partir dos instrumentos de roteiro, materiais do “jogo” e estratégias de divulgação.

Os roteiros “Roteiro do mestre de “A Máscara de Édna Moura””, “Roteiro da primeira cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura””, “Roteiro da segunda cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura””, “Roteiro da terceira cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura” e primeira cena de Jorge Crauriam em “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga””, “Roteiro do mestre de “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga””, “Roteiro da segunda cena de Jorge Crauriam em “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga””, cartazes, materiais escritos e divulgativos e as publicações em mídia social tiveram como objetivo atingir, através das narrativas criadas, o público-alvo dos *Escape Rooms*. A partir dessas narrativas, buscamos identificar o *ethos* discursivo, portanto, a cenografia construída na enunciação.

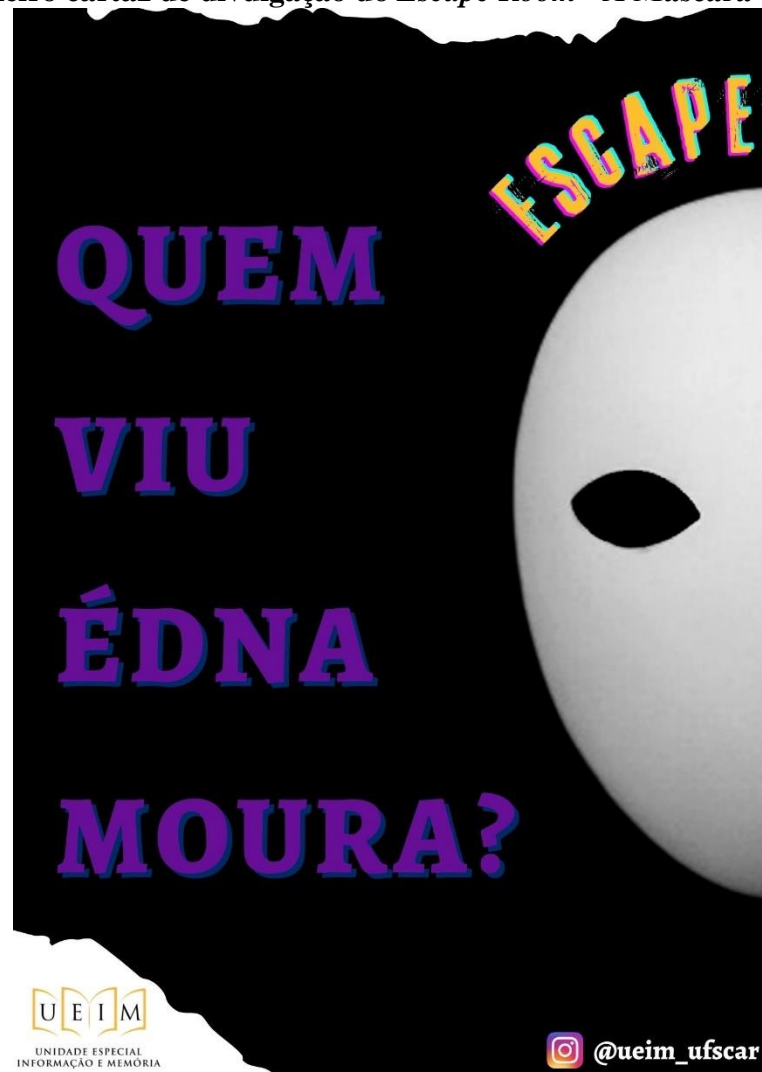
Procuramos por pistas para identificar representações de si e legitimações de cenas e de construção de identidade que permitem a emergência do *ethos* e suas condições de produção. Observamos, então, os modos de produção da adesão, tal como vimos a partir da Retórica Clássica, responsáveis pelo convencimento do público, tendo em vista que o gênero *Escape Room* possui como característica intrínseca o acordo pré-estabelecido de confiabilidade entre coenunciadores, engendrado pela suspensão e/ou descrença da realidade. A cenografia proposta deve legitimar esse acordo.

Selecionamos excertos para análise destacando-se estratégias de construção de imagens do enunciador e coenunciador e determinações espaço-temporais que caracterizam uma representação de exposição interrompida em um momento pós-crime.

3.1 – Relacionando-se com o público

Começamos, assim, com o início da construção de sentido do discurso na cenografia da narrativa: o primeiro momento da divulgação cuja finalidade é chamar atenção ao *Escape Room* por meio de sua história. É representado por um cartaz escrito com a frase “quem viu Édna Moura?” e a imagem de uma máscara branca com somente os olhos demarcados.

Figura 6 - Primeiro cartaz de divulgação do *Escape Room* “A Máscara de Édna Moura”



Fonte: Cartaz de divulgação elaborado pela equipe que organizou o *Escape Room* “A Máscara de Édna Moura” (2022)

O objetivo do cartaz é suscitar mistério e dúvidas em volta do nome Édna Moura. A funcionalidade se dá pela falta de detalhes nas informações e sua verdadeira intenção é escondida, visto que não é possível afirmar sobre o que se trata. Estão à procura de alguém? Que alguém? Quem é Édna Moura? Contudo, permanece eficaz, instigando o coenunciador a começar a conceber um *ethos*, uma imagem dessa pessoa: uma mulher por quem estão procurando, que está desaparecida e tem um assunto a ser resolvido.

Seguimos para o segundo momento, efetivado por máscaras brancas feitas de biscoit espalhadas pelos arredores do prédio do CECH, próximas aos locais dos cartazes.

Figura 7 - Registro fotográfico de máscara pendurada



Fonte: Registro fotográfico de máscara pendurada feito por Mariana da Silva Correa dos Santos (2022)

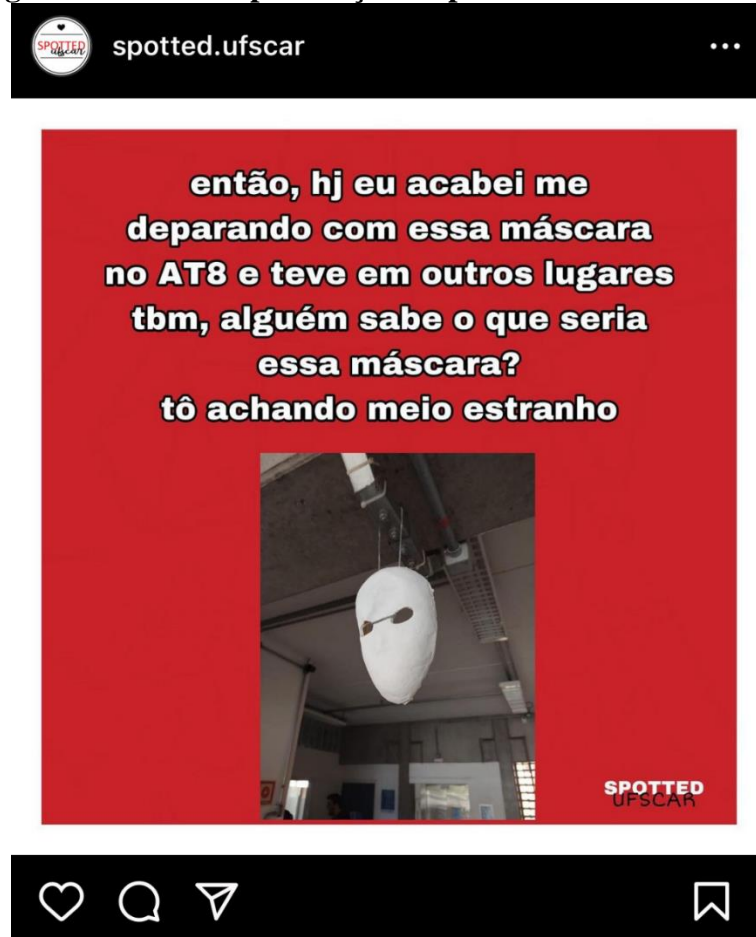
Na imagem, é possível ver uma máscara branca representando um rosto, mesmo que sem nariz e boca. Essa máscara é a configuração palpável da arte do cartaz, o que mostra uma continuidade na construção de sentido.

Percebe-se que Édna Moura está sendo estampada por essa face, e que a busca por ela está cada vez maior. Entretanto, ainda não é possível atribuir características humanas a ela, fazendo com que sua corporeidade continue em segredo. O que se tem é a concepção prévia levantada pelo próprio objeto “máscara”: peça com que se cobre parcial ou totalmente o rosto para ocultar a própria identidade. Assim, Édna Moura poderia estar se escondendo, acobertando-se de algo ou alguém.

O terceiro momento da divulgação, por sua vez, acontece no ambiente digital com a publicação de uma mensagem direta no perfil SPOTTED UFSCar do Instagram. Ele se constitui de uma estratégia de publicidade na qual os próprios produtores do “jogo” enviaram um

questionamento referente à disposição das máscaras pelo campus universitário, criando uma discussão com os usuários através de suposições, suspeitas e desconfianças.

Figura 8 - Primeira publicação no perfil SPOTTED UFSCar



Fonte: Elaboração própria de captura de tela de publicação do perfil SPOTTED UFSCar na mídia social Instagram¹⁴ (2023)

Como podemos verificar, o *ethos* discursivo evocado pela mensagem é de um enunciador graduando da UFSCar que frequenta ao menos um dos edifícios de aulas teóricas da área Sul e não tem conhecimento do evento do *Escape Room*. Isso se sustenta com a escolha dos termos “me deparando” e “no AT8” e a pergunta “alguém sabe o que seria essa máscara?”. Assim, o coenunciador também é convidado a se somar nessa conversa com esse sujeito confuso evidenciado.

A funcionalidade dessa estratégia acontece porque as postagens são feitas em anonimato, o que impossibilita o coenunciador de descobrir quem escreveu a mensagem. Essa característica acaba aproximando-os de certa forma no âmbito da dúvida, já que cria um espaço

¹⁴ Disponível em: <<https://www.instagram.com/spotted.ufscar/>>. Acesso em: 28 dez. 2023.

seguro no qual ambos compartilham da mesma emoção. Tal espaço é efetivado segundo as imagens a seguir.

Figura 9 - Comentários dos usuários na primeira publicação no perfil SPOTTED UFSCar



Fonte: Elaboração própria de fotomontagem de capturas de tela de comentários em publicação do perfil SPOTTED UFSCar na mídia social Instagram¹⁵ (2023)

Além disso, trata-se de uma propaganda muito bem-sucedida. É sabido da publicidade presente no texto, mas ele é apresentado como uma simples mensagem. Seria, assim, sua cena englobante o discurso publicitário, encarnado no gênero de uma postagem em mídia social, com a cena genérica constituída da imagem do sujeito enunciador confuso, que produz e constitui ao mesmo tempo uma cenografia de imprecisão e dubiedade.

Refletimos, dessa maneira, a partir das ideias de Maingueneau (2005, p. 34) que nos levam ao entendimento de que “é no interior de um campo discursivo que se constitui um discurso [...] o que não significa, entretanto, que um discurso se constitua da mesma forma com todos os discursos desse campo”. Sendo a cenografia um alicerce que evidencia o enunciador se mover através de sua enunciação, o discurso constituído legitima-a.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.instagram.com/spotted.ufscar/>>. Acesso em: 28 dez. 2023.

O quarto e último momento dessa etapa se limita à continuação do primeiro cartaz. Nele, estão obtidas as informações do título do projeto, data, local e o modo de inscrição e a progressão da máscara branca, que se junta à metade do cartaz anterior.

Figura 10 - Segundo cartaz de divulgação do *Escape Room* “A Máscara de Édna Moura”



Fonte: Cartaz de divulgação elaborado pela equipe que organizou o *Escape Room* “A Máscara de Édna Moura” (2022)

Com essa continuidade, fica evidente que o processo se refere à publicização de um evento: o *Escape Room*. Dessa forma, o discurso de propaganda regente da cena englobante se torna claro, marcando o fim de um primeiro contato planejado entre o “jogo” e o público. Todavia, o mistério e o desconhecido por trás do nome Édna Moura continuam.

3.2 – Por trás da máscara

Escape Room é um gênero do discurso que possui algumas particularidades importantes a serem destacadas quando posto sob análise. O público desse tipo de “jogo” sabe que a história é fictícia, mas, no momento, decide acreditar na sua veracidade a fim de tornar a experiência eficaz e imersiva. Isso é entendido como um acordo estabelecido previamente entre enunciadores – personagens – e coenunciadores – jogadores.

Seu funcionamento pode ser compreendido com base em um teatro. O espectador assiste à peça acreditando ou fazendo-se acreditar emocionalmente naquilo que vê, mas com a consciência de que não se trata de uma realidade racional.

Para melhor exemplificar, tomemos como situação o musical O REI LEÃO, produzido no Brasil pela Time for Fun em associação a Disney Theatrical Productions. Nele, sabemos que os atores estão interpretando animais por duas razões: contexto e caracterização. Ao ir assistir à obra, o público tem conhecimento de que se trata de uma representação e aciona anteriormente a disposição de crer na imagem que será construída. Por sua vez, no momento da experiência, os atores devem se dispor de recursos para atender às expectativas criadas pelos espectadores, nesse caso, figurino, cenário, sonoplastia, etc.

Figura 11 - Registro fotográfico da peça O REI LEÃO



Fonte: Registro fotográfico digitalizado da peça O REI LEÃO publicado em INFOTEATRO¹⁶ (2023)

¹⁶ Disponível em: <<https://infoteatro.com.br/peca/o-rei-leao/>>. Acesso em: 28 dez. 2023.

Entretanto, essa relação não é suficiente para garantir o sucesso em uma atividade. É preciso que o enunciador equilibre seu esforço à medida da confiança depositada pelo coenunciador nesse acordo, impedindo-o de ser quebrado e, conseqüentemente, mantendo o sentido presente.

Tomadas as devidas explicações, seguiremos com nossa análise evidenciando os esforços feitos pelas personagens do *Escape Room* para acessarem às emoções dos jogadores e tornarem o universo fictício crível.

O início da partida se dá com a primeira troca entre mestre e jogadores. No exemplo 01, o diálogo e a descrição do local em cenas de fala autenticadas definem o ambiente com ênfase e determinação, deixando claras as obrigações de quem joga e legitimando o espaço onde se encontram.

Exemplo 01

(...) Hoje nós estamos aqui na UEIM, vocês conheciam? Ela é a Unidade Especial de Informação e Memória e fica localizada aqui no prédio do CECH, o Centro de Educação e Ciências Humanas. (...) Ela é um grande acervo que guarda milhares de materiais históricos e culturais em diversos suportes, desde livros, jornais e revistas até microfimes, disquetes e mapas. Por se tratar de um acervo, existem algumas regras de comportamento que devem ser seguidas, como é proibido o uso de flash de câmeras, tocar em qualquer material sem o uso de luvas, que vão ser entregues daqui a pouco, usar caneta por causa da tinta, ingerir alimento ou bebida e desorganizar as obras. (MESTRE)

Percebemos que essa cenografia é constituída a partir de uma descrição do local na qual MESTRE explica sobre o posicionamento proibido às atitudes de frequentadores da UEIM. O referido sujeito se impõe na situação, colocando bem claras as regras de comportamento no ambiente.

Podemos dizer que o discurso no exemplo 01 nos remete a argumentos de autonomia para o enunciador estabelecer um contrato de confiança com os coenunciadores. Infere-se que as experiências tidas anteriormente mostram uma má conduta no espaço, mas que não serão permitidas mais.

