

Lens

Seu olhar pode mudar tudo



Um jogo narrativo de Diego Azevedo

Lens: Seu olhar pode mudar tudo

Um jogo de Diego Azevedo

Este jogo foi desenvolvido para o Faça Você Mesmo (FVM) 2018 e é inspirado no jogo de mesmo autor, Conexão: Uma viagem espacial. Além disso, o jogo tem uma leve inspiração no filme *They Live*. Trata-se, acima de tudo, de uma experimentação de ideias e mecânicas. Trata-se de um jogo em que fotos tiradas pelo celular devem ser interpretadas pelas jogadoras para produzir narrativas sobre conflitos internos vividos pela protagonista diante de um problema externo.

Temas: Empatia e Fortaleza

Meta: Transmissão

Proposta:

Neste mundo de cores vivas e vibrantes, tudo parece ser normal. Caminhe, grite, sorria, esperneie, nada acontece, é tudo normal. As luzes são fortes demais para ver. O som é alto demais para ouvir. A vida não pode parar. Somos prisioneiros de nossos próprios pontos de vista. Estamos encastelados em nossas próprias fortalezas e não existem portões entre as muralhas. É na janela da torre mais alta de sua fortaleza, o lugar onde habita seu espírito, que um pássaro assobia sons de esperança e deixa em suas mãos um par de lentes para enxergar melhor o que existe além dos muros da fortaleza. Quem diria que um par de lentes te levaria a descer cada degrau de sua torre e a lutar para quebrar as barreiras de sua própria fortaleza? Quem diria que a visão do que realmente existe a sua volta, te abalaria de tal forma seu espírito que agora você pretende fazê-los enxergar também? Quem diria que romper com a própria fortaleza seria tão difícil? Quem diria que agora você estaria se arriscando para um total desconhecido e que seu olhar mudaria tudo, inclusive a si mesmo?

Este é um jogo sobre empatia, descobertas e quebra de barreiras. Este é um jogo sobre superar verdadeiras fortalezas internas para alcançar a empatia com o problema alheio. Neste jogo, ao avista o mundo real no horizonte, desça cada degrau da torre mais alta de sua fortaleza, destranque cada porta, quebre as paredes de cada corredor sem saída e, por fim, destroce as muralhas para o exterior. Não ache, no entanto, que será uma trajetória fácil. A cada janela, a cada quadro, a cada espelho, a cada bela imagem produzida em sua prisão, aquela visão do exterior será desvanecida pelas seduzentes e coloridas lentes de interpretação de sua fortaleza. Você alcançará o exterior para campos de empatia ou se manterá enclausurado e encastelado, prisioneiro de sua própria fortaleza?

Do que você precisa para jogar:

- 2 jogadoras (Uma protagonista e uma Fortaleza de Ilusões)
- 2 smartphones (com algum *app* de mensagens e câmera embutida)
- Sensibilidade, criatividade e capacidade de se desprender de velhas visões.

Um jogo narrativo para ser transmitido:

Este jogo foi concebido para ser jogado via celular. Você não precisa de dados, fichas, cartas ou qualquer elemento que tradicionalmente se faz presente em jogos narrativos. Para este jogo, tudo que você precisa é de um celular com uma câmera e acesso à uma forma de enviar suas fotos e mensagens de texto. Fotos fazem o jogo começar e fazem os impasses se moverem. Deixe-se levar pelas belas imagens ou lute para encarar de frente a realidade. Independentemente de suas escolhas e dos resultados de suas ações, lembre-se, uma foto sempre será um enquadramento, uma parcela de uma realidade maior. Lembre-se, uma foto sempre será a produção da lente de uma câmera, dos olhos do fotógrafo e das lentes de quem vê. Aproprie-se das imagens, mas as reinterprete. Olhe para as mensagens ocultas, mas também pense no que está fora do enquadramento. Acima de tudo, não deixe que as lentes criem muralhas e fortalezas para os campos de empatia.

A mecânica

Tire fotos, faça perguntas, descrevam e respondam conforme resultados.

