



# **Shatter: Shards of my Soul**



# Shatter: Shards of my Soul

**Graduando**

André Augusto Rodrigues Traverso

**Professor Orientador**

Prof. Dr. Ricardo Nakamura

**Curso de Design**

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo  
da Universidade de São Paulo

**São Paulo, 2018**



**Para Cadu,**

Relembrar o passado me permitiu,  
finalmente, sentir o vazio da sua ausência.  
Seja sobre a Bifrost ou entre as raízes de  
Yggdrasil, espero que você esteja bem, amigo.



# ÍNDICE DE IMAGENS

**Figura 1: Zulf, Rucks e Kid em *Bastion* (2011)** .....

Fonte: [http://bastion.wikia.com/wiki/File:Zulf,\\_Rucks\\_e\\_Kid.jpg](http://bastion.wikia.com/wiki/File:Zulf,_Rucks_e_Kid.jpg)

**Figura 2: *WarioWare: Smooth Moves* (2007)** .....

Fonte: <https://nintendotoday.com/warioware-smooth-moves-arrives-on-wii-u-eshop/>

**Figura 3: Desenho conceitual de *Siga a Mestra*** .....

Fonte: Acervo próprio

**Figura 4: Desenho conceitual de *Mastermind*** .....

Fonte: Acervo próprio

**Figura 5: Desenho conceitual de *Teatro DDR*** .....

Fonte: Acervo próprio

**Figura 6: Desenho conceitual de *Hack and Smash*** .....

Fonte: Acervo próprio

**Figura 7: Desenho conceitual de *Butt Defense*** .....

Fonte: Acervo próprio

**Figura 8: Desenho conceitual de *Nailbiter*** .....

Fonte: Acervo próprio

**Figura 9: Desenho conceitual de *Whack-ya-Mom* .....**

Fonte: Acervo próprio

**Figura 10: Desenho conceitual de *Merry Creepmas* .....**

Fonte: Acervo próprio

**Figura 11: Desenho conceitual de *Contra a Corrente* .....**

Fonte: Acervo próprio



# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	12
REFERÊNCIAS .....	14
<b>O Narrador</b> .....	14
Bastion (2011) .....	15
<b>Os Mini-games</b> .....	16
WarioWare: Smooth Moves (2007) .....	17
<b>EPISÓDIO 1: QUANDO EU DESCOBRI QUE TINHA UM CORAÇÃO</b> .....	18
<b>Parte 1: Salvação</b> .....	18
Contextualização .....	18
Roteiro .....	19
Mini-Games .....	23
Siga a Mestra .....	23
Mastermind .....	24
Personagens .....	25
<b>Parte 2: Traição</b> .....	26
Contextualização .....	26
Roteiro .....	27
Mini-Games .....	30
Teatro DDR .....	30
Personagens .....	31
<b>EPISÓDIO 2: QUANDO EU DESCOBRI QUE ESTAVA SOZINHO</b> .....	32
<b>Parte 1: Isolamento</b> .....	32
Contextualização .....	32
Roteiro .....	33
Mini-Games .....	38
Hack and Smash .....	38
Butt Defense .....	39
Personagens .....	40

<b>Parte 2: Encarceramento</b> .....	42
Contextualização .....	42
Roteiro .....	43
Mini-Games .....	52
Nailbiter .....	52
Whack-ya-Mom .....	53
Personagens .....	54
<b>EPISÓDIO 3: QUANDO EU DESCOBRI O MUNDO</b> .....	56
<b>Parte 1: Liberdade</b> .....	56
Contextualização .....	56
Roteiro .....	57
Mini-Games .....	62
Merry Creepmas .....	62
Personagens .....	63
<b>Parte 2: Servidão</b> .....	64
Contextualização .....	64
Roteiro .....	65
Personagens .....	68
<b>EPISÓDIO 4: QUANDO DESCOBRI QUE NÃO ERA HERÓI</b> .....	70
<b>Parte 1: Culpa</b> .....	70
Contextualização .....	70
Roteiro .....	71
<b>Parte 2: Ira</b> .....	76
Contextualização .....	76
Roteiro .....	77
Mini-Games .....	83
Contra a Corrente .....	83
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	84



# INTRODUÇÃO

Elaborar este TCC não foi uma tarefa fácil. O primeiro semestre, com outro tema, aconteceu em meio a questionamentos sobre meu valor como futuro designer e até mesmo como pessoa.