Ao falar, um enunciador se insere na função discursiva da enunciação de maneira ideológica, promovendo pelo *ethos* uma narração de identidade entre o discurso e suas circunstâncias.

Essa cenografia, no exemplo 02, consegue compor uma imagem para o espaço citado antes. Detalhando o *ethos mostrado*, MESTRE utiliza do cenário para comprovar a veracidade do seu enunciado, trazendo um status de autoridade para si.

Exemplo 02

Como eu já disse, a UEIM fica no CECH, que é o prédio em que estamos agora, e ele está comemorando 50 anos. Para não deixar essa data passar batida, nós decidimos organizar uma exposição comemorativa da história do CECH aqui. O destaque dessa exposição era o documento de inauguração do prédio, que estava perdido pela UEIM, mas infelizmente ele foi roubado. (MESTRE)

Estabelecida sua imagem, MESTRE passa a contar uma narrativa condizente ao universo criado para o “jogo”, autenticando seu enunciado pela cenografia. É quando usufrui do cenário para conceber o sentido pensado através da própria enunciação.

Vemos que por meio dessas escolhas, o sujeito enunciador, pela constituição do *ethos* da imagem de si, passa a mostrar uma nova realidade na qual os jogadores creem. Manipulados dentro desse acordo de descrença, admitem como verdade absoluta tudo aquilo que está sendo dito.

Exemplo 03

Por isso, o objetivo de vocês aqui é recolher provas contra nossa principal suspeita, a Édna Moura, e entregá-las para a polícia dentro do tempo de uma hora, que foi estipulado por eles. (MESTRE)

Como podemos ver no exemplo 03, a reviravolta da trama está implícita no enunciado: “nossa principal suspeita, a Édna Moura”. Em nenhum momento MESTRE afirma a culpabilidade dessa personagem, mas os jogadores não são mais capazes de levantar a hipótese de que ela pode não ser a responsável pelo roubo, de tão envolvidos que estão.

Ainda no exemplo 03, MESTRE enuncia não somente sobre si, mas também sobre outra personagem: Édna Moura, que teve a imagem construída desde a etapa de divulgação. Sem nenhuma característica física, mas com alguns traços de personalidade: uma mulher que vinha sendo procurada e se escondia por trás de uma máscara.

Tais traços compõem o *ethos prévio* que os jogadores fazem dessa personagem, todos ligados a noções negativas de pré-conceitos sociais. Não parece ser uma mulher confiável

tampouco inocente, o que se confirma com a interpretação sugerida pelo enunciado do exemplo 03.

Ao longo da partida, contudo, os coenunciadores vêm a dispor de enunciados da própria Édna Moura e seu contato com outras personagens, marcando possíveis novas perspectivas. Vejamos, inicialmente, exemplos:

Figura 12 - Primeira carta de Édna Moura

Ribeirão Preto, 11 de maio de 1986

Prezado Senhor

Venho, por meio desta, agradecer a atenção que me foi dispensada por esta Universidade, quando por ocasião da realização do Concurso para preenchimento de um cargo de Professor de Português realizado no mês de maio do ano em curso.

Gostaria de apresentar a Vossa Senhoria minhas desculpas pelo não comparecimento às provas de redação e entrevista, ocasionado por motivos alheios a minha vontade. Tendo sido vitimada por um acidente automobilístico, fiquei impossibilitada de comparecer às provas de seleção final, o que me entristeceu sobremaneira, pois pertencer no quadro docente de tão renomada Universidade seria para mim uma grande honra e a realização de um sonho acalentado durante muito tempo.

Aproveito a ocasião para reiterar meus agradecimentos pelo envio do Atestado de Participação no referido concurso e pela devolução do meu Curriculum Vitae.

Esperando poder contar com a mesma deferência numa segunda oportunidade, caso me seja permitido, coloco-me à disposição de Vossa Senhoria.

Atenciosamente,

Édna Moura

Processado para Conhecimento

Data: ____/____/____

CECH-DTE-

Recebido em ____/____/____

Ilmo. Sr. Prof.
MAURÍCIO DE ANDRADE RODRIGUES
DD. Chefe do Departamento de Tecnologia Educacional
Universidade Federal de São Carlos

Figuras 13 e 14 - Primeira e segunda cartas de Mauricio de Andrade Rodrigues

São Carlos, 15 de maio de 1986

Caríssima Édna

Recebi sua carta sobre o ocorrido no dia 9 de maio, durante o trajeto de deslocamento de sua cidade para São Carlos, e espero que esteja tudo bem. Sinto em lhe dizer que o Departamento não pode ajudar-lhe com esta eventualidade, uma vez que a presença na entrevista é uma fase crucial para o processo seletivo de um concurso.

Porém, como conhecidos de longa data, tenho uma **proposta** para resolvermos esta situação, principalmente por conhecer sua competência e o que seu trabalho agregaria na Universidade. Se estiver interessada, aqui está meu **telefone**:

*"O homem nunca está tão longe de si mesmo do que quando fala por conta própria. Deem-lhe uma **máscara** e ele vos dirá a **verdade**".*

Abraços,

Mauricio de Andrade Rodrigues

São Carlos, 23 de maio de 1986

Caríssima Édna

Como exímio apreciador da Bienal do Livro, tenho consciência de que a 9ª edição se aproxima e seria uma honra ter meu novo livro exposto em um evento de tamanha magnitude. Imagino que seu trabalho na Comissão de Curadoria não deva atrapalhar-lhe durante o concurso.

Acredito que, entre nós, possamos resolver este impasse e chegar a uma solução suficientemente boa para ambos. Avise-me como podemos prosseguir e trocaremos maiores informações sobre os eventos, o meu em São Paulo e o seu em São Carlos.

Abraços,

Mauricio de Andrade Rodrigues

Fonte: Cartas elaboradas pela equipe que organizou o *Escape Room* “A Máscara de Édna Moura” (2022)

Inicialmente, notamos que a tipografia das cartas acima é a mesma utilizada na carta que serviu de inspiração para a criação da narrativa, indicada na figura 3, escrita por Édina

Arantes da Silva. Isso se dá porque essa tipografia serve de cenografia para a construção e legitimação do momento histórico evocado por ela – ano de 1986 –, assim como acontece com a carta original.

Analisando as figuras 10, 11 e 12, percebemos que a finalidade desses materiais era continuar instigando os jogadores a acreditarem que o roubo foi cometido por Édna Moura. Por mais que, nesse ponto, tivessem tido contato com outros nomes, nenhum ainda tinha uma imagem prévia construída tão acuradamente quanto essa mulher.

Não há conteúdo nessas imagens que aponte culpabilidade pelo roubo, mas corroboram para a visão negativa que os jogadores possuem da personagem. Tomemos de exemplo os seguintes trechos:

Esperando poder contar com a mesma deferência **numa segunda oportunidade**, caso me seja permitido, coloco-me à disposição de Vossa Senhoria (Mirisola; Pinotti, 2022, grifos nossos).

Porém, como conhecidos de longa data, **tenho uma proposta para resolvermos esta situação**, principalmente por **conhecer** sua competência e **o que seu trabalho agregaria** na Universidade (Mirisola; Pinotti, 2022, grifos nossos).

[...] tenho consciência de que a 9ª edição se aproxima e **seria uma honra ter meu novo livro exposto em um evento de tamanha magnitude**. [...] Acredito que, **entre nós, possamos resolver este impasse** e chegar a uma solução suficientemente boa para ambos. [...] (Mirisola; Pinotti, 2022, grifos nossos).

Neles, verificamos que os autores convidam os coenunciadores a rejeitarem esse sujeito imoral, de modo a se somar a essa imagem de culpado, apesar de ainda não confirmado. Compreendemos que houve uma falcatrua, algo ilegal entre os enunciadores Moura e Rodrigues, o que serve como “prova” para decretar aquela como responsável pelo roubo: se ela foi capaz de subornar, também seria capaz de roubar.

Ademais, colocar a ação de suborno em cima dessa personagem é uma estratégia eficaz de impor verossimilhança e convencimento à narrativa. Percebemos a intenção de se criar uma trajetória para esse imaginário de ideias desonrosas e desmoralizadas.

Sabemos que, no mundo real, não existem personagens completamente bons ou ruins, heróis ou vilões, mesmo que todos tomem decisões adequadas ou impróprias, torna-se claro que evidenciar um erro de Moura não a admite como agente de outro. No nosso contexto, porém, é a sucessão enunciativa que se faz parecer, que garante sua culpa.

Tendo em vista essas considerações, conseguimos compreender na prática a força que os elementos discursivos e extradiscursivos têm sobre a imagem de uma pessoa. As concepções

ao redor de Édna Moura, em sua maioria, foram estabelecidas por uma ordem enunciativa determinante, responsável por formar e endossar os juízos sobre a personagem.

Desse modo, os jogadores acabam por procurar por evidências as quais indiquem e comprovem Édna Moura como ladra, ao invés de buscarem pelas pistas que revelam o criminoso.

Por fim, fica evidente que Moura tenta recuperar sua imagem e garantir uma “redenção” com os jogadores a partir da sua própria enunciação, ou voz, como podemos observar nas cartas abaixo.

Figuras 15, 16, 17 e 18 - Segunda e terceira cartas de Édna Moura e primeira e segunda cartas de Jorge Crauriam

São Carlos, 18 de junho de 1986

Caríssima Édna Moura

Iniciarei esta carta me apresentando. Chamo-me Jorge Crauriam, sou letrólogo, e nós participamos do mesmo concurso para o cargo de professor de português no Departamento de Tecnologia Educacional da Universidade Federal de São Carlos. Não chegamos a nos conhecer pessoalmente, mas acredito que agora possuímos os mesmos sentimentos de incerteza após o cancelamento do concurso sem nenhuma explicação aparente aos **classificados**.

Faço este contato com o intuito de tentar averiguar mais sobre o ocorrido, caso você tenha alguma informação adicional para sanar as minhas inquietações.

De antemão, já agradeço pela compreensão;

Abraços,

Jorge Crauriam.

Ribeirão Preto, 25 de junho de 1986

Caro Jorge Crauriam

Recebo sua carta de bom grado!

Assim como você, chateei-me pela anulação do curso e solidarizo-me com suas inquietações.

Coloco-me à disposição para trocarmos maiores informações.

Com estima,

Édna Moura.

São Carlos, 30 de setembro de 1987

Querida Édna

Escrevo para contar que a receita de torta de maçã a qual você me indicou fez um enorme sucesso na festa de aniversário da minha avó.

Todos da minha família gostaram de conhecer-lhe, inclusive, minha sobrinha já está me cobrando sobre os penteados que você prometeu ensinar a ela.

Quando poderá voltar? Espero que logo.

Com carinho,

Jorge Crauriam.

Ribeirão Preto, 26 de abril de 1988

Prezado Jorge

Trago novidades!

Fui convidada para atuar como professora de Língua Portuguesa no primário de uma comunidade ribeirinha no estado de Amazonas, como voluntária do projeto Asas de **Esperança**.

Partirei no final de maio e, por isso, gostaria de convidá-lo para minha festa de **despedida**, que ocorrerá aqui em Ribeirão Preto em alguns dias. Conto com a sua presença.

Enviarei uma nova carta com as informações referentes ao local, horário e à data.

Com estima,

Édna Moura.

P.S. Para animá-lo, saiba que a Amanda, minha colega da Universidade que você conheceu no Ano Novo, estará presente.

Fonte: Cartas elaboradas pela equipe que organizou o *Escape Room* “A Máscara de Édna Moura” (2022)

Nestas cartas, conseguimos dispor de uma nova cenografia para a personagem Édna Moura, compondo uma descrição nova para a imagem que os jogadores realizam dela.

Analisando, ela assume um papel em seu discurso de bondade e companhia, alguém com quem o destinatário de suas cartas gosta de conversar e estar do lado.

Essa cenografia é comprovada pela enunciação do próprio destinatário, Jorge Crauriam, ao tratá-la como “querida”, ou em partes nas quais ele afirma que gostaria de se encontrar em breve com ela e que sua família gostou de conhecê-la.

Entretanto, no instante em que essa cenografia aparece, não é mais possível desconstruir a imagem estabelecida anteriormente. Isso se dá pelo fato da personagem, primeiramente, não ter tempo o suficiente para reverter a ideia negativa que paira sobre si mesma. Em segundo lugar, as personagens que conceberam essa imagem utilizaram-se de estratégias argumentativas tão críveis ao ponto de impossibilitarem qualquer quebra de expectativa perante Moura. Finalmente, os jogadores estão envolvidos demais na repulsa por essa mulher, o que corrobora para falha no seu plano de mudança.

Com isso, mesmo após a revelação de que Jorge Crauriam é o verdadeiro ladrão do documento, Édna Moura não termina seu papel livre de estereótipos malevolentes. Ela continua sendo vista como uma pessoa ruim, mas não a pessoa ruim por quem os jogadores estão procurando.

Ainda nas mesmas cartas, estamos de frente com a primeira enunciação de Crauriam. Ele começa a construir sua imagem como uma pessoa aflita, que possui dúvidas, ao mesmo tempo em que revela determinação para descobrir o motivo do cancelamento do concurso público.

[...] Não chegamos a nos conhecer pessoalmente, mas acredito que agora **possuímos os mesmos sentimentos de incerteza** após o cancelamento do concurso sem nenhuma explicação aparente aos classificados (Mirisola; Pinotti, 2022, grifos nossos).

[...] para sanar as minhas **inquietações** (Mirisola; Pinotti, 2022, grifo nosso).

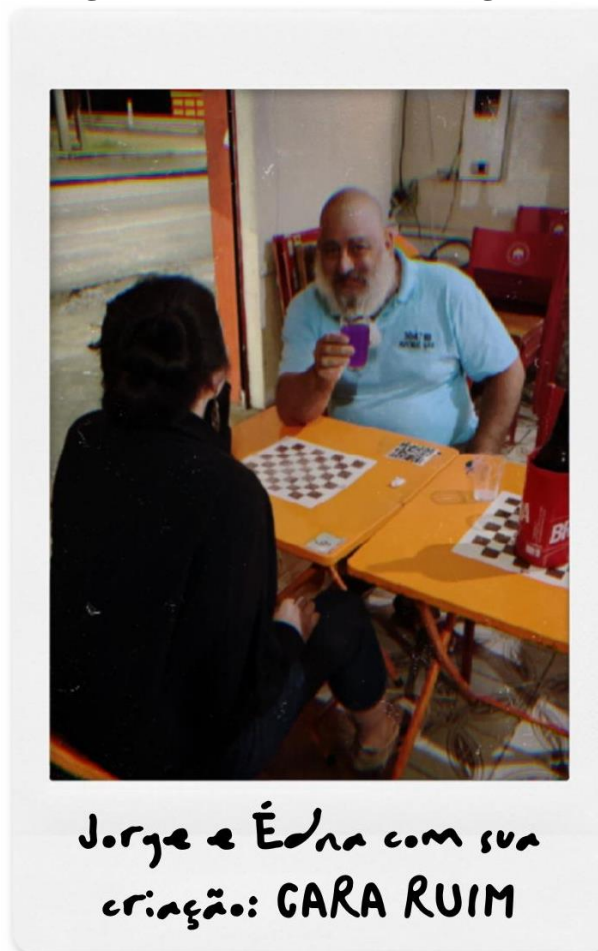
Nos trechos acima retirados da primeira carta escrita pela personagem, podemos confirmar que se trata de um *ethos* cujos traços de personalidade não demonstram nenhuma particularidade julgadora instantânea.