O início -

Uma jogadora assume a protagonista e outra assume a Fortaleza de Ilusões (FI). A FI deve fazer perguntas para a protagonista. Durante o jogo, a FI apresentará cada etapa deste livro contextualizando com a história que estiver sendo construída e sempre terminará sua fala com uma pergunta. A protagonista deve responder de acordo com a mecânica que será apresentada logo adiante.

Para iniciar o jogo, a FI deve fazer os seguintes comandos abaixo:

3 Perguntas iniciais:

Me tire uma foto sobre **AQUILO QUE EU SOU** e poderemos falar sobre nossa protagonista a partir da foto.

Ex: A nossa personagem é...

Ela tirou essa foto pois...

Existe um pouco dela mesma naquela imagem, que é...

Me tire uma foto sobre **AQUILO QUE O MUNDO É** e poderemos falar três verdades interessantes e curiosas sobre o mundo em que nossa protagonista vive.

Ex: O nosso mundo é...

Essa foto foi tirada para...

Para além do enquadramento existe...

Me tire uma foto sobre **AQUILO QUE NINGUÉM QUER VER** e nossa personagem ganhará lentes para se sensibilizar com a revelação.

Ex: Aquilo que ninguém quer ver é...

E isso existe pois...

Mas ninguém ajuda a resolver porque...

Para os campos de empatia

Você viu aquilo que ninguém quer ver, mas você precisa lutar contra sua própria fortaleza para ajudar a resolver ou acabar com aquilo. Mesmo diante do problema, existem barreiras interiores que te impedem de alcançar os campos de empatia. A Fortaleza de Ilusões (FI) é sua inimiga e fará de tudo para que você se mantenha presa em si mesma.

O funcionamento:

Para cada etapa da jornada de libertação, uma pergunta. Para cada pergunta, uma resposta com base na última foto enviada. Para cada resposta, um conflito entre verdades e ilusões, um conflito entre motivações e objeções.

As etapas:

Nesta jornada interna por sua própria fortaleza, existem algumas *acomodações* a se destruir. Cada acomodação representa um lugar dentro de sua fortaleza, um lugar que lutará para te manter acomodado, enquanto você lutará para destruir suas próprias acomodações.

Os lugares são:

1. A torre do distanciamento: Do lugar mais alto de sua fortaleza, você dificilmente enxergará com clareza o que existe para além de si mesmo.

Mesmo quando as asas da esperança lhe trouxeram lentes para ver, tudo parece tão distante que talvez nem seja real. **Você tem certeza do que você viu?**

2. As escadas da dificuldade: Então você descobriu a verdade sobre o que ninguém quer ver, mas parece que existem tantos degraus a descer. Tudo parece tão difícil, **você vai mesmo ir tão longe?**

3. O dormitório da alienação: Veja, aqui talvez seja sua acomodação favorita! Um bom lugar para conforto e tudo que você precisa está por perto. Você poderia muito bem passar o resto da sua vida aqui. **Você está mesmo pensando direito?**

4. O salão da distração: Hei, talvez você não precise fazer isso, talvez você apenas deva seguir com sua vida. Olhe em volta, olhe tudo que você tem, olhe tudo que te distrai, fique mais um pouco, fique para sempre. **Você quer mesmo deixar tudo isso de lado?**

5. Os portões da negação: Uou! Você sabe o que está fazendo? Você tem certeza do que viu? Pense bem, você está saindo de suas acomodações por causa de uma visão distante? A realidade não é essa, não mesmo. Você não quer passar por estas portas, quer? **Você tem certeza que está fazendo a coisa certa?**

6. As muralhas da insegurança: Você está mesmo fazendo isso, você está prestes a se abrir para o completo desconhecido. Você está mesmo saindo de sua fortaleza. Pense bem, você nem sabe quem ou o que está lá fora, você nem sabe que ameaças existem nesse mundo. Pense bem, você viu tudo lá de cima! **Será mesmo seguro destruir os muros de sua fortaleza?**

Resultados para suas respostas:

O número internacional do telefone de uma das jogadoras representa as variáveis e agentes internos deste mundo que se chama “eu”.