Encerrada a primeira etapa, tive que lidar com uma quantidade exorbitante de problemas pessoais e mazelas psicológicas que escolheram o pior momento possível para atingirem seu clímax.

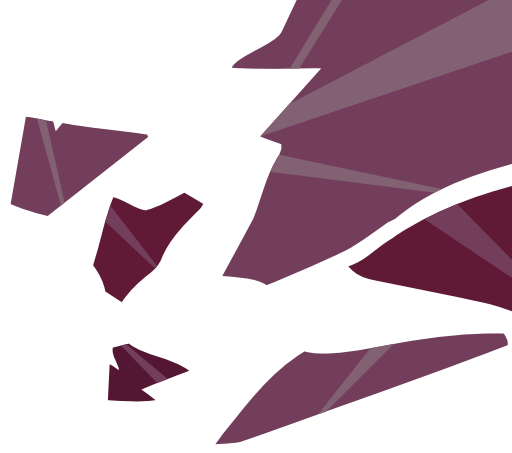
O peso de tudo que me afligia durante o segundo semestre me paralisou. Não conseguia fazer muita coisa além de ficar acordado e mesmo isso ainda exigia de mim um grande esforço. Passei mais de seis meses sem pensar no TCC, enquanto tentava encarar um quadro clínico de depressão que eu não conseguia nem entender de onde veio.

Foi tudo muito rápido. Em um momento eu estava voltando da viagem dos meus sonhos, terminando o semestre com o meu melhor desempenho acadêmico até então e com quase tudo acertado para o intercâmbio que viria em seguida, outro de meus grandes sonhos. Tinha um relacionamento estável e feliz. A vida adulta parecia estar estendendo seu tapete vermelho para a minha entrada.

Mas num piscar de olhos, tudo mudou. Os últimos meses do intercâmbio foram terríveis e mal aproveitados. Meu relacionamento parecia estar com os dois pés na cova. Pensar em encarar um semestre sem meus amigos, que agora se preparavam para a formatura, me deixava suando frio. Já não sabia se eu tinha passado por todas as disciplinas por ter tido sorte ou por meu próprio mérito.

Por um segundo pensei que as coisas fossem melhorar quando consegui um estágio que queria muito, mas essa foi só a gota d'água. Com ele, vieram os questionamentos existenciais. O que eu estava fazendo com a minha vida? Quando parecia não haver saída por qualquer via, me ocupei de encontrar o melhor meio de tomar a via da morte. Fiquei obcecado. Pensar no dia em que todo o sofrimento ficaria para trás era tudo que me fazia continuar funcionando.

Só que esse dia não chegou. Fui covarde. Pedi ajuda. Falaram que isso não era covardia, mas coragem. Tudo iria se resolver. Eu só precisava tomar os remédios. O vazio continuou, mas os sentimentos foram embora. Esse não é o remédio certo para



você. Vamos tentar outro. E outro. E mais outro. E ainda estamos tentando, sem muito progresso. Não sei quanto tempo vai demorar para encontrar o fármaco milagroso que vai me curar. Meu *match made in heaven*.

A falta de perspectiva emocional me permitiu identificar coisas que estavam muito erradas comigo. Coisas sobre as quais eu nunca pensei em conversar com ninguém. Desde a minha infância eu não aprendi a confiar. Pelo contrário. Eu fui ensinado a ter medo de todos. A qualquer momento, qualquer pessoa poderia me prejudicar. Eu suportei o peso das minhas angústias sozinho e isso me deixou completamente fragilizado. Incapaz de operar como as pessoas normais. Qualquer baque tinha o potencial de me partir em milhares de pedaços, como já havia acontecido muitas outras vezes.

Resolvi fazer a única coisa que fazia sentido. Recomeçar o TCC do zero, com outro tema, outra proposta, outro objetivo. Eu preciso contar a minha história. Eu preciso ser ouvido. Eu preciso que sintam o terror e a solidão que eu encarei sozinho. Eu preciso permitir que vejam os momentos que definiram a pessoa que eu sou hoje.

Assim nasceu *Shatter: Shards of my Soul*, um jogo/experiência interativa cuja proposta é oferecer um vislumbre dos meus sentimentos em momentos de crise, dor, angústia, medo. Tendo menos coisas a esconder, existe a possibilidade cada vez maior de que eu me desarme e, quem sabe, permita que o amor que me prometem que existe finalmente preencha os vazios da minha alma.