É possível depreender uma cenografia de pena, em certo grau, produzida pelo seu discurso. Suscita-se nos jogadores uma conexão com Jorge Crauriam através desse sentimento de “dó”, o que acaba estabelecendo entre eles uma relação de compadecimento.

Por isso, a personagem, por meio de sua vulnerabilidade, assume o posto de “inocente até que se prove o contrário”, com o bônus de que, nesse momento, não há quem queira provar o contrário, quem desconfie dele.

Isso muda, porém, quando os jogadores tomam contato com o próximo material correspondente a essa personagem. Refere-se a uma imagem de Jorge Crauriam e Édna Moura juntos no Bar Sensala, em Ribeirão Preto, São Paulo, no ano de 1988, durante o encontro de despedida de Moura, como relatado nas cartas anteriores.

Figura 19 - Registro fotográfico de Édna Moura e Jorge Crauriam no Bar Sensala



Fonte: Elaboração própria de registro fotográfico digitalizado de polaroide das personagens Édna Moura e Jorge Crauriam no Bar do Alex em São Carlos, São Paulo (2022)

Na imagem, observamos Crauriam segurando um drinque na cor roxa. De acordo com a narrativa, os clientes daquele bar poderiam patentear suas próprias invenções. A personagem, então, decide nomear sua bebida com um anagrama de seu sobrenome: ‘cara ruim’, marcando a primeira vez em que os jogadores associam um sentido socialmente negativo ao homem.

Assim, é levantada uma desconfiança ao redor de Jorge Crauriam, que vem a ser comprovada quando os jogadores têm acesso ao vídeo da câmera de segurança que o flagrou roubando o documento, descrito em “Cena 1 – Roubo do documento gravado pela câmera de segurança”.

Exemplo 04

Jorge Crauriam [...] entra na Sala e rouba o documento discretamente [...].
 [...] olha para os lados, levanta o vidro, pega o documento, guarda-o em seu bolso e sai do local.

Com isso, a imagem pré-concebida da personagem muda totalmente: Jorge Crauriam é o culpado. O sentimento de surpresa dos jogadores é sustentado pela quebra de expectativa acerca da personalidade de Crauriam, visto que eles não esperavam que essa personagem fosse capaz de cometer um roubo e possuíam uma espécie de simpatia por ela.

Para concretizar essa noção maldita, logo em seguida Crauriam aparece para trancar os jogadores na sala onde se encontram, como relata “Cena 2 – Trancamento dos jogadores na Sala do Prelúdio”.

Exemplo 05

Jorge Crauriam está vestindo uma camiseta vermelha, um macacão jeans azul e uma sandália marrom.
 Jorge Crauriam pega os jogadores no flagra obtendo as imagens da câmera de segurança que o denunciavam pelo roubo. Surpreso, ele grita:
 — Vocês nunca vão conseguir escapar a tempo!
 Jorge Crauriam corre em direção à porta da Sala do Prelúdio, tranca os jogadores e foge rindo sarcasticamente.

Nesse momento, o sujeito enunciativo para de ser alguém que prejudica apenas outrem, mas se torna capaz de prejudicar os próprios jogadores. Ela acarreta a si não somente imoralidade, como também perigo imediato.

Podemos ainda destacar, no trecho, que Jorge Crauriam ri de forma sarcástica enquanto foge. Isso significa que ele está consciente das suas ações e se divertindo com elas, demonstrando reconhecimento e apreciação ao seu novo papel por meio de seu *ethos mostrado*, além de não acreditar na capacidade dos jogadores de escaparem e vencerem.

Consideramos importante ressaltar que, apesar da prova concreta contra Crauriam, Moura ainda é assumida como cúmplice. Parece muito difícil aos jogadores a ideia de descartar e desassociar essa personagem do crime. Isso só se torna possível quando o ladrão volta a aparecer e, em seu novo enunciado, expõe seu plano e sua motivação, narrado em “Cena 3 – Depoimento de Jorge Crauriam em vídeo gravado”.

Exemplo 06

Jorge Crauriam está vestindo uma camiseta vermelha, um macacão jeans azul e uma sandália marrom.

Jorge Crauriam diz, em tom furioso:

— Ah, vocês foram bem espertos! Eu havia me esquecido de apagar esse vídeo e quando lembrei... já era tarde demais. Eu ia pegar antes que vocês chegassem, mas assim que vi todos vocês aí, soube que só seria possível trancá-los e, com toda essa investigação, entrar no prédio discretamente não foi tão fácil... **Vocês, investigadores patéticos, quase estragaram meu plano de vingança contra o CECH, esse Centro que só me custou uma cara oportunidade de me tornar o pesquisador que eu desejava ser.** Agora não importa mais, vocês têm uma hora para entregar as provas para a polícia, mas estão trancados e o tempo está se esgotando. **Não terei mais dores de cabeça.** Logo logo, **minha velha colega Édna Moura será culpabilizada pelo roubo** e, com o caso encerrado, não terei mais de me preocupar. **Continuarei inocente**, vou me safar assim como o Maurício Rodrigues se safou, **aquele professorzinho folgado...** Enfim, não espero que me entendam. Foi um prazer vê-los, até nunca mais!

Jorge Crauriam ri e o vídeo é encerrado. (grifos nossos)

Maingueneau (2005) relata que o enunciador se utiliza do discurso sobre uma cena e a usufrui como um cenário para criar o sentido pensado através da própria enunciação. No exemplo 06, percebemos que a cenografia de rancor é constituída a partir da explicação que a personagem fornece.

Jorge Crauriam descreve eventos que aconteceram há muito tempo envolvendo pessoas com quem não possui mais contato, como a perda da oportunidade de se tornar um pesquisador na UFSCar, e ainda assim se impõe na situação colocando claramente suas ações como obrigações de vida.

Em nenhum momento Crauriam tenta se justificar, mas acaba por realizar um certo desabafo referente às mágoas que guardou durante tantos anos. Mostra-se, finalmente, como um sujeito amargurado, desesperado e cheio de angústia.

Ademais, salientamos que a cenografia de determinação constituída pelo primeiro enunciado de Jorge Crauriam na sua troca de cartas com Édna Moura torna-se, agora, um recurso que fornece preenchimento à concepção de ladrão. Ele continua determinado a cumprir seus objetivos, mas desta vez, são ilegais e criminosos.

Desse modo, observamos como se deu a progressão da construção de sentido no *Escape Room* “A Máscara de Édna Moura”. Sabemos que os sujeitos da enunciação revelam sua personalidade no enunciado, relatando ter ou não consciência do seu papel e transmitindo informações sobre si em um discurso no qual o *ethos* se constrói, mas que não necessariamente seja verdadeiro.

Como diz Orlandi (1998, p. 206),

Sujeito e sentidos se configuram ao mesmo tempo e é nisto que consistem os processos de identificação [...] identificamo-nos com certas ideias, com certos assuntos, porque temos a sensação de que eles “batem” com algo que temos em nós. Ora esse algo é o que chamamos de interdiscurso, o saber discursivo, a memória dos sentidos que foram se constituindo em nossa relação com a linguagem. Assim, nos filiamos à rede de sentidos, nos identificamos com processos de significação e nos constituímos como posições de sujeitos relativas às formações, em face das quais os sentidos fazem sentidos.

Portanto, podemos compreender que o *ethos* da personagem Édna Moura acaba por “proteger” o verdadeiro *ethos* de Jorge Crauriam durante a narrativa. Para isso, foram necessários esforços e estratégias desde a etapa de divulgação para constituir uma imagem tão poderosa dessa mulher, isso porque foi preciso manipular os jogadores e fazer com que acreditassem na suposta culpa da personagem, sem afirmar que ela era culpada, para que o “jogo” fosse eficaz e a trama tivesse sua quebra de expectativa como *plot*: Jorge Crauriam se escondia por trás da máscara de Édna Moura.

3.3 – O efeito “Crauriano”

Partimos, agora, para a análise do segundo *Escape Room*, “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”. Iniciamos, assim como fizemos com o primeiro, compreendendo como se deu o processo de divulgação desse “jogo”.

É importante já destacar que esse processo se estabeleceu de uma forma muito parecida com a publicidade de “A Máscara de Édna Moura”, com alterações somente nos seus micro-objetivos.

O primeiro passo publicitário é o cartaz precedente ao novo “jogo”. Composto pelas informações contendo título do projeto, do que se trata, patrocínio e prêmio e a imagem de um cofrinho de porco.

Figura 20 - Primeiro cartaz de divulgação do *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”



Fonte: Cartaz de divulgação elaborado pela equipe que organizou o *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga” (2023)

Com ele, podemos depreender dois objetivos distintos para dois públicos-alvo: aqueles que conhecem e/ou participaram do *Escape Room* anterior e aqueles que se depararam com o evento pela primeira vez.

Na primeira situação, a finalidade do cartaz é não somente expor um novo “jogo”, mas convidar o público a vir continuar a narrativa. Não houve a intenção de criar nenhum mistério por trás do título nem da imagem, uma vez que o propósito é atrair os jogadores para o momento no qual a primeira história se encerrou.

Fora isso, o desenho de cofrinho de porco assume a função de se vender como símbolo de identidade visual. Sua escolha se deu por fazer parte de um dos *puzzles* que os jogadores viriam a conhecer, além de ser uma imagem inusitada dentro do ambiente acadêmico, destacando-se.

Por sua vez, para quem não conhecia “A Máscara de Édna Moura”, esse cartaz funciona como um informativo, fornecendo seu assunto e título bem como uma hipótese ou suposição relacionada à temática acerca do símbolo.

O que age de uma mesma forma para ambos os públicos é a revelação do prêmio de 30% de desconto em um *Escape Room* profissional, “O Segredo da Família Jones”, corroborado pelo logo da empresa apoiadora, a Scotland Escape Room. Esse prêmio é o grande atrativo para o público-alvo.

O segundo passo do processo de publicidade é concretizado pela disposição de cofrinhos de porco feitos de papel machê próximos aos locais de distribuição do cartaz.

Figura 21 - Registro fotográfico de cofrinho pendurado



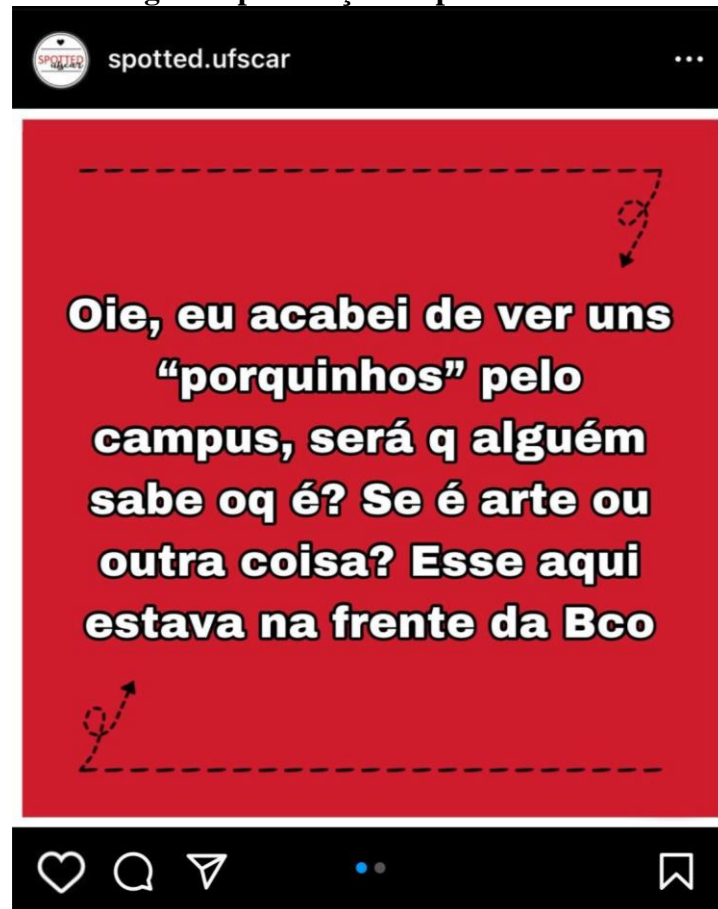
Fonte: Elaboração própria de registro fotográfico de máscara pendurada (2023)

Na imagem, podemos observar um cofrinho rosa representando um porco com a fenda responsável pelo armazenamento. Esse cofrinho é a materialização da arte do cartaz, o que demonstra um único caminho na construção visual de identidade.

É notório explicitar que, comumente, entendemos a função de um cofre como a possibilidade de guardar dinheiro, documentos ou objetos de valor. Por isso o interesse em trabalhar com essa concepção em um jogo tão característico, levantando a ideia de buscar e vasculhar pistas escondidas em objetos propícios a comportá-las.

Em seguida, a ação publicitária seguiu da mesma estratégia do primeiro “jogo”, a qual se baseia em uma publicação no perfil SPOTTED UFSCar no Instagram. Os próprios produtores enviaram uma mensagem discutindo o espalhamento dos cofrinhos pelo campus da Universidade, estimulando suspeitas e suposições dos usuários.

Figura 22 - Segunda publicação no perfil SPOTTED UFSCar



Fonte: Elaboração própria de captura de tela de publicação do perfil SPOTTED UFSCar na mídia social Instagram¹⁷ (2023)

Verificamos que o *ethos* discursivo evocado pela mensagem é de um sujeito frequentador da Biblioteca Comunitária (BCo) e não tem conhecimento do evento do *Escape Room*. Isso se evidencia com os trechos “será que alguém sabe o que é?” e “esse aqui estava na frente da Bco”. Assim, o coenunciador também é convocado a se agrupar nessa discussão com o sujeito em dúvida.

O que acontece nesse caso, porém, é que a interpretação também se divide entre aqueles dois públicos-alvo citados. Para quem estava tendo contato pela primeira vez com o *Escape Room*, a funcionalidade é a mesma explicada e exemplificada anteriormente: constituição de um espaço seguro entre interlocutores que compartilham as mesmas emoções de incerteza e hesitação.

No entanto, o efeito de sentido obtido por aqueles que participaram da experiência antecedente é outro. Para eles, os cofrinhos representam uma espécie de ‘caça ao tesouro’ na qual devem procurar pelo maior número dessas figuras a fim de descobrirem pistas.

¹⁷ Disponível em: <<https://www.instagram.com/spotted.ufscar/>>. Acesso em: 28 dez. 2023.

Certamente, esse efeito de sentido não fora esperado, visto que não se imagina uma fidelidade nem engajamento tão grandes de um público com o qual se teve contato somente em um único evento.

Figura 23 - Comentários dos usuários na segunda publicação no perfil SPOTTED UFSCar



Fonte: Elaboração própria de fotomontagem de capturas de tela de comentários em publicação do perfil SPOTTED UFSCar na mídia social Instagram¹⁸ (2023)

Para terminar, o último passo dessa etapa se enquadra na continuação do primeiro cartaz. Nele, estão o *slogan* do “jogo”, a data, o local e modo de inscrição e a imagem do cofrinho utilizada no cartaz anterior, agora quebrado.

Assim, com esse segundo cartaz, podemos depreender duas informações. A primeira delas relaciona-se à pista deixada pelo cofrinho quebrado, que representa uma referência escondida dentro do “jogo”, contida em um *puzzle*. A outra, então, é trazida com o *slogan* “Prenda-o se for capaz”, demonstrando de antemão a missão que os jogadores terão de cumprir.