[5] [5] [0] [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [0]

Existem uma série de elementos que constituem as acomodações de sua própria fortaleza.

Cada **etapa** revela um conflito entre **verdade e ilusão**, entre motivação e objeção.

Cada conflito, **representado por uma etapa**, utiliza de dois números em sequência, **o primeiro representando a protagonista e o segundo representando a fortaleza interior e suas acomodações**. Para cada conflito, portanto, de par em par, os números trazem resultados, sendo eles a diferença entre os dois.

Se a diferença for de +2 ou mais para o número da protagonista

-

A verdade destrói barreiras. Tire uma foto sobre a verdade com relação ao conflito e o supere a partir de uma das lentes disponíveis para interpretar a realidade: Superação; Opressão; Revelação; Coragem; Injustiça; Bondade; Miséria; Mérito; Desastre; Conexão ou outras lentes de motivação para sua personagem.

Se a diferença for entre +1 ou 0 para o número da protagonista

-

A protagonista segue abalada. Ela não destrói a acomodação, ela simplesmente segue com ela nos ombros. A Fortaleza tira uma foto sobre a ilusão com uma de suas lentes e a protagonista decide caminhar com ela, explicando como faz isso e porque não abre mão desta acomodação.

Se a diferença for entre -1 ou menos -

Aaah! A doce ilusão que imobiliza o corpo! Tire uma foto e descreva a ilusão com base em uma destas lentes: Estagnação, Imobilismo, Preguiça, Alienação, Desconforto, Insegurança, impossibilidade, invisibilidade ou outras lentes de ilusão ou objeção. Você não avança, você se mantém no mesmo cômodo. Tente supera-lo novamente, se você ainda tiver disposição.

Cuidado, se os números acabarem, você se manterá presa em sua própria fortaleza e indiferente ao mundo exterior.

Modificando resultados:

Após a descrição do resultado, uma das jogadoras pode contestá-lo tirando uma foto que represente uma motivação. Esta foto será preenchida não com lentes da realidade, mas com aspectos da personalidade da jogadora que contestou. Estes aspectos devem ser selecionados e descritos por outra jogadora e devem ser inseridos como aspectos da protagonista, como um tipo de motivação para seguir em frente, mesmo diante das visões de ilusão.

Um resumo da dinâmica:

1. Respondam às questões iniciais
2. Iniciem a fase contextualizando com os últimos textos e fotos
3. Confirmam os resultados numéricos
4. Escolham se acrescentarão modificadores
5. Tirem fotos de acordo com o resultado
6. Descrevam narrativamente o resultado com ou sem modificadores, a partir das fotos, e fazendo sentido com o que foi descrito até então.
7. Sigam para a próxima fase ou repitam a fase que não foi passada
8. Repitam o processo 2 ao 7 até que o número de telefone tenha encerrado ou até que a última fase tenha sido superada
9. Partam para a conclusão abaixo e conversem sobre o resultado final da história e da experiência de vocês.

Conclusões:

São tantas variáveis que nem controlamos, não é mesmo? Às vezes a gente já sabe o final, mas ainda assim insistimos na luta. Você conseguiu? Você quebrou os muros de sua fortaleza? O que você viu, o que você fez? Se não quebrou, onde parou e porquê? Independentemente do resultado, certamente foi uma longa história de conflitos de dentro para fora, e de fora para dentro de si, não é mesmo? Quem sabe se você se aproximar de outras pessoas os resultados e olhares possam ser diferentes?

Experimente e se aproprie de Lens. Experimente e nos conte os resultados de sua jornada interior para os campos de empatia. Após encerrarem a história conversem sobre ela e sobre a experiência que este jogo proporcionou. Histórias existem para serem contadas. Não deixe que novos muros se criem em suas fortalezas interiores. Compartilhem suas histórias e experiências conosco. Compartilhem com o [Historiart](#) e vamos construir novas visões de mundo e de jogos em conjunto. Esperamos vocês ;)