E, talvez, compartilhando minhas tragédias, outras pessoas não se sintam sozinhas.



# REFERÊNCIAS

*Shatter: Shards of my Soul* é um manual de diretrizes completamente experimental. Por se tratar da narração de episódios extremamente pessoais, houve uma grande liberdade na escolha de como contar essa história.

Muitas das escolhas feitas ao longo deste processo foram influenciadas por preferências pessoais. Desta forma, uma parte significativa do trabalho foi feita sem referências claras em mente. Embora muito deste exercício de experimentação tenha sido resultado de decisões arbitrárias, um conjunto de características essenciais de *Shatter: Shards of my Soul* esteve presente desde o momento de sua concepção.

## O NARRADOR

A figura do Narrador em primeira pessoa foi o ponto inicial do projeto. Inspirado em jogos como *Bastion* e *Dear Esther*, uma das primeiras decisões a ser tomada foi o uso de voz e interpretação para caracterizar o narrador.

O uso da voz foi escolhido por ser capaz de transmitir as nuances dos sentimentos que iriam ser representados com grande potencial para comover o jogador. Outro motivo para esta escolha foi o fato de as experiências narradas serem bastante pessoais. Esta característica poderia dificultar a compreensão de situações ou sentimentos subjetivos demais para serem transmitidas apenas por texto. As diferenças que podem ser notadas pela mudança no tom de voz ou forma de falar permitem uma construção de contexto muito mais precisa.

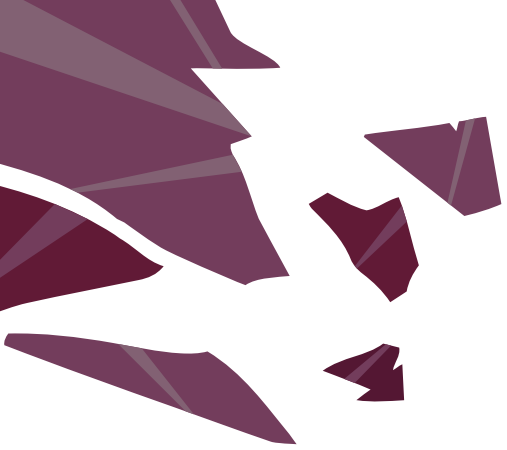


Imagem 1: Zulf, Rucks e Kid em *Bastion* (2011).

## **Bastion (Supergiant Games, 2011)**

Em Bastion, o protagonista (Kid) é acordado de súbito em meio a destruição de seu mundo. O jogador controla Kid enquanto luta contra monstros e foge da destruição, mas é Rucks, o Narrador, que conta as origens de Kid e o que está acontecendo. Apesar de ter um script fixo, Rucks também narra algumas ações especiais que o jogador pode tomar, como quebrar muitos vasos ou tomar um caminho que não leva ao objetivo da fase.

A interpretação de Logan Cunningham, o ator que dá a voz a Rucks, traz uma atmosfera única ao jogo, especialmente quando o jogador descobre que Rucks é um senhor que presta ajuda a Kid em sua missão de restaurar os mundos que foram destruídos durante a Calamidade. Através da voz, é possível perceber que Rucks já passou por certas situações ou o que pensa de certos lugares e pessoas que Kid visita.



## OS MINI-GAMES<sup>1</sup>

Inicialmente, *Shatter: Shards of my Soul* foi pensado com uma jogabilidade uniforme por todo o jogo, mas logo nos primeiros testes com essa alternativa já era possível ver que essa uniformidade trabalharia contra o enriquecimento narrativo, já que todas as histórias teriam que ser adaptadas para que coubessem em um formato único.

Com essa possibilidade descartada, procurou-se elaborar um conjunto de regras específico para cada história, gerando mini-games diferentes mas que tivessem sua jogabilidade conectada com a narrativa de alguma forma.

Para que os mini-games não competissem com a narração pela atenção do jogador, os objetivos escolhidos para cada um deles foram bastante simples e muitos dos mini-games são réplicas de brincadeiras e jogos amplamente difundidos na cultura popular. A principal inspiração para a elaboração dos passatempos foi o jogo *WarioWare: Smooth Moves* (Nintendo, 2007).

<sup>1</sup>**Mini-Games:** são “passatempos” ou jogos curtos com poucas mecânicas, visando entreter o jogador em curtas sessões.