¹⁸ Disponível em: <<https://www.instagram.com/spotted.ufscar/>>. Acesso em: 28 dez. 2023.

Figura 24 - Segundo cartaz de divulgação do *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”



Fonte: Cartaz de divulgação elaborado pela equipe que organizou o *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga” (2023)

Além disso, a sentença “prenda-o se for capaz” também constrói um *ethos* para a personagem Jorge Crauriam a partir de um enunciador anônimo, mas que parece conhecer Crauriam. Inferimos que se trata de um homem que cometeu um crime e deve ser punido por isso e esforça-se para não ser capturado.

As pessoas que já possuem conhecimento da narrativa sabem que o crime se refere ao roubo do documento de inauguração do CECH. Contudo, o termo “capaz” traz uma nova perspectiva sobre essa situação ao ressaltar o empenho considerável que deverá ser colocado pelos jogadores para prender Jorge Crauriam ao mesmo tempo em que demonstra a tentativa até então vitoriosa da personagem de fugir, escapar.

Marca-se, dessa maneira, o fim da publicização planejada do *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”, com o sujeito enunciador estimulante constituindo uma cenografia de provocação e desafio para com o público-alvo.

3.4 – Fuga tensional

Para analisar a constituição de sentido neste *Escape Room*, é importante já evidenciar a opção de diminuição de ambientes aos quais os jogadores têm acesso. Trata-se de um recurso extradiscursivo que corrobora para a produção da cenografia desejada, trazendo mais dinamicidade à partida.

Pelo fato dos jogadores estarem dispostos inicialmente na sala onde ficarão presos, rodeados de objetos cenográficos e posicionados em frente a uma televisão, é possível subtender que o “jogo” está prestes a começar, fazendo com que eles entrem em ‘estado de alerta’ para com os enunciados a seguir e assim facilitando sua credibilidade ao marcar o estabelecimento do acordo de descrença e/ou suspensão.

Primeiramente, o discurso com o qual se começa essa experiência é o transcrito em “Roteiro do mestre de “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga””. Nele, podemos verificar a mesma estratégia utilizada pelo MESTRE em “A Máscara de Édna Moura” ao fornecer argumentos de autoridade para conquistar a confiança dos jogadores.

Exemplo 07

Esse é nosso segundo *Escape Room* na UEIM e é nosso projeto para a disciplina de Laboratório 8. (MESTRE)

Quando traz no enunciado uma experiência anterior, MESTRE mostra um atributo de credulidade para os jogadores. Ele se autentica através de um evento bem-sucedido, visto que está promovendo uma segunda edição, o que por si só é responsável por formar uma cenografia de segurança sobre o enunciador.

Exemplo 08

Hoje estamos aqui na UEIM, vocês já conheciam? Ela é a Unidade Especial de Informação e Memória e fica presente no prédio do CECH, o Centro de Educação e Ciências Humanas. Ela é administrada pelo coordenador técnico e bibliotecário Ricardo Biscalchin, pela coordenadora acadêmica Luciana Salazar Salgado e pela secretária Gisele Donadoni. A

UEIM tem esse nome de Unidade Especial por falta de um nome melhor, essa é a verdade. É basicamente um grande acervo que guarda inúmeros materiais históricos, sociais e culturais em diversos suportes, como livros, jornais, microfilmes, disquetes, mapas e muitos outros. Por se tratar de um acervo, existem algumas regras de comportamento que devem ser seguidas aqui dentro, então é proibido o uso de flash de câmera do celular, tocar em qualquer material sem o uso de luvas, que vão ser entregues daqui a pouco, usar caneta por causa da tinta, ingerir alimento ou bebida e desorganizar os materiais. (MESTRE)

Em seguida, observamos no exemplo 08 que essa cenografia é produzida por meio de uma definição descritiva na qual MESTRE explica as atitudes proibidas determinadas pela UEIM. O referido sujeito se impõe na situação no momento em que se assume apto a afirmar o comportamento requerido.

Percebemos que esse discurso nos remete a argumentos de autonomia para o enunciador estabelecer um contrato de confiança com os jogadores. Para isso, ele usa de citações confiáveis, evidenciando-se como portador de um conhecimento especializado no assunto.

MESTRE, agora com o *ethos* crível estabelecido, passa a contar a narrativa condizente ao universo no qual o “jogo” se insere, continuando diretamente de onde “A Máscara de Édna Moura” encerrou. Para conceber o sentido pensado através da sua enunciação, a personagem depende de dois momentos: a exibição das imagens da câmera de segurança que mostram Jorge Crauriam roubando o documento de inauguração do CECH e a aparição do próprio. Vejamos os exemplos abaixo:

Exemplo 09

Vocês foram convocados para encontrarem o ladrão e prendê-lo, com a ajuda da polícia que cercou todo o prédio. Sabemos que o culpado se chama Jorge Crauriam porque conseguimos as imagens da câmera de segurança que mostram o momento do roubo. (MESTRE)

Exemplo 10

Para vocês se familiarizarem com ele, vamos passar essas imagens agora. [Um dos mestres pede para Jorge Crauriam se preparar para entrar em cena]. (MESTRE)

Exemplo 11

[Aparição de Jorge Crauriam]. (MESTRE)

Dessa maneira, MESTRE passa a pôr os jogadores de frente à imagem de Jorge Crauriam. Ele constrói um *ethos* para a personagem de um sujeito mal caráter e criminoso, além de desenvolto, alguém que não será capturado facilmente. Isso, por sua vez, determina o levantamento da cenografia de tensão presente durante o “jogo”.

Essa cenografia é comprovada em duas instâncias. A primeira delas se dá pelas imagens da câmera de segurança, que funcionam não somente como prova, mas também como recurso de distração para os jogadores, impossibilitando-os de perceberem a movimentação de um dos mestres de ir até onde Jorge Crauriam está escondido e avisá-lo sobre sua aparição próxima.

A segunda instância comprobatória é efetivada pela aparição de Crauriam. Ela acontece de forma repentina para os jogadores, que não esperam pela sua presença nesse momento. É a quebra de expectativa que causa a emoção de surpresa ao mesmo tempo em que preenche de sentido a cenografia tensional.

Exemplo 12

Jorge Crauriam está vestindo uma camiseta vermelha, um macacão jeans azul e uma sandália marrom.

Jorge Crauriam fica escondido durante o discurso do mestre. Ao final, ele aparece repentinamente dizendo:

— Vocês nunca vão sair daqui! Esse prédio vai estar em chamas!

Jorge Crauriam corre em direção à porta da sala de exposições, tranca os jogadores e foge rindo sarcasticamente.

Agora, a personagem de Crauriam confirma através do seu próprio enunciado o *ethos* criado pelo MESTRE, adicionando, em determinado nível, imprevisibilidade aos seus traços de personalidade, enquanto concretiza o objetivo dos jogadores a partir da sua configuração humana palpável, uma vez que ele passa a coexistir fisicamente dentro da realidade ficcional.

Esse fenômeno é explicado por Maingueneau (2011) ao afirmar que a identidade de um discurso se constitui por meio de outros discursos. Ou seja, falar é sempre falar com, contra ou por intermédio de outros discursos. Assim, no nosso caso, o enunciador consolida o *ethos* discursivo provocado pelo discurso do MESTRE e o *ethos mostrado* deferido das imagens, constituindo seu *ethos* verdadeiro.

É notável considerar que, como descrito nos exemplos 05, 06 e 12, a personagem Jorge Crauriam veste o mesmo figurino nos dois “jogos”: “uma camiseta vermelha, um macacão jeans azul e uma sandália marrom”. Isso certamente corrobora para o *ethos mostrado* da personagem,

trazendo uma cenografia de comicidade e tornando-o caricato, em certo nível, já que é possível associar esse figurino à roupa vestida pelo personagem icônico Mario, do jogo eletrônico Mario Bros., criado pela Nintendo, mas ainda sim considerar Crauriam um vilão. Vejamos, na figura abaixo, o figurino:

Figura 25 - Registro fotográfico de Jorge Crauriam



Fonte: Elaboração própria de registro fotográfico de Jorge Crauriam durante o *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga” (2023)

Manter o mesmo figurino em ambos *Escape Rooms* facilita o reconhecimento da personagem por parte dos jogadores e influencia, pelo seu caráter cômico, a construção de suspensão da realidade, pois evoca nos coenunciadores a vontade de capturá-lo, mas sem tratá-lo com maldade e/ou ignorância.

Durante toda a partida, os jogadores permanecem manipulados pelas emoções evocadas a partir de então. O *ethos* e a cenografia não se alteram. O que acontece ao final, porém, depende diretamente da eficiência ou ineficiência daqueles.

Se vencerem, significa que Jorge Crauriam foi preso. Neste contato, não há nenhum roteiro e/ou padrão estabelecido. A personagem apenas espera pelos jogadores no local onde está escondida e não reluta nem resiste à condução de ser capturada.

É interessante destacar que os jogadores não tratam Crauriam com nenhum tipo de hostilidade e violência, o que demonstra na prática como funciona o acordo de suspensão da

realidade num *jogo de escape*. Isso porque eles estão emocionalmente envolvidos pela narrativa, mas ainda possuem a consciência racional de que se trata de uma conjuntura de ficção representativa.

Por outro lado, se perderem, põem-se em uso alguns recursos extradiscursivos para enfatizar a derrota e constituir uma cena de incêndio, de acordo com a premissa. Para isso, são ligadas luzes vermelhas, uma máquina de fumaça é acionada e sons de alarme são ecoados pelo ambiente. Além disso, Jorge Crauriam aparece rindo cinicamente dos jogadores.

Esses recursos, no que lhe dizem respeito, parecem absurdos, mesmo eficazes. É óbvio que um incêndio em um acervo traria consequências irreversíveis, mas não ter nenhum tipo de representação para a promessa de Crauriam seria, no mínimo, anticlimático. Por isso, utilizamos daqueles a fim de validar o encerramento da partida, representando nosso esforço de atender às expectativas dos jogadores.

Dessa maneira, o absurdo tem êxito porque a própria natureza do “jogo” engendra a capacidade de ver através da racionalidade do objetivo e a incapacidade de parar de se preocupar com tal objetivo.

Podemos, então, fazer uma comparação entre os *Escape Rooms* analisados. Em “A Máscara de Édna Moura”, mobilizamos o sentido a partir de um grande número de materiais preenchidos de situações que podem nos cercar mais facilmente no cotidiano. Nesse caso, decepções acadêmica e afetiva, roubo de documento e suborno.

Em “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”, por sua vez, o discurso é pensado para criar o sentido dispondo de poucos materiais, mas que exigem maior esforço dos jogadores justamente por não tratarem de cenários corriqueiros, como captura de criminoso e incêndio doloso.

Sendo assim, confirmamos que o mecanismo de um *Escape Room* bem-sucedido é o equilíbrio entre a quantidade de materiais aos quais os coenunciadores serão expostos e a possibilidade de que as situações que preenchem de informações estes materiais têm de acontecer no mundo real. Em suma, se se exige esforço de crença, não se exigem muitas informações.

MANUAL PRÁTICO DE Escape Rooms

Como nenhum outro, o guia definitivo para criar
sua própria Sala de Fuga

BIANCA HEPP MIRISOLA
PEDRO HENRIQUE CALARI PINOTTI

ILUSTRADO POR:
ARTHEMIS PITHAN

SOBRE OS AUTORES

BIANCA HEPP MIRISOLA nasceu em São Paulo, Brasil, em 2001. É graduanda em Bacharelado em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Sempre foi de inventar histórias e mal sabia que seria de alguma utilidade no futuro. É cocriadora e produtora de dois Escape Rooms na Universidade: “A Máscara de Édna Moura” e “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”.

PEDRO HENRIQUE CALARI PINOTTI nasceu em Araraquara, Brasil, em 2001. É graduando em Bacharelado em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Sempre se atraiu por tramas de investigação, mistério e *true crime*, mas mal imaginava que dali surgiria a latente vontade de escrever as suas próprias. É cocriador e produtor de dois Escape Rooms na Universidade: “A Máscara de Édna Moura” e “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”.

Ao meu pai, Jorge Augusto Rizzo Mirisola Junior.

Ao meu pai e à minha mãe, Persio Alberto Pinotti e Helen Maria Calari Pinotti.

PREFÁCIO

Os autores Bianca e Pedro são alunos do curso de Bacharelado em Linguística da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Calouros de 2019, conheceram-se no primeiro ano quando perceberam que existia além da afinidade como amigos uma sinergia para estudar bem como produzir conteúdo, na qual as divergências, longe de produzir atrito, geraram grande diversidade de problemas e soluções criativas, respectivamente. É uma parceria muito bem "azeitada".

Desde o sexto semestre que eles vêm se dedicando a produzir um Escape Room por semestre para popularizar o acervo da Unidade Especial de Informação e Memória (UEIM) que está localizada no prédio do Centro de Educação e Ciências Humanas (CECH), na UFSCar.

Desde o início, a atividade pareceu desafiadora, mas muito divertida. A grande procura pelas poucas oportunidades de participar do evento mostrou uma lacuna no processo de uso das instalações da Universidade e um desejo acadêmico de se envolverem fisicamente do processo de aprendizado, numa era de virtualização e digitalização crescente e predominante. O lúdico ainda tem importância!

O próximo passo lógico para essa dupla após duas edições do Escape Room da UEIM era a confecção deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em forma de manual, visando não apenas relatar as experiências e entraves vividos mas também perpetuar o conhecimento e, quem sabe, criar uma tradição acadêmica.

Seria muito legal descobrir no futuro a celebração da terceira, quarta, décima edição do Escape Room da UEIM e poder lembrar com carinho que fui parte das primeiras instalações, como ator (no papel do vilão Jorge Crauriam) e ajudante pessoal da minha filha Bianca e meu filho postiço Pedro.

Aproveitem o manual!



Jorge A. R. Mirisola Jr

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	07
1.1. Por onde começar?	07
2. ELABORAÇÃO	09
2.1. Roteiro, Regras e Tecnicidades	09
2.2. Tema e Objetivo	10
2.3. Narrativa	11
2.4. Personagens	13
2.5. Puzzles, Tempo e Espaço	14
2.6. Aplicando os Puzzles	16
2.7. Planejamento, Marketing e Parceria	17
3. PRODUÇÃO	20
3.1. Cenário	20
3.2. Montagem e Fabricação	21
4. EXECUÇÃO	23
4.1. Testes	23
4.2. Recalculando a rota	24
4.3. Dia-D! E agora?.....	25
5. FAQ!	27
6. Referências Bibliográficas	30

INTRODUÇÃO

Por onde começar?

Você está preso num laboratório na Antártida com o futuro da humanidade em mãos. Ao seu redor, estão caixas com cadeados, pinturas misteriosas, esculturas suspeitas e mensagens codificadas. O segredo para abrir a porta e escapar está em algum lugar da sala. Você só precisa encontrá-lo... Bem-vindo a um Escape Room!

Escape Rooms, também conhecidos por Salas de Fuga e Jogos de Escape, são um estilo de jogo que vem se popularizando pelo mundo. Nele, jogadores são trancados num ambiente e precisam procurar por pistas, trabalhar em conjunto e resolver os *puzzles*¹ para saírem antes do tempo se esgotar.

É uma experiência num local fechado repleto de mistério, organizado para impulsionar lógica, fermentar suas habilidades e desafiar seus instintos. São divertidos porque fazem com que os jogadores se sintam imersos numa situação emocionante na qual o tempo é essencial. Uma vez que se vence, o sentimento é recompensador.



Existem muitos deles espalhados por aí. Para participar, basta pagar pelo valor do ingresso. Contudo, Escape Rooms comerciais podem não ser viáveis para quaisquer grupos e ocasiões, já que costumam custar caro e não acomodam muitas pessoas por instalação.

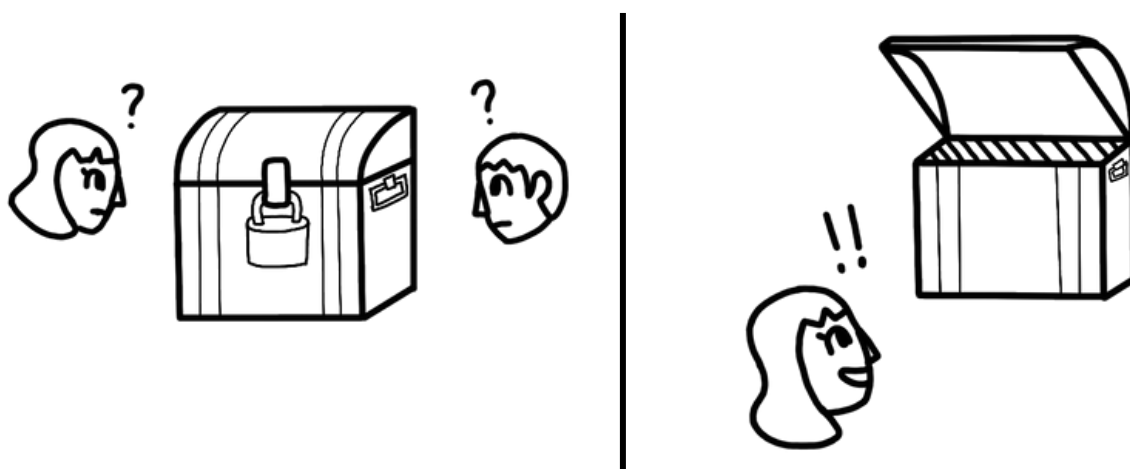
Por isso, há uma opção chamada de *play-at-home*². Nela, os jogadores resolvem os desafios em casa, contidos em caixas ou kits disponíveis para download. É interessante, mas não tão autêntica quanto um Escape Room. Em sua maioria, a falta de evidências físicas, busca de pistas e atividades de manejo de objetos reduzem a imersão de um jogo tão característico.

¹ Conjunto de pistas e/ou desafios.

² Jogue-em-casa em tradução livre.

No entanto, com criatividade e mão na massa, você é capaz de criar seu próprio Escape Room! Num jogo faça-você-mesmo³, é apresentado um mestre que permanece trancado com os participantes, supervisionando seu funcionamento e oferecendo dicas quando julgar necessário. Dependendo da estrutura, ele pode interagir muito mais.

Enquanto criador, você não poderá jogar, já que saberá de todos os segredos e respostas. Porém, assistir ao comportamento de outros jogadores no seu espaço fará com que você compreenda na prática cada etapa construída.



É claro que sua Sala de Fuga não será como uma profissional, mas acredite: isso está longe de ser um problema! Mesmo que suas pistas e puzzles sejam caseiros, uma boa narrativa, um *plot*⁴ inesperado e grande tema são capazes de imergir os jogadores dentro da experiência.

Os objetivos de um jogo profissional são os de fazer dinheiro e ter dinheiro para fazer com que ele funcione. Já o objetivo de um faça-você-mesmo é o de se conectar com um grupo específico de pessoas, seja para divulgar um espaço ou ensinar um conteúdo, por exemplo, contando com sua flexibilidade para isso.

Criar um Escape Room é desafiador, mas muito divertido. Este manual apresentará tudo o que você precisa saber para produzir sua própria Sala de Fuga!

³ Faça-você-mesmo, ou *do-it-yourself*, é sua versão amadora e manual.

⁴ Enredo ou trama em tradução livre.

ELABORAÇÃO

Roteiro, Regras e Técnicas

Escrever um roteiro é a base de qualquer produção cultural. Um bom roteiro deve contar uma história envolvente, com personagens bem construídos e diálogos interessantes entre eles (por que não?).

Já escrever um roteiro para um Escape Room pode ser ainda mais desafiador. Por se tratar de uma experiência interativa em que os jogadores têm que resolver puzzles e enigmas para escaparem de um ambiente trancado, é importante que as etapas sejam bem planejadas, tornando o jogo bem-sucedido. Assim, para começar:

I. Determine um tema

O tema será a base da sua Sala, ou seja, é o assunto que você quer abordar. Ele deve ser interessante o suficiente para cativar seus jogadores e permitir que você crie uma experiência envolvente.

II. Crie uma história convincente

Uma história forte torna a experiência em seu Jogo de Escape muito mais imersiva. Crie um enredo que faça sentido em relação ao tema escolhido. Por exemplo, se sua sala é baseada em um filme de terror, sua história pode envolver uma entidade maligna que aprisionou os jogadores com uma maldição. Lembre-se de que personagens são a força motriz de qualquer história, então é fundamental criar papéis que despertem emoções nos jogadores, com personalidade e objetivos próprios que afetem o enredo.

III. Identifique seus pontos de puzzles e enigmas

Um Escape Room é uma série de puzzles que devem ser resolvidos para escapar. Identifique as áreas da sua sala que podem fornecer esses desafios. Os jogadores devem ser capazes de se movimentar livremente, mas os desafios devem ser consistentes com o tema.

IV. Pense na progressão do jogo

A progressão do jogo deve ser planejada com cuidado. Os desafios devem ser progressivamente mais difíceis, levando os jogadores de alguma forma a solucioná-los aos poucos, passo a passo. No início, certifique-se de deixar

os jogadores familiarizados com a mecânica da Sala e qualidade do enredo.

V. Não se esqueça do tempo limite

O tempo é parte fundamental da experiência de um Escape Room. Determine um tempo limite que permita algo desafiador, mas não intransponível. Geralmente, o tempo para uma Sala é de 60 minutos.

A elaboração de um roteiro é apenas o início de uma longa jornada para criar uma experiência realmente cativante para seus jogadores. Tenha em mente as etapas de produção do jogo bem como seus modos de execução. Revise e edite seu roteiro várias vezes, peça a opinião de outras pessoas para ter uma perspectiva externa e nunca perca seu objetivo de vista. Preparado?

Tema e Objetivo

O primeiro passo para você criar seu Escape Room é compreender o porquê da sua produção. Ou seja, qual objetivo ele deve cumprir? Ao defini-lo, todas as etapas seguintes terão que girar entorno da intenção de contribuir para o cumprimento deste objetivo.

É claro que você pode ter mais de um objetivo, pois tudo depende da sua aplicação. Tendo em mente a execução do jogo em um ambiente acadêmico, o propósito pode estar ligado diretamente à Instituição ou ter a intenção de integrar seus estudantes.

Comumente, encontramos a publicização de um espaço e/ou projeto, apresentação de um conceito e/ou conteúdo e arrecadação de fundos como possíveis finalidades. O importante é que você defina a sua de acordo com sua necessidade.

Em seguida, o tema deve ser decidido. De qual assunto o jogo vai tratar? Qual temática comporta melhor seu objetivo? Suspense, terror e *true crimes*⁵ são temas que geralmente aparecem em Salas de Fuga, mas não são os únicos. Comédia, drama, fantasia e ficção-científica, por exemplo, também podem ser trabalhados.

Pensando em seu público-alvo, alguns temas são mais



⁵ Gênero de “crime real”. Tendência cultural em que as pessoas demonstram interesse por histórias reais de crimes que se tornam referências para a criação de narrativas.

apropriados do que outros. É preciso lembrar que a profundidade da história deve ser equivalente à maturidade dos seus jogadores. Tópicos que conversem com os interesses do seu público têm uma maior probabilidade de atrair participantes e imergi-los na narrativa.

Por sua vez, histórias específicas podem exigir mais atenção da equipe envolvida para que todas suas camadas sejam compreendidas pelos participantes. Exemplificando, um simples desaparecimento de algo ou alguém é mais fácil de ser absorvido do que a resolução de problemas numa codificação de softwares.

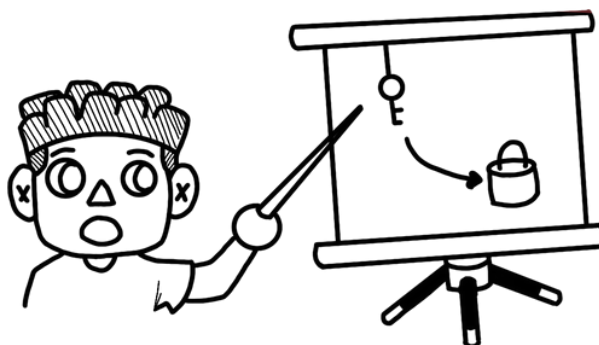
Essas escolhas iniciais são fundamentais para que seu Escape Room seja coerente e circular. Em momentos futuros de dúvida, as decisões serão destinadas para que melhor cumpram seus objetivo e tema.

Narrativa

A função da narrativa em um Escape Room é a de servir explicação do porquê os jogadores estão presos naquele local e o que eles precisam fazer para escapar. Sendo assim, ela deve responder a certas questões, como:

- Por que os jogadores estão naquele local?
 - Como eles chegaram lá?
- Do que precisam para escapar ou vencer?
 - O que acontece se não escaparem?
 - Por que precisam ser rápidos?
- Quem é o mestre e por que ele está lá?

Ao responder às perguntas listadas, a narrativa pode ser introduzida de duas formas: antes do jogo começar, geralmente por meio de uma explicação trazida pelo mestre ou pela exibição de um áudio ou vídeo; e descoberta pelos próprios jogadores pouco a pouco ao encontrarem e lerem materiais contidos na sala.



O MESTRE É...

O guia do jogo. Ele tem a função de fornecer dicas e explicitar as regras da Sala, sendo responsável pelo acompanhamento dos participantes.

Na maioria das Salas de Fuga, a narrativa é apresentada com informações importantes no início e fim do jogo. Nestes casos, as pistas se relacionam ao tema, mas não se relacionam à narrativa. Ou seja, seus puzzles não têm motivo aparente de estarem lá e sua presença é justificada pela própria experiência do Escape Room.

Quando a narrativa é responsável pela conexão entre o tema e as pistas, ela deve responder ao objetivo de tudo estar como e onde está. Com sua característica contínua, ela é descoberta ao longo do jogo, o que certamente torna seu trabalho ainda mais desafiador: criar o plot perfeito a fim de unir e justificar cada etapa.

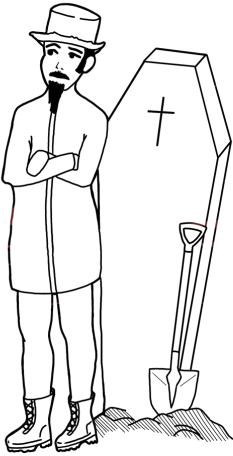
Não há uma maneira correta de construir sua história. Sua escolha depende do seu objetivo bem como do perfil dos seus jogadores. O importante é que eles tenham uma boa experiência em grupo.

Lembre-se de que Escape Rooms não precisam ter como finalidade somente a fuga. É possível adicionar um destino para sua narrativa, tornando sua Sala ainda mais única e possibilitando a integração de inúmeros novos materiais com os quais trabalhar. Por exemplo: você e seus amigos encontraram uma antiga tumba egípcia e, ao abri-la, escutaram a maldição de um faraó ser recitada e se encontraram presos dentro da pirâmide. Agora, precisam descobrir como quebrar a maldição para escaparem com vida. Ou seja, sua função não é só a de escapar da pirâmide, mas também a de desfazer a maldição.



Além disso, não se esqueça de que quanto mais detalhes você adicionar a sua história, mais informações terão que ser comunicadas aos jogadores. Por isso, pense na quantidade de leitura que será necessária, seja ela lida por você ou deixada pela sala para ser encontrada. Tente evitar parágrafos muito longos. Se você tiver muito o que explicar, opte por fazê-lo em intervalos de espaço.

Escrever uma narrativa pode ser muito estimulante. Desenvolva sua história juntamente com seus puzzles, crie situações que geram emoção, tenha personagens atraentes, incorpore o mestre ao jogo, minimize quaisquer possibilidades de descrença e, principalmente, deixe sua imaginação fluir!



Personagens

Uma vez que você tem sua narrativa definida, está na hora de preenchê-la com a construção de uma ou mais personagens. A história deve ter uma figura principal, ou seja, tudo estará relacionado a ela. É importante que ela seja carismática e tenha identidade visual e caráter marcantes.

Ao mesmo tempo, conte com certa previsibilidade: as personagens podem ter graus diversos de complexidade, mas deve ser possível para os jogadores presumir corretamente boa parte de suas ações. Imagine que um coveiro é culpado pelo assassinato de sua esposa. Com qual objeto ele a teria matado? Sim, uma pá!

Todavia, mesmo que as figuras sejam feitas para se moldarem à narrativa, é indispensável que sejam coerentes. Você pode plantar inúmeras distrações e pistas falsas no jogo, mas *plots* sem *foreshadowing*⁶ são anticlimáticos e até mesmo preguiçosos. Por isso, criar *background*⁷ para suas personagens é uma solução para caracterizá-las, além de dar veracidade a elas.

Há duas formas de trabalhar com as personagens: elas estarão presentes fisicamente ou não durante o jogo. Se presentes, podem tomar forma por meio de atores para interpretá-las e interagirem com os jogadores. Se não existirem para além de menções, cartas, documentos e fotografias, podem ser usadas como recurso narrativo, mas não devem atuar como um espectro de entrosamento.

Ambas formas são aplicáveis. A personagem espectro facilita histórias que apresentam mais detalhes, já que o elemento físico-visual faz com que os participantes foquem



⁶ Elementos narrativos que permitem a imaginação de um leque de suposições.

⁷ Plano de fundo em tradução livre. Construir um passado para a personagem que demonstre o porquê de ela ser como é e agir como age.

em questões mais abstratas, como expressões e sentimentos. A escolha deve favorecer o objetivo da sua Sala.

Outra decisão a ser tomada é em relação ao fim das personagens. Se a sua ideia é dar continuidade ao seu Escape Room, crie arcos para suas figuras, assim as personagens podem enfrentar novos desafios. Contudo, tome cuidado para não deixar os jogadores sem respostas. Cada narrativa deve ser sustentada por si própria e apresentar um final satisfatório.

Puzzles, Tempo e Espaço

Criar puzzles para sua Sala de Fuga é uma tarefa complexa. Eles serão responsáveis pelo entretenimento do seu jogo, além de fornecerem a digressão necessária aos jogadores. Dito isso, sua etapa possui um grande valor durante a elaboração de uma Sala.

Puzzles dependem diretamente de algumas variáveis para se concretizarem, como o tempo. Não é recomendado pensar em desafios mirabolantes para serem resolvidos em apenas 60 minutos. Uma das soluções frequentemente usada é a de desenvolver três principais enigmas e, para resolvê-los, depender de obstáculos mais práticos e rápidos. Deste modo, você prevê 20 minutos para cada enigma.