Imagem 2: WarioWare:  
*Smooth Moves* (2007)

## WarioWare: Smooth Moves (Nintendo, 2007)

*WarioWare: Smooth Moves* é um título da franquia *WarioWare*, lançado para *Wii*. O jogo é uma coletânea de mini-games muito simples e cujos temas dão a impressão de terem sido montados aleatoriamente.

Os jogos duram apenas alguns segundos e o jogador precisa compreender qual é a tarefa muito rapidamente, sob pena de perder a rodada em um piscar de olhos. Com tarefas como equilibrar vassouras, refogar legumes, equilibrar o controle sobre a cabeça e virar copos de bebida, o objetivo principal do jogo é causar a sensação de que nenhum jogador sabe muito bem o que está fazendo. Essa sensação promove a união entre os jogadores e tem um efeito cômico muito poderoso.

A simplicidade e flexibilidade do jogo foram os elementos que inspiraram os mini-games em *Shatter: Shards of my Soul*. Apesar de o objetivo deste jogo não ser o de causar um efeito cômico, era desejável que os mini-games fossem leves e descontraídos, muitas vezes representando pensamentos que complementassem o que já estaria sendo narrado.

# EPISÓDIO

## 1 QUANDO EU DESCOBRI QUE TINHA UM CORAÇÃO

Pt. 1: Salvação

### Contextualização

Na primeira parte deste episódio conhecemos nosso protagonista, André, ainda como uma criança, com o seu coração ainda intacto.

Recém chegado a um novo período escolar e separado de sua melhor amiga, André passa por dificuldades para se enturmar com os outros alunos, problema este que é acentuado pela sua inaptidão para esportes, como demonstrado nas aulas de Educação Física.

Os problemas pioram conforme seu novo professor, Waldir, lança mão de estratégias cruéis para colocar André na linha.

Inicialmente beirando o abuso psicológico, Waldir chegava até a utilizar de violência física para fazer com que André se tornasse um aluno normal.

Nestas ocasiões, André percebe que os adultos da escola não estão preocupados com ele, mas em garantir que a verdade não escapasse pelas frestas.

Uma das estratégias que Waldir utiliza para colocar André em situações difíceis é a de propor atividades

desconhecidas sem explicar as regras. Com sua reputação de mau elemento consolidada, os outros alunos têm pouco interesse em ajudar André a entender as regras.

No entanto, ao aproximarem-se do final do ano, um dos alunos decide ajudar André a entender uma das atividades novas e, para a surpresa de todos, André tem um ótimo desempenho.

Sentindo-se querido e respeitado por outro colega, André sente-se grato e nutre uma imensa admiração por ele.

Chegado o fim do ano, as turmas são redistribuídas e André junta-se novamente à sua melhor amiga, mas é separado de seu novo colega.

Com o passar dos anos, André convence-se de que sua admiração por seu colega não poderia ser outra coisa senão amor.



**Mas, por quê?**

**Eu não fui quebrado pela Educação Física.** Talvez eu já tenha nascido quebrado de alguma maneira irremediável que me impede de funcionar como as outras pessoas.

Esta parte da história tem como propósito mostrar como ainda na infância eu já estava tão habituado a passar por maus tratos que receber ajuda em algo tão banal foi o suficiente para que eu desenvolvesse sentimentos desproporcionais por outra pessoa.

Eu precisava — e ainda preciso — de afeto para conseguir passar por desafios e momentos difíceis. Nos momentos em que não encontrava suporte, sobrevivi fantasiando encontrá-lo onde nada havia.

# DETALHAMENTO

## Roteiro

### FUNDO PRETO VAZIO

Depois de TRÊS SEGUNDOS exibindo a tela preta vazia, o título do episódio **“EPISÓDIO 1: QUANDO DESCOBRI QUE TINHA UM CORAÇÃO”** aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS, permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

UM SEGUNDO depois de o fade out ter concluído, **“Parte 1: Salvação”** aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS, permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