No entanto, não só da variável 'tempo' depende a criação de seus puzzles. O espaço e a presença de um mestre durante o jogo também influenciam esse processo. Em relação ao espaço, pense que ele será o agente facilitador ou dificultador dos desafios. Você deve explorá-lo de acordo com suas características e utilizá-lo da melhor maneira para criar situações inesperadas e estimulantes. Já sobre a presença de um mestre, é interessante definir sua função ao acompanhar os jogadores. Ele auxiliará de alguma forma? Fornecerá dicas? Para isso, considere transformá-lo numa espécie de controlador, pois é preciso que os participantes passem pelo maior número de puzzles, criando assim uma boa experiência.

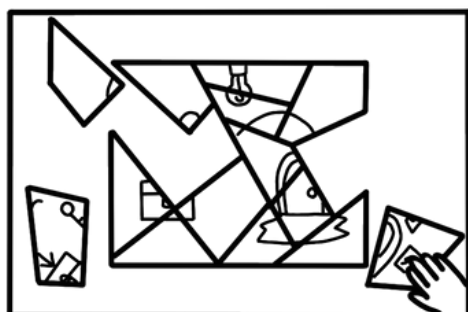
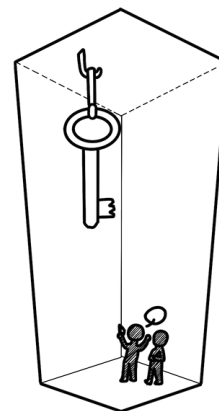
Existem três maneiras de se pensar um desafio. Ele pode ser ambientado, não ambientado ou híbrido. Um desafio ambientado refere-se àquele que obrigatoriamente depende de uma parte do espaço para se concretizar. Um não ambientado, por sua vez, trata-se do oposto, não requerendo uso do espaço para ser feito. Enigmas de raciocínio lógico configuram essa categoria.

E finalmente, desafios híbridos são aqueles compostos por raciocínio lógico, mas que também dependem de utilização espacial para acontecer. Aqui estão exemplos:

Puzzles ambientados

A) Disposição física: pegar uma chave que está amarrada com um barbante no teto e abrir a porta da sala;

B) Disposição física: capturar e prender o personagem malvado com auxílio de algema.



Puzzles não ambientados

A) Adivinhar O que é, O que é: escreva uma adivinha relacionado a um objeto do seu cenário importante para a narrativa;

B) Montar um quebra-cabeça: imprima uma imagem (mapa, fotografia, desenho...), recorte-a em pedaços e deixe os jogadores montarem-na para descobrir uma pista.

Puzzles híbridos

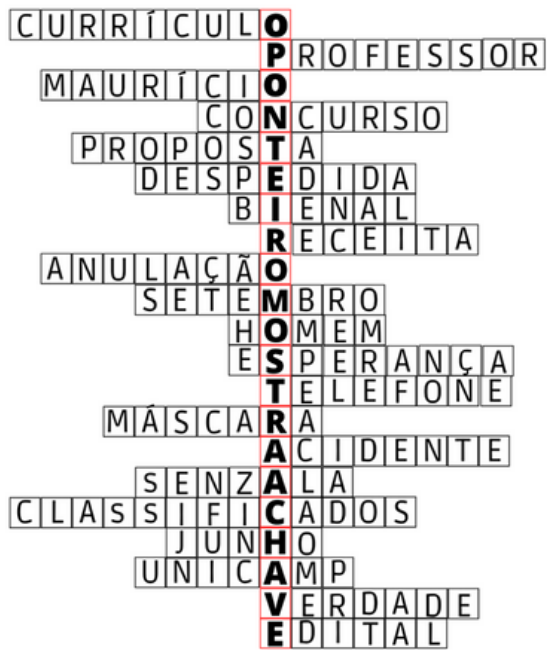
A) Busca e raciocínio lógico: procurar por pistas espalhadas pela sala, decifrá-las e abrir um cadeado de uma caixa misteriosa;

B) Criatividade e raciocínio lógico: manusear um holofote para uma parede lisa e encontrar a sombra de números referentes ao código do cadeado de uma porta.



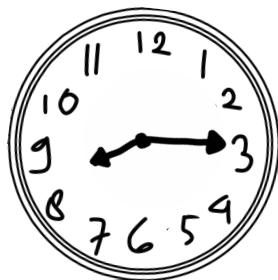
Aplicando os Puzzles

Você deve estar se perguntando como aplicar os exemplos de puzzles descritos acima. Por isso, trouxemos uma maneira de conectá-los e, conseqüentemente, transformá-los no percurso do seu jogo. Imagine:



Você está em uma biblioteca e deve descobrir quem roubou seu documento de inauguração. Para isso, estão escondidas pelo local pistas sobre a identidade do ladrão e sua motivação. Nestas pistas, há palavras destacadas, que se encaixam perfeitamente nas lacunas das palavras-cruzadas entregues pelo Mestre antes do tempo iniciar. Assim, você deve encontrar as pistas e entendê-las sob a perspectiva cronológica dos fatos, encontrando as respostas pelas quais procura. Porém, para escapar, é preciso preencher as palavras-cruzadas e revelar sua mensagem, que indica o lugar onde a chave da sala está escondida.

Agora, sua missão é verificar se a mensagem se refere ao ponteiro marcador da hora ou do minuto, implicando em duas possibilidades. Em uma delas, o caminho indicado leva a uma estante vazia, enquanto na outra, leva ao quadro de avisos onde a chave está presa.



Este é apenas um exemplo para ajudar no seu direcionamento. Opte por trabalhar com o equilíbrio durante seu jogo. Balanceie os momentos em que estarão as dificuldades. Caso uma etapa seja muito mais complicada de ser resolvida, o jogo se torna insosso. Para isso, estabeleça níveis de dificuldade em tempos alternados. Um Escape Room bem-sucedido não precisa ter puzzles de todos os tipos, pois tudo depende do seu objetivo. O importante é não esquecer da dinamicidade!

Planejamento, Marketing e Parceria

O planejamento do seu Jogo de Escape é essencial para sua produção. Nela, alguns pontos precisam ser discutidos. O primeiro deles se refere ao tempo. Desde o início é preciso ter claro o tempo que você terá para criar sua Sala. Tenha um tempo extra do que se é esperado para completar cada fase da produção. Assim, mesmo com imprevistos, existirá a possibilidade de o jogo acontecer com a menor quantidade possível de atribuições.

Para a escolha do dia no qual sua Sala ocorrerá, leve em consideração o contexto do local. Certifique-se de que não haja conflito com nenhum outro evento, tampouco datas festivas, e considere a disponibilidade do seu público-alvo. Veja se é preferível durante a semana, em horário comercial, ou durante a noite de um sábado. Fazer uma pesquisa de campo através de enquetes em canais de comunicação, como mídias sociais, é uma boa forma de descobrir a preferência dos interessados.

O segundo ponto a ser discutido se relaciona com a formação de uma equipe de trabalho. Você fará tudo sozinho ou terá uma equipe? Quantas pessoas serão necessárias para realizar cada etapa de produção? Quantas são tais etapas? Não é ideal que cada produtor tenha muitas ocupações. Quanto mais distribuídos são os afazeres, mais eficiente é a organização.



A equipe precisa dar prioridade à comunicação. Ocasionais eventos estão interligados, pois as etapas de produção acontecem ao mesmo tempo ou necessitam de que etapas anteriores tenham sido finalizadas. Por isso, sugira reuniões com frequência para que todos estejam cientes do andamento da Sala.

Além disso, é interessante pensar na criação de subequipes. Por exemplo uma parte dos produtores fica responsável pelo financeiro, enquanto outra gerencia o marketing do Escape Room. Ou seja, será de sua função manter o público informado sobre o evento.

Assim, somos levados ao terceiro ponto de discussão: o marketing. As pessoas que cuidarão da divulgação da Sala precisarão entender sobre comunicação. Elas terão que responder ao público representando o projeto, efetivar possíveis parcerias e planejar a publicidade do jogo, como a criação de artes visuais, posts, pôsteres, etc.



Orçamento é o quarto ponto a ser levantado. De onde virá o dinheiro para trazer à vida seu projeto? O que sugerimos é que você busque por editais que contemplem eventos culturais. Pedir apoio aos Centros Acadêmicos e se informar sobre verbas que estão disponíveis nos Departamentos da sua Instituição também são boas opções. Ademais, colaboração de equipe e união estudantil por meio de vaquinhas online são outras possibilidades de arrecadar dinheiro para tirar seu Escape Room do papel.

Estabelecer parcerias é a forma mais eficiente de unir divulgação e orçamento, uma vez que oferecem verba e, de forma indireta, um alcance mais rápido ao público. Um acordo comum entre jogos faça-você-mesmo e empresas patrocinadoras é a oferta de descontos para os vencedores da Sala nos serviços oferecidos por aquelas em troca da circulação do seu nome durante o evento.

As parcerias tendem a ser mais proveitosas quando ambos lados partem de um senso comum. Por exemplo, uma parceria entre sua equipe e uma empresa profissional de jogos de fuga pode gerar credibilidade ao seu Escape Room e reconhecimento do nome da companhia.

Por fim, o planejamento também envolve questões logísticas, como a criação de um sistema de reserva e inscrição no evento. Opte por ferramentas popularmente conhecidas, como formulários online, a fim de não ter nenhuma complicação. É interessante deixar à vista do público quantidade de vagas totais e disponíveis bem como calendário e horários das partidas.

Em resumo, é uma etapa essencial para a criação de um Escape Room bem-sucedido, que ofereça uma experiência entusiasmante para quem gosta desse tipo de jogo. A atenção aos detalhes e a criatividade na sua elaboração garantirão que os participantes mergulhem em uma jornada cheia de adrenalina.

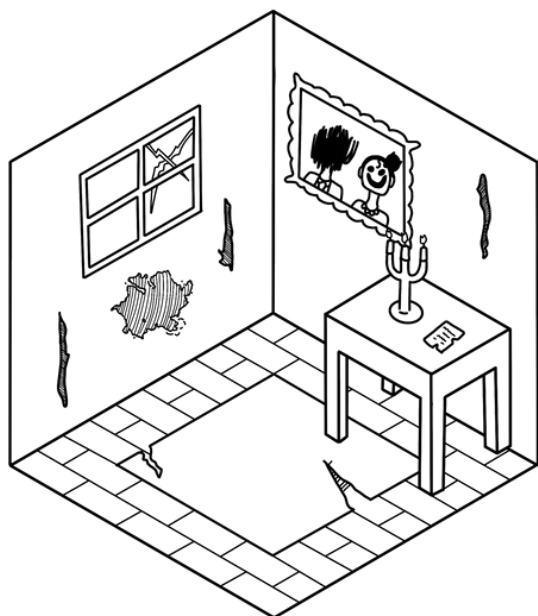
PRODUÇÃO

Cenário

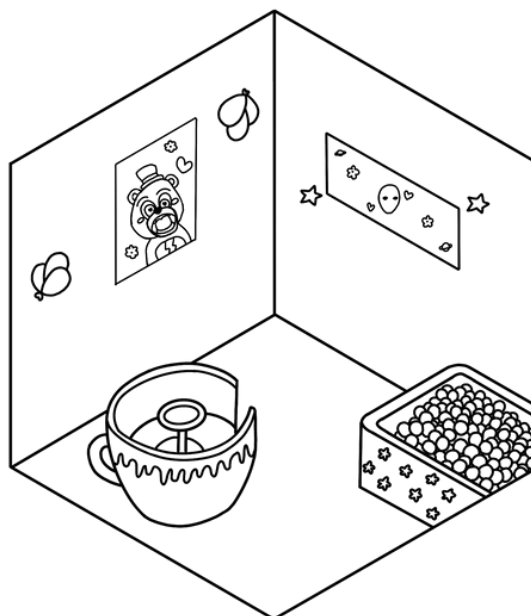
Para começar a organizar o cenário da Sala, é preciso delimitar a área de passagem, ou caminho, pensado para os jogadores estarem. Objetos cenográficos não podem atrapalhar sua passagem se não propositalmente, pois corre o risco de serem danificados ou impossibilitarem a dinamicidade.

Em seguida, você deverá identificar os prós e contras de todo o espaço bem como o que permanecerá e o que será alterado. É comum que o espaço não seja completamente ideal, e por isso terá que ser melhorado de acordo com seu objetivo. Num clima de terror, a iluminação tende a ser fraca, certo? Uma locação com muitas janelas não é efetiva, assim, você pode tampá-las com tecido preto. Adeque-se!

Claro que a decoração num Escape Room é responsável pela imersão dos jogadores na experiência. Todavia, numa Sala faça-você-mesmo, ela possui a função de camuflar os objetos e materiais feitos ou comprados para os puzzles. Eles devem se misturar ao ambiente de forma que não saltem aos olhos dos jogadores, mas sirvam para disfarçar pistas.



Casa mal-assombrada



Brinquedoteca

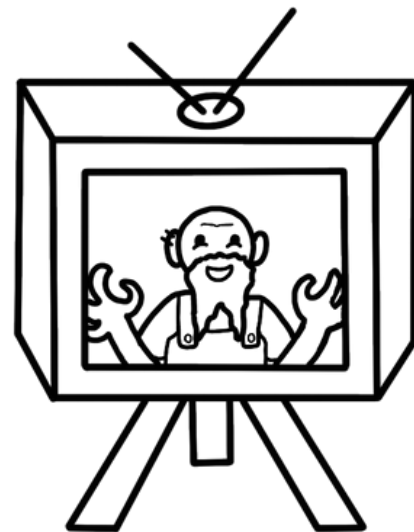
Quanto maior a quantidade de detalhes, maior a imersão. Se sua história se passa numa casa abandonada, suje os objetos de poeira e teias de aranha. Se se passar numa escola, deixe pó de giz caído no chão. Se estiver numa viagem para o futuro, opte por elementos pratas e telas de dispositivos. Os detalhes não pesam no orçamento e produzem resultados satisfatórios na construção atmosférica do jogo.

Se caso os objetos estejam disponíveis para o manuseio dos jogadores, é importante ter em mente a possibilidade de que sofram danos, podendo perder sua usabilidade. Portanto, ter objetos suplentes para aqueles delicados e que serão mexidos pode evitar problemas futuros.

A iluminação também pode ser usada ao seu favor. Como holofote, ambientação ou parte de um puzzle, diversas são as maneiras de utilizá-la. No caso de um lugar frio, escolha luzes azuis. Já para representar um sinal de urgência, luzes vermelhas. Inclusive, a falta de iluminação pode apresentar um grande papel de jogabilidade, se essa for a proposta.

Assim como a iluminação, o som é um recurso a ser explorado. Trilha sonora, alarmes e até mesmo códigos Morse podem complementar sua Sala. Por que não instigar ainda mais os sentidos dos participantes?

O auxílio de ferramentas audiovisuais no cenário enriquece a ambientação e certamente engrandece a experiência dos jogadores, fazendo com que permaneçam engajados e esperançosos por novas surpresas.



Montagem e Fabricação

Nesta etapa, você deve pensar em dois processos: montagem cenográfica e montagem de puzzles. Com isso, está na hora de planejar os detalhes da fabricação dos materiais e objetos que serão utilizados. Alguns deles poderão ser alocados no momento da preparação da Sala, como caixas, quadros e mesas, por exemplo. Já outros, como documentos e esculturas, devem ser escritos e/ou feitos previamente.

Para a preparação, é necessário considerar o uso da locação escolhida. Se ela não é exclusiva para a elaboração do Escape Room, é essencial que a montagem do jogo comporte as exigências de agenda e utilização do local. O importante é que a Sala esteja pronta para a realização dos testes e, se possível, mantenha-a no mesmo estado até o Dia-D. Isso facilitará quaisquer adaptações pós-testes.

Em relação à montagem de puzzles, é preciso considerar fatores como quantidade de partidas e número de jogadores para fabricá-los. Muitos deles terão que ser remontados depois de cada rodada do jogo, já que os jogadores podem reposicioná-los ao longo da partida. Além disso, desafios que envolvam botões, cadeados e quebra-cabeças, por exemplo, precisarão ser reiniciados, assim, tenha em mente sua viabilidade. Cada grupo de participantes deve poder desfrutar da mesma diversão com os mesmos recursos.

Não se esqueça da desmontagem. Ao final do Dia-D, determine um momento para reorganizar sua locação. Os participantes costumam deixar pistas, enigmas e objetos espalhados durante o jogo, e restabelecer a ordem é essencial. Devolva cada item ao seu lugar original, e quaisquer danos devem ser reparados. Certifique-se de que tudo está nos conformes.

EXECUÇÃO

Testes

Ao projetar e criar um Escape Room, você sabe que é fundamental garantir que seja uma experiência equilibrada, envolvente e desafiadora para os participantes. Para isso, os testes desempenham uma função crucial nesse processo, permitindo a você, criador, identificar e solucionar problemas ou falhas antes de abrir a Sala ao seu público.

Um dos objetivos principais dos testes em Escape Rooms é garantir que os puzzles e enigmas estejam adequadamente projetados e/ou implementados. Eles ajudam a detectar se as pistas são claras o suficiente, se as soluções estão logicamente conectadas e se a dificuldade está ajustada de acordo com o público-alvo. Dessa forma, evitando frustrações desnecessárias e garantindo partidas agradáveis para todos.

Além disso, os testes também são proveitosos para avaliar o fluxo e o ritmo do jogo. Você, enquanto autor, precisa se certificar de que a sala seja estruturada de modo a manter os participantes engajados e imersos, sem momentos de estagnação.

Outro aspecto a ser considerado é a segurança dos jogadores. Ateste que todos os elementos e equipamentos da sala estejam em condições ideais de uso e que não apresentem qualquer risco à integridade física dos participantes.

Por fim, os testes ainda garantem a satisfação do público. Ao realizá-los com diferentes grupos do seu público-alvo, você pode obter resultados e respostas valiosos sobre a experiência, reconhecer áreas de melhoria e realizar ajustes antes de inaugurar seu jogo oficialmente. Assim, é possível oferecer uma qualidade cada vez maior, superando quaisquer expectativas.

Por isso, reserve tempo para realizar seus testes! Organize sua agenda, procure por voluntários e exerça essa etapa tão importante na produção da sua Sala de Fuga, já que ela desempenha um papel fundamental na busca pela eficiência.

Recalculando a rota

Chegamos no último momento antes do Dia-D⁸. Agora, você já sabe o que funcionou e o que não saiu como esperado. Assim, está na hora de repensar aquilo que deve ser melhorado.

Talvez um dos puzzles criados não tenha sido tão interessante para os jogadores, ou tenha sido apenas entediante... Talvez todos os seus puzzles eram muito difíceis para ser resolvidos e ninguém conseguiu escapar da Sala, ou todos saíram muito antes do esperado... São questões como essas que devem ser avaliadas.

As alterações podem significar pequenas e/ou grandes mudanças, como trocar o lugar onde uma pista está escondida ou criar um novo puzzle, por exemplo. Por isso, esteja preparado: tenha um plano B e tempo suficiente para um replanejamento. De toda forma, é preciso manter a calma e ter em mente que esse passo havia sido estipulado, e que qualquer projeto requer revista para que possa se apresentar em sua melhor versão.

Deve-se pensar que uma Sala de Fuga funciona através do fator humano, ou seja, por mais que se prive variações e desvios, é importante ser flexível e acatar modificações e trocas. Não tenha medo de se debruçar no novo, é possível que alguma ideia não traga bons resultados e você precisará observar o problema por diferentes pontos de vista.

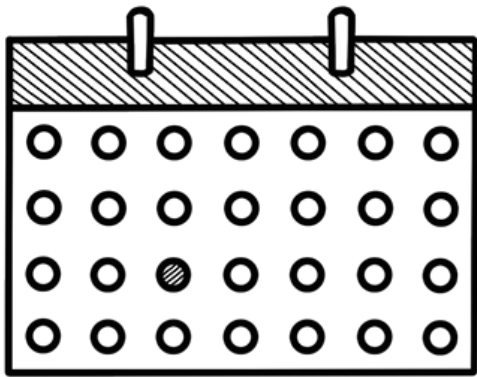
Comumente ficamos presos em certas idealizações que, no final, não eram tão adequadas quanto imaginávamos. A resiliência é indispensável, sem dúvidas, mas você não pode insistir em algo que não serve.

Assista ao seu Escape Room na prática e leve em conta a diversão de seus jogadores bem como a maneira pela qual você pode proporcioná-la.



⁸ Data planejada e preparada com antecedência.

Dia-D! E agora?



Você mais do que ninguém sabe que a produção de um evento requer uma meticulosa organização, planejamento e execução nesse momento. Dentre todas as etapas, o Dia-D é certamente o coração do seu projeto. É nessa data que todos os esforços se unem para criar uma grande experiência.

Imagine: seu Escape Room está finalmente pronto, prestes a acontecer. No início, a equipe deve estar em ação. Há uma energia palpável no ar, misturada com um toque de ansiedade.

A primeira tarefa é a montagem. Mesas, cadeiras, iluminação e outros elementos precisam ser posicionados com precisão. Cada detalhe importa, pois contribui para a formação da atmosfera de mistério para os jogadores. Certifique-se de que a equipe esteja trabalhando em sintonia, utilizando sua força de vontade para garantir que tudo saia como o planejado.

Ao mesmo tempo, há uma intensa coordenação. É preciso estabelecer uma comunicação fluente entre todos os organizadores, garantindo assim que os prazos estipulados sejam cumpridos.

Essa é a hora de fazer os últimos ajustes. Cheque o funcionamento do som, dos equipamentos e da iluminação. Refaça o jogo enquanto participante. Confira cada puzzle e se os detalhes finais de decoração estão criando efetivamente a atmosfera da sua história. Reúna a equipe e lembre-a de que cada pessoa deve desempenhar sua função ciente do impacto que sua contribuição tem para o resultado final. O trabalho conjunto é essencial, e a comunicação clara e assertiva é uma ferramenta importante para manter tudo sob controle.

Quando os jogadores chegam, a equipe de produção deve recebê-los e explicar as regras. Lembre-se de que essa interação inicial é necessária para criar o clima e imergir os participantes na narrativa desafiadora do jogo. Conforme o evento se desenrola, é possível ver em ação o trabalho dedicado que se pôs até aqui. O impacto positivo que o Escape Room tem sobre os

participantes, clima de celebração e aprendizado e as interações que se formam entre o evento e seus objetivos serão o resultado de todo o processo criativo.

Ao final, faça um balanço de todo o evento. Compartilhe emoções, satisfações e insatisfações do desfecho para conseguir ter uma noção real do desempenho atribuído. Numa Sala de Fuga, é interessante que nem todos os grupos vençam ou percam. Manter a média significa que os desafios não estavam nem fáceis nem difíceis demais de serem resolvidos.

E agora: mão na massa! Você já sabe como criar e executar um emocionante e eficiente Escape Room. Ao longo do manual, aprendemos a desenvolver um enredo cativante, projetar puzzles desafiadores e criar uma atmosfera imersiva. Lembre-se sempre de enfatizar a importância da segurança e garantir que os participantes se divirtam enquanto trabalham em equipe para resolver os enigmas. Com criatividade e dedicação, você pode proporcionar uma experiência única e memorável aos seus jogadores, garantindo o sucesso da sua própria Sala de Fuga.

Boa sorte na criação do próximo desafio!

FAQ!

1) O que é Escape Room e como surgiu?

Escape Room, ou Sala de Fuga, é um tipo de jogo para quem gosta de decifrar enigmas, investigar locais e impulsionar a lógica. Remete ao universo dos jogos *point and click*, populares no fim dos anos 90. Nos consoles, seu subgênero era chamado de "Escape The Room". Nele, pistas e itens do cenário deveriam ser descobertos para resolver o desafio e escapar da sala. A ideia de trazer tal tipo de jogo para a realidade material se deu na região de Kyoto, no Japão, em 2007. Desde então, as Salas de Fuga vêm se destacando ao redor do mundo.

2) Por que jogar um Escape Room?

Para além da diversão, os benefícios de jogar um Escape Room são de melhora nas relações interpessoais entre os participantes, aumento da concentração e do raciocínio, desenvolvimento da criatividade e trabalho do autocontrole e das emoções. Atualmente, as empresas estão cada vez mais submetendo seus funcionários às Salas de Fuga, utilizando-as como ferramenta corporativa de aumento de produtividade e visando sua capacidade de estimular liderança, comunicação e trabalho em equipe.

3) Quem pode jogar um Escape Room?

A princípio, qualquer pessoa que goste de desafios pode jogar. Não há nenhum preparo físico exigido. Contudo, há certas etapas que podem ser restritivas. Pessoas que possuem deficiências visuais, como daltonismo, e distúrbios de aprendizagem, como dislexia e discalculia, podem vir a enfrentar empecilhos mais comumente. De forma geral, é preciso que o jogador PcD procure saber se sua condição é comportada.

4) Meu jogo requer orientações especiais. Como transmiti-las ao público?

É possível passar orientações aos jogadores de duas formas. Uma delas no momento de chegada, antes do jogo começar, no qual o produtor conversa previamente com os participantes e coloca-os a par. Outra forma de avisá-los ocorre durante a partida, integrando tais informações no próprio jogo. Caso sua Sala de Fuga requer o uso de certo equipamento ou objeto pelos jogadores, busque fornecê-lo a eles.

5) Se por algum motivo um participante quiser sair do jogo, é permitido?

Sim. A partida deve ser interrompida e o participante é acolhido por um produtor. Lembre-se de avisar aos jogadores que a desistência é permitida a qualquer momento.

6) Devo obrigatoriamente começar a escrever meu roteiro pelo tema?

A inspiração para sua história pode surgir de diversas formas. Através de alguém, uma situação, um puzzle e pela sua própria limitação de espaço. No entanto, quando você tiver em mente a ideia que quer executar, deverá seguir as etapas o mais próximo da ordem como foram abordadas ao longo do manual. Todas se interligam e para seguir com a próxima, é necessário ter passado pela anterior.

7) Quantas pessoas são necessárias para formar uma equipe de trabalho?

Uma equipe de trabalho com quatro pessoas é um bom indicativo de eficácia e segurança. É possível dividir as responsabilidades e tornar cada tarefa a obrigação de alguém, como organizador, montador, ator (se necessário) e mestre. Todavia, uma única pessoa consegue executar o projeto, desde que estipule prazos maiores e tenha muita dedicação e força de vontade.

8) Quem podem ser os voluntários participantes dos testes?

Os voluntários podem ser quaisquer grupos de pessoas disponíveis. Amigos, familiares, vizinhos, conhecidos... Todos são bem-vindos. Algumas formas de atrair público se dão através de trabalho de relações públicas, divulgação em mídias sociais, entrega de brindes exclusivos e oportunidade de entretenimento e lazer. Não se esqueça de deixar claro aos voluntários que sua participação acontecerá somente no momento de teste, não podendo jogar no Dia-D.

Referências Bibliográficas

BRAIT, B. **A personagem**. 3. ed. São Paulo: Editora Atica, 1998.

CELLBIT. *et al.* **Ordem paranormal RPG**. Porto Alegre: Jambô Editora, 2022.

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 4. ed. São Paulo: Summus Editorial, 2009.

ESCAPE2STAY. **Manual: uso de escape rooms educativos para melhorar a imagem do ensino profissional**. 2022. Disponível em: <<https://www.escape2stay.eu/>>. Acesso em: 14 set. 2023.

FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

NICHOLSON, S. **Peeking behind the locked door: a survey of escape room facilities**. White Paper, 2015. Disponível em: <<https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>>. Acesso em: 14 set. 2023.

PÉREZ, J. *et al.* **Um guia prático para a criação de escape rooms educacionais**. 1. ed. Aveiro: UA Editora, 2022. Disponível em: <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/34344/1/Handbook_PT_com%20DOI.pdf>. Acesso em: 14 set. 2023.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisamos o cenário dos dois *Escape Rooms* criados nos Laboratório 7 – Ênfase III – Texto e Discurso e Laboratório 8 – Ênfase II – Meios e Materiais Instrucionais do curso de Bacharelado em Linguística da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) na constituição do *ethos* discursivo, na construção da enunciação das personagens e dos jogadores e na cenografia em que se inserem.

Percebemos o sentido das construções de identidade nos discursos dos enunciadores e coenunciadores a partir dos materiais discursivos e extradiscursivos apresentados previamente e durante aos “jogos”, como descritos em “Roteiro do mestre de “A Máscara de Édna Moura””, “Roteiro da primeira cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura””, “Roteiro da segunda cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura””, “Roteiro da terceira cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura” e primeira cena de Jorge Crauriam em “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga””, “Roteiro do mestre de “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga””, “Roteiro da segunda cena de Jorge Crauriam em “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga””, nos cartazes, nas cartas e nas imagens listadas em figuras ao longo da monografia, seja diretamente no estudo ou indicados nos apêndices.

Vimos os efeitos de sentido das construções de *ethos* discursivo provindos da união desses materiais, legitimando a cenografia das narrativas tanto de “A Máscara de Édna Moura” quanto de “Jorge Crauriam: Do Fogo à Fuga”. Viabilizando o reconhecimento dos enunciadores através das cenografias, que oferecem credibilidade à enunciação, salientando o *ethos* discursivo a fim de conceder consistência à imagem dos enunciadores e o sucesso de seu discurso.

Amossy (2005, p. 142) afirma que

Para todas as abordagens que valorizam a eficácia da fala, o *ethos* não é somente uma postura que manifesta o pertencimento a um grupo dominante, ele é uma imagem de si construída no discurso que influencia opiniões e atitudes.

Verificamos como o primeiro contato dos jogadores com os discursos sobre as personagens, no momento da divulgação, marcou o início da construção de sentido de cada “jogo”. Mesmo que o acordo existente, no gênero *Escape Room*, entre enunciador e coenunciador não esteja em funcionamento, a intenção introdutória da narrativa funciona com êxito.

Na abertura dos “jogos”, o acordo pré-estabelecido de que os coenunciadores devem estar dispostos a aderir e acreditar na cenografia fornecida pelo enunciadores, bem como a necessidade destes de se esforçar a contemplarem suas expectativas, entra em vigor.

Destacamos o equilíbrio dentro do acordo em outros setores da elaboração, como a quantidade de enunciados e a possibilidade de acontecer no mundo real das informações que preenchem estes enunciados dados aos coenunciadores. Enunciados variados devem ter poucas informações, isto é, aproximarem-se do cotidiano e do verossímil, e enunciados com muitas informações devem ser apresentados em pouca quantidade. Assim, o acordo não é abalado a ponto de ruptura.