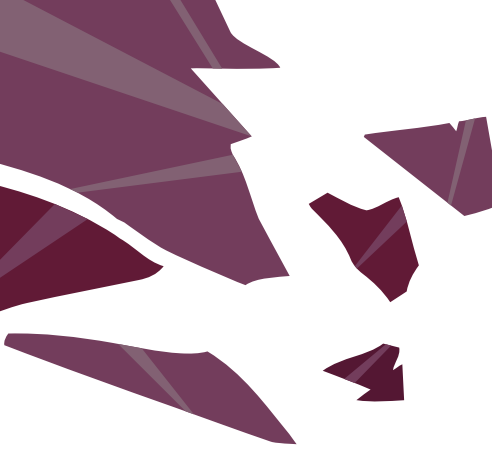
### CENÁRIO - CASA

A voz do NARRADOR começa a falar o texto, ainda com a TELA PRETA VAZIA ocupando a tela. Enquanto o texto é falado, ANDRÉ CRIANÇA entra pela ESQUERDA segurando um brinquedo. ANDRÉ CRIANÇA continua caminhando da ESQUERDA PARA A DIREITA. Os elementos do cenário vão caindo do topo da tela um a um e formando a cena: um caminho branco e, ao fundo, um muro branco com janelas. O cenário vai sendo montado da mesma forma conforme o personagem caminha da ESQUERDA PARA A DIREITA. O centro da câmera encontra-se deslocado um pouco à frente de ANDRÉ CRIANÇA e acompanha o movimento do personagem. Neste momento do jogo o jogador não tem controle sobre a cena. ANDRÉ CRIANÇA se movimenta sozinho.

### NARRADOR

Se você já me conhece, ouvir que eu era péssimo em esportes quando eu era criança não deve ser algo surpreendente. Eu não me lembro se sempre fui desse jeito ou se em algum momento passei a odiar tudo que meu pai queria que eu fizesse. Ele me batia muito e quebrava os meus brinquedos e os brinquedos do meu irmão quando ficava nervoso. Eu detestava passar tempo com ele.

Ao fim da fala, PAI entra pela DIREITA, caminhando em direção a ANDRÉ CRIANÇA. A velocidade de ANDRÉ CRIANÇA vai diminuindo até parar quando



chega na frente de PAI. PAI também para ao chegar na frente de ANDRÉ CRIANÇA. PAI tira o brinquedo de ANDRÉ CRIANÇA, e continua andando da DIREITA PARA A ESQUERDA. Depois de PAI sair do campo de visão da câmera, o brinquedo entra na tela arremessado pela ESQUERDA, cai no chão, quebra e desaparece depois de piscar algumas vezes.

ANDRÉ CRIANÇA fica alguns segundos parado com a cabeça abaixada e continua andando da ESQUERDA PARA A DIREITA, ainda com a cabeça abaixada e uma velocidade menor que a anterior.

#### NARRADOR

Talvez ter mergulhado no mundo dos jogos ainda aos quatro anos de idade tenha sido a maneira mais fácil de tentar escapar para mundos onde eu podia ser o senhor das minhas escolhas, ainda que por pouco tempo. Eu conheci poucas crianças que gostavam de videogame tanto quanto eu e todas elas passavam pelos mesmos problemas — tínhamos poucos amigos e pouco sossego.

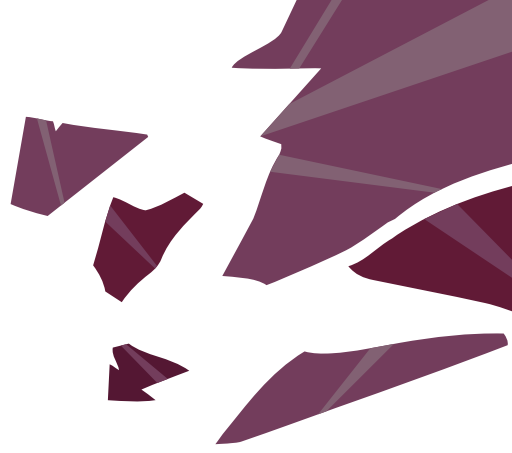
#### CENÁRIO - PRÉDIO

ANDRÉ CRIANÇA continua andando da ESQUERDA PARA A DIREITA até encontrar a personagem MELHOR AMIGA CRIANÇA, que estará no meio do caminho, parada. Os dois olham um para o outro e começam a caminhar da ESQUERDA PARA A DIREITA, com a MELHOR AMIGA CRIANÇA seguindo em frente. A câmera fica estática e os dois personagens saem da tela pelo lado DIREITO.

Em seguida a câmera se desloca pelo eixo vertical, PARA CIMA, revelando a área do **mini-game 1**. O NARRADOR continua essa parte da fala até o fim, mas só continua com o resto do texto quando o jogador terminar o mini-game.

#### NARRADOR

Aos sete anos, conheci minha melhor amiga. Nos dávamos muito bem. Queria passar todo o tempo com ela e em algum momento deixei todo o meu poder de escolha nas mãos dela. Era ela quem dizia quando e com quem sair para brincar, de que brincadeiras gostar e quando fazer lição. Eu desenvolvi um grau tão alto de dependência emocional que tinha medo de fazer qualquer coisa sem ela.



Morávamos no mesmo prédio, estudávamos na mesma classe e vivíamos juntos o tempo todo. Na segunda série, mudamos de período escolar e, nessa mudança, fomos separados. Para mim, foi o fim do mundo. Já com poucos amigos, agora eu não tinha ninguém.

Para tentar me acalmar ela sugeriu que todo dia, no mesmo horário, pedíssemos para ir ao banheiro. Nos encontraríamos no corredor pra conversarmos um pouco. Minha professora, muito severa, raramente deixava os alunos saírem da sala de aula. O plano caiu por terra e eu soube, então, que seria um ano difícil.

#### CENÁRIO – QUADRA


Ao fim do mini-game 1, a câmera se desloca de volta pelo eixo vertical, PARA BAIXO, encontrando um novo cenário, a quadra. ANDRÉ ALUNO encontra-se no meio da quadra. Ao seu lado, mais alguns ALUNOS UNIFORMIZADOS.

A fala se inicia quando PROF. WALDIR entra na quadra pela ESQUERDA. PROF. WALDIR pára em frente aos alunos, mexe os braços e apita. Os ALUNOS UNIFORMIZADOS saem correndo pela DIREITA. ANDRÉ ALUNO os segue, mas tropeça e cai. PROF. WALDIR ri cruelmente, anda até ANDRÉ ALUNO e o arrasta até o fim da tela, saindo pela DIREITA. Enquanto é arrastado, ANDRÉ ALUNO debate-se, tentando se soltar.

#### NARRADOR

As aulas de Educação Física eram a pior parte da minha semana, em grande parte pelo Professor Waldir. Waldir é o tipo de homem que não consegue aceitar a existência de pessoas diferentes dele. Todos os meninos mais frágeis sofriam em suas mãos com suas provocações e torturas psicológicas, mas eu era seu alvo preferido. Talvez eu tenha conquistado essa posição merecidamente, já que eu era o único que o desafiava abertamente ao invés de ouvir seus xingamentos e julgamentos sem questionar. Era uma criança tímida e comportada, mas tinha o sangue quente.

Waldir utilizava de suas artimanhas mais mesquinhas para colocar a classe contra mim. Uma de suas táticas preferidas era a de me escolher como líder dos times. Ninguém queria ser escolhido por mim e isso gerava um ressentimento notável pela parte dos meus colegas. Além dessa, havia muitas outras e por vezes Waldir chegou a me agredir para tentar me domar. Os inspetores eram coniventes e, ao invés de me proteger, avisavam a ele que ele podia se dar mal se algum pai ficasse sabendo.



Quando ANDRÉ ALUNO e PROF. WALDIR saem da tela, a câmera se desloca pelo eixo vertical, PARA CIMA, revelando os elementos do mini-game 2. Semelhante ao que ocorre no mini-game 1, o NARRADOR só irá prosseguir até o fim da próxima fala, parando até que o jogador termine o **mini-game 2**.

#### NARRADOR

O repertório de atividades das turmas da manhã era muito maior e muitas vezes jogávamos jogos cujas regras eu não conhecia. Waldir se aproveitou disso para programar essas atividades com mais frequência, mas sem explicar as regras. Perdido, eu tinha um desempenho ainda pior. Cair no meu time era um pesadelo.

#### CENÁRIO – ARQUIBANCADAS

Ao fim do **mini-game 2**, a câmera se desloca pelo eixo vertical, PARA BAIXO, revelando as arquibancadas. ANDRÉ ALUNO está sentado sozinho no último degrau das arquibancadas. Uma bola entra voando pela DIREITA e atinge a cabeça de ANDRÉ ALUNO, cai no chão e rola um pouco até parar. O novo personagem, SALVADOR, entra pela DIREITA, pega a bola e a arremessa de volta para o lado DIREITO. SALVADOR senta-se ao lado de ANDRÉ ALUNO e ambos conversam, gesticulando. ANDRÉ ALUNO balança a cabeça, sinalizando que entendeu o que SALVADOR está dizendo, levanta-se, e sai da tela pela DIREITA. A câmera fica estática em SALVADOR, que está torcendo. Após alguns algum tempo, ANDRÉ ALUNO entra novamente pela DIREITA, correndo e balançando os braços ao alto em celebração. ANDRÉ ALUNO e SALVADOR dão um aperto de mão e toda a cena desaparece em FADE OUT, restando apenas o FUNDO PRETO.