Pudemos verificar este e outros aspectos a partir das mudanças efetuadas de uma temporada para outra, nas quais trocamos as quantidades dos enunciados e a possibilidade das informações que os preenchem de acontecerem no mundo real para o oposto à *sala de fuga* anterior.

O “Manual Prático de Escape Rooms: Como nenhum outro, o guia definitivo para criar sua própria Sala de Fuga”, para este Trabalho de Conclusão de Curso, reflete o percurso que passamos na construção dos “jogos” e tem como propósito nortear outros que também tenham interesse em criar *Escape Rooms*, ainda mais no âmbito acadêmico. Como base de dados, ainda que possuíssemos um contexto singular e específico, selecionamos e adaptamos as situações para que sejam de serventia geral. Do mesmo modo, detemos a possibilidade de criar uma tradição para as próximas gerações de graduandos em Bacharelado em Linguística de organizarem um evento nosso, o “Escape Room da Linguística”, ou servir de iniciativa para a realização de uma nova atividade semelhante.

REFERÊNCIAS

- BRAIT, B. **A personagem**. 3. ed. São Paulo: Editora Atica, 1998.
- CARVALHO, F. **Interdiscurso, cenas de enunciação e ethos discursivo em canções de Ataulfo Alves**. Vitória, ES. 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/percursos/article/view/1746/1315>>. Acesso em: 14 dez 2023.
- CELLBIT. *et al.* **Ordem paranormal RPG**. Porto Alegre: Jambô Editora, 2022.
- CHARAUDEAU, P. **Linguagem e discurso: modos de organização**. São Paulo: Editora Contexto, 2012.
- COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 4. ed. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
- ESCAPE2STAY. **Manual: Uso de escape rooms educativos para melhorar a imagem do ensino profissional**. 2022. Disponível em: <<https://www.escape2stay.eu/>>. Acesso em: 14 jan. 2024.
- ESCAPE 60'. **Sobre nós**. Disponível em: <<https://escape60.com.br/sobre-nos/>>. Acesso em: 18 dez. 2023.
- FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.
- FIORIN, J. L. **O pathos do enunciatário**. Alfa: Revista de Linguística, v. 48, n. 2, p. 69-78, 2004. Tradução. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/alfa/article/view/4297/3885>>. Acesso em: 14 dez. 2023.
- JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1981.
- MAINGUENEAU, D. **Analisando discursos constituintes**. Revista do GELNE. Natal, v. 2, n. 2, 2000, p. 1-12.
- _____. **Análise de textos de comunicação**. 6. ed. Tradução de Cecília P. de Souza e Silva e Décio Rocha. São Paulo: Cortez, 2011.
- _____. **Cenas da enunciação**. Curitiba: Criar, 2006.
- _____. **Discurso e análise do discurso**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- _____. A propósito do ethos. In: MOTTA; SALGADO, L. (Orgs.). **Ethos discursivo**. São Paulo: Contexto, 2008.
- _____. Ethos, cenografia, incorporação. In: AMOSSY, R. (Org.). **Imagens de si no discurso: a construção do ethos**. São Paulo. Contexto, 2005, p. 69-90.
- MIRISOLA, B. H. PINOTTI, P. H. C. **Manual prático de escape rooms**. 1. ed. 2024.
- NICHOLSON, S. **Peeking behind the locked door: a survey of escape room facilities**. White Paper, 2015. Disponível em: <<http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>>. Acesso em: 14 set. 2023.
- ORLANDI, E. **Análise do discurso: princípios e procedimentos**. 5. ed. Campinas, SP: Pontes, 2005.

ORLANDI, E. Identidade linguística escolar. In: SIGNORINI, I. (Org.) **Lingua(gem) e identidade**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1998.

PÉREZ, J. G. *et al.* **Um guia prático para a criação de escape rooms educacionais**. 2022.

Disponível em: <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/34344/1/Handbook_PT_com%20DOI.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2024.

TUPYNAMBÁ, G. C. CHARAUDEAU, P. Discurso político. São Paulo: Contexto, 2008. Tradução de Fabiana Komesu e Dílson Ferreira da Cruz. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, [S. l.], v. 10, n. 2, p. 185–190, 2010. DOI: 10.26512/les.v10i2.9291. Disponível em:

<<https://periodicos.unb.br/index.php/les/article/view/9291>>. Acesso em: 7 dez. 2023.

UNIDADE ESPECIAL DE INFORMAÇÃO E MEMÓRIA. **Sobre**. Página inicial. Disponível em: <<https://www.ueim.ufscar.br/sobre>>. Acesso em: 18 dez. 2023.

Vamos sacudir vocês. In: MUPPETS e o caos elétrico. Criação de Adam F. Goldberg, Bill Barretta e Jeff Yorkes. Direção de Robert Cohen. Estados Unidos: ABC Signature e The Muppets Studio, 2023. 31 min. Temporada 1, episódio 10. Série exibida pelo Disney+.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Roteiro do mestre de “A Máscara de Édna Moura”

Datas: 19 e 20/09/2022

Começando pela nossa apresentação, sou o Pedro Pinotti, ela é a Bianca Mirisola, somos estudantes de Linguística aqui da UFSCar e esse Escape Room é resultado de um projeto que nós estamos fazendo para nossa disciplina Laboratório 7. Precisávamos encontrar um jeito de publicizar esse espaço que é a UEIM e decidimos por fazer um Escape Room justamente por ser uma experiência que vai permitir com que vocês conheçam o acervo mais a fundo e, ao mesmo tempo, vai ser divertida. Percebam que algumas salas estão identificadas com plaquinhas e é somente nelas que vocês podem entrar, só elas fazem parte do jogo. A gente vai começar pela Sala do Saber, onde vocês podem deixar as mochilas, o que trouxeram, para a gente fazer a apresentação de toda a equipe. Falem um pouco sobre vocês, o nome, a idade, se são da Universidade, qual curso fazem e como ficaram sabendo do Escape Room. Hoje nós estamos aqui na UEIM, vocês conheciam? Ela é a Unidade Especial de Informação e Memória e fica localizada aqui no prédio do CECH, o Centro de Educação e Ciências Humanas. A UEIM é administrada pelo coordenador técnico e bibliotecário Ricardo Biscalchin, pela coordenadora acadêmica Luciana Salazar Salgado e pela secretária Gisele Donadoni. A UEIM recebe esse nome de Unidade Especial por falta de um nome melhor que a defina. Ela é um grande acervo que guarda milhares de materiais históricos e culturais em diversos suportes, desde livros, jornais e revistas até microfimes, disquetes e mapas. Por se tratar de um acervo, existem algumas regras de comportamento que devem ser seguidas, como é proibido o uso de flash de câmeras, tocar em qualquer material sem o uso de luvas, que vão ser entregues daqui a pouco, usar caneta por causa da tinta, ingerir alimento ou bebida e desorganizar as obras. Tudo o que vocês pegarem deve ser devolvido no mesmo lugar e, se não se lembrarem de onde tiraram, deixem em cima da mesa que nós arrumamos depois. Como eu já disse, a UEIM fica no CECH, que é o prédio em que estamos agora, e ele está comemorando 50 anos. Para não deixar essa data passar batida, nós decidimos organizar uma exposição comemorativa da história do CECH aqui. O destaque dessa exposição era o documento de inauguração do prédio, que estava perdido pela UEIM, mas infelizmente ele foi roubado. Por isso, o objetivo de vocês aqui é recolher provas contra nossa principal suspeita, a Édna Moura, e entregá-las para a polícia dentro do tempo de uma hora, que foi estipulado por eles. Vocês viram que o jogo tem várias salas, mas estamos deixando claro que cada uma possui seu próprio objetivo e é preciso que vocês

desvendem o segredo de uma para ir para outra. Para facilitar isso, vocês estão recebendo agora um guia, que servirá de apoio para quando vocês se sentirem perdidos. Além dele, estamos entregando também um par de luvas para cada um, um bloco de notas e um lápis para o grupo e um pen-drive. Se vencerem o jogo, cada participante vai ganhar uma recompensa, mas se perderem, vão levar embora apenas um brinde de participação. O tempo de uma hora vai começar a valer a partir do momento que vocês saírem dessa sala. Bom jogo e boa sorte.

APÊNDICE B - Roteiro da primeira cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura”

Datas: 19 e 20/09/2022

Cena 1 - Roubo do documento gravado pela câmera de segurança

A exposição de 50 anos do CECH está em processo de montagem na Sala da História. O documento de inauguração do Centro está dentro de um vidro expositor sobre um pedestal branco.

Jorge Crauriam, no dia 7 de setembro de 2022, aproveita o pouco fluxo de funcionários na Universidade devido ao feriado e, por volta de meio-dia, entra na Sala e rouba o documento discretamente, vestindo uma camiseta rosa, bermuda camuflada e sandália marrom.

Jorge Crauriam olha para os lados, levanta o vidro, pega o documento, guarda-o em seu bolso e sai do local. Enquanto isso, é filmado pela câmera de segurança.

**APÊNDICE C - Roteiro da segunda cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna
Moura”**

Datas: 19 e 20/09/2022

Cena 2 - Trancamento dos jogadores na Sala do Prelúdio

Jorge Crauriam está vestindo uma camiseta vermelha, um macacão jeans azul e uma sandália marrom.

Jorge Crauriam pega os jogadores no flagra obtendo as imagens da câmera de segurança que o denunciam pelo roubo. Surpreso, ele grita:

— Vocês nunca vão conseguir escapar a tempo!

Jorge Crauriam corre em direção à porta da Sala do Prelúdio, tranca os jogadores e foge rindo sarcasticamente.

APÊNDICE D - Roteiro da terceira cena de Jorge Crauriam em “A Máscara de Édna Moura” e primeira cena de Jorge Crauriam em “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”

Datas: 19 e 20/09/2022 e 27, 28 e 29/03/2023

Cena 3 e Cena 1 - Depoimento de Jorge Crauriam em vídeo gravado

Com o intuito de parecer uma transmissão ao vivo, o mestre inicia um vídeo gravado de Jorge Crauriam no qual ele conversa diretamente com os jogadores.

Jorge Crauriam está vestindo uma camiseta vermelha, um macacão jeans azul e uma sandália marrom.

Jorge Crauriam diz, em tom furioso:

— Ah, vocês foram bem espertos! Eu havia me esquecido de apagar esse vídeo e quando lembrei... já era tarde demais. Eu ia pegar antes que vocês chegassem, mas assim que vi todos vocês aí, soube que só seria possível trancá-los e, com toda essa investigação, entrar no prédio discretamente não foi tão fácil... Vocês, investigadores patéticos, quase estragaram meu plano de vingança contra o CECH, esse Centro que só me custou uma cara oportunidade de me tornar o pesquisador que eu desejava ser. Agora não importa mais, vocês têm uma hora para entregar as provas para a polícia, mas estão trancados e o tempo está se esgotando. Não terei mais dores de cabeça. Logo, logo, minha velha colega Édna Moura será culpabilizada pelo roubo e, com o caso encerrado, não terei mais de me preocupar. Continuarei inocente, vou me safar assim como o Maurício Rodrigues se safou, aquele professorzinho folgado... Enfim, não espero que me entendam. Foi um prazer vê-los, até nunca mais!

Jorge Crauriam ri e o vídeo é encerrado.

APÊNDICE E - Roteiro do mestre de “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”**Datas: 27, 28 e 29/03/2023**

Começamos então aqui na sala de exposições da UEIM, mas antes peço que guardem seus pertences naquele espaço ali que não será utilizado e se posicionem em frente à televisão para conversarmos um pouco. Sou o Pedro Pinotti, ela é a Bianca Mirisola, e nós somos estudantes do curso de Bacharelado em Linguística aqui da UFSCar. Esse é nosso segundo Escape Room na UEIM e é nosso projeto para a disciplina Laboratório 8. Queremos conhecer vocês, então se apresentem, por favor, falando o nome, a idade, qual curso fazem e como ficaram sabendo do Escape Room. Bom, para quem nunca participou de um Escape Room, ele é um jogo no qual você tem que resolver enigmas e desafios e procurar por pistas para conseguir escapar da sala e resolver a missão antes do tempo acabar. Hoje estamos aqui na UEIM, vocês já conheciam? Ela é a Unidade Especial de Informação e Memória e fica presente no prédio do CECH, o Centro de Educação e Ciências Humanas. Ela é administrada pelo coordenador técnico e bibliotecário Ricardo Biscalchin, pela coordenadora acadêmica Luciana Salazar Salgado e pela secretária Gisele Donadoni. A UEIM tem esse nome de Unidade Especial por falta de um nome melhor, essa é a verdade. É basicamente um grande acervo que guarda inúmeros materiais históricos, sociais e culturais em diversos suportes, como livros, jornais, microfimes, disquetes, mapas e muitos outros. Por se tratar de um acervo, existem algumas regras de comportamento que devem ser seguidas aqui dentro, então é proibido o uso de flash de câmera do celular, tocar em qualquer material sem o uso de luvas, que vão ser entregues daqui a pouco, usar caneta por causa da tinta, ingerir alimento ou bebida e desorganizar os materiais. Tudo o que vocês pegarem precisa ser devolvido no mesmo lugar e, se não se lembrarem de onde tiraram, deixem em cima da mesa que nós arrumamos depois. Podem ficar tranquilos, nós vamos avisar caso vocês mexam em algo que não faz parte do nosso jogo. Como eu já disse, a UEIM fica no CECH, que é o prédio que estamos agora, e ele completou 50 anos no ano passado. Para não deixar essa data passar sem uma comemoração, nós decidimos organizar uma exposição da história do CECH aqui. O destaque dessa exposição era o documento de inauguração do prédio que estava perdido pela UEIM, mas ele foi roubado, e é por isso que vocês estão aqui. Vocês foram convocados para encontrarem o ladrão e prendê-lo, com a ajuda da polícia que cercou todo o prédio. Sabemos que o culpado se chama Jorge Crauriam porque conseguimos as imagens da câmera de segurança que mostram o momento do roubo. Para vocês se familiarizarem com ele, vamos passar essas imagens agora. [Um dos mestres pede para Jorge Crauriam se preparar para entrar em cena]. Estamos entregando um par de luvas para cada um,

um bloco de notas e um lápis para o grupo, assim fomentando o trabalho em equipe. Se o grupo conseguir vencer o jogo, cada participante vai ganhar 30% de desconto no Escape Room O Segredo da Família Jones, da Scotland Escape Room, aqui em São Carlos. Se o grupo perder, vai levar embora um brinde de participação. [Aparição de Jorge Crauriam]. O tempo de uma hora vai começar a valer a partir de agora. Bom jogo e boa sorte.

APÊNDICE F - Roteiro da segunda cena de Jorge Crauriam em “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”

Datas: 27, 28 e 29/03/2023

Cena 2 - Trancamento dos jogadores na sala de exposições

Jorge Crauriam está vestindo uma camiseta vermelha, um macacão jeans azul e uma sandália marrom.

Jorge Crauriam fica escondido durante o discurso do mestre. Ao final, ele aparece repentinamente dizendo:

— Vocês nunca vão sair daqui! Esse prédio vai estar em chamas!

Jorge Crauriam corre em direção à porta da sala de exposições, tranca os jogadores e foge rindo sarcasticamente.

APÊNDICE G - Brinde marca-página do *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga”

Datas: 27, 28 e 29/03/2023



Fonte: Brinde marca-página elaborado pela equipe que organizou o *Escape Room* “Jorge Crauriam: Do Fogo À Fuga” (2023)