#### NARRADOR

Perto do fim do ano, um dos alunos resolveu me ajudar em uma dessas atividades, por conta própria. As principais habilidades necessárias eram as minhas favoritas — chutar e correr — e eu me saí muito bem nas partidas, para a surpresa de todos. Ainda que apenas por um dia, ele me salvou da humilhação das aulas de Educação Física. A sensação foi incrível, mas foi eclipsada por um sentimento maior, algo que eu não sabia o que era, mas que me fazia muito bem. Com oito anos, achei que fosse admiração, mas mais tarde viria me convencer de que estava apaixonado — ao mesmo tempo um dos maiores erros e acertos da minha vida.

## Mini-Games

### Mini-Game 1: Siga a Mestra

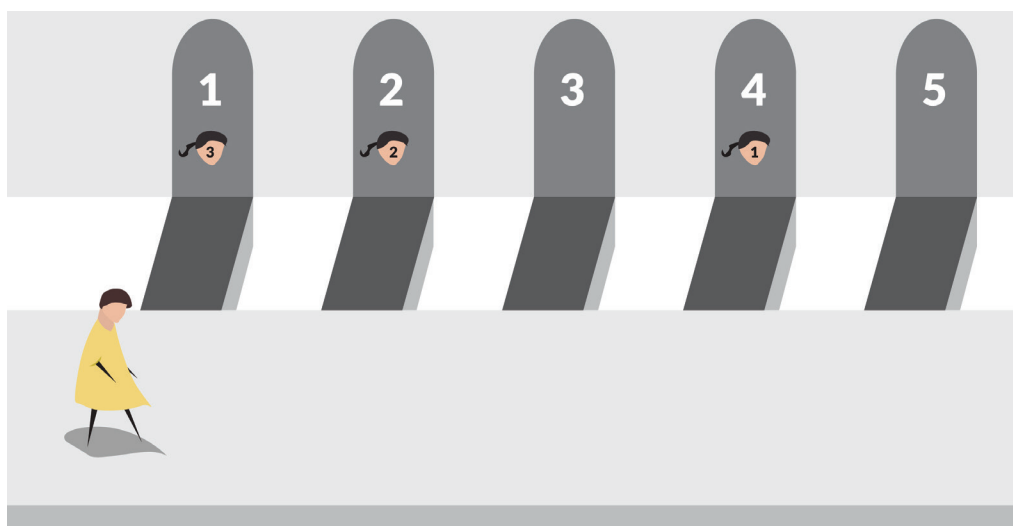


Imagem 3: desenho conceitual de *Siga a Mestra*.

O mini-game 1 é um simples jogo de memorização no qual o jogador terá que observar a ordem em que a melhor amiga entra e sai das portas e, em seguida, copiar o trajeto. Quanto mais o jogador acertar, mais portas aparecem e mais rápido a amiga faz o seu percurso.

O objetivo deste mini-game é de ilustrar a passividade de André quando confrontado com a necessidade de fazer escolhas, já que naquela época era comum que ele tomasse atitudes baseadas nas atitudes da melhor amiga, sem se preocupar com o resultado.

## Mini-Game 2: Mastermind

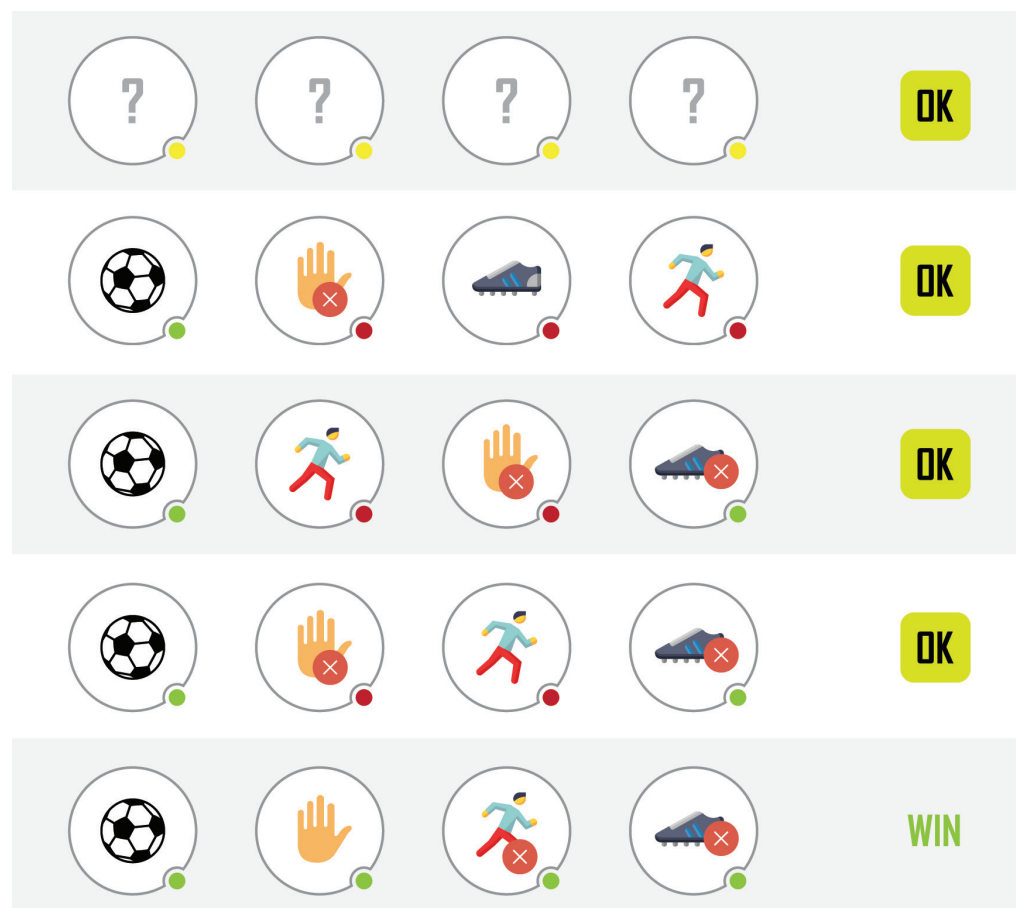


Imagem 4: desenho conceitual de Mastermind.

O mini-game 2 é uma réplica de um estilo de jogo já existente conhecido como *Mastermind*, no qual o jogador tem um determinado número de tentativas para descobrir um código composto por símbolos através de tentativa e erro. Caso o jogador acerte um símbolo na posição correta, a interface deve indicar ao jogador que aquele símbolo está correto, permitindo-o usar as próximas tentativas com outras posições.

O intuito do mini-game 2 é demonstrar que, nas aulas de Educação Física, muitas vezes as regras não eram explicadas, portanto era necessário exercitar a observação para entender o que era e o que não era permitido nas diferentes atividades.

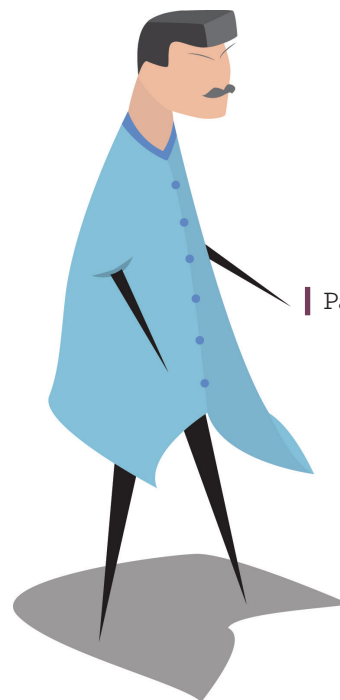
## Personagens



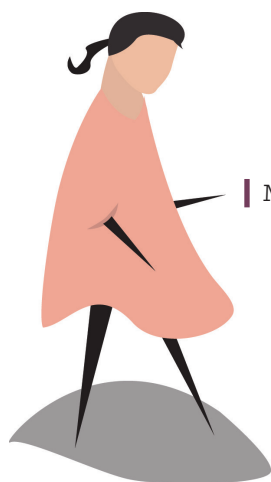
André (4 anos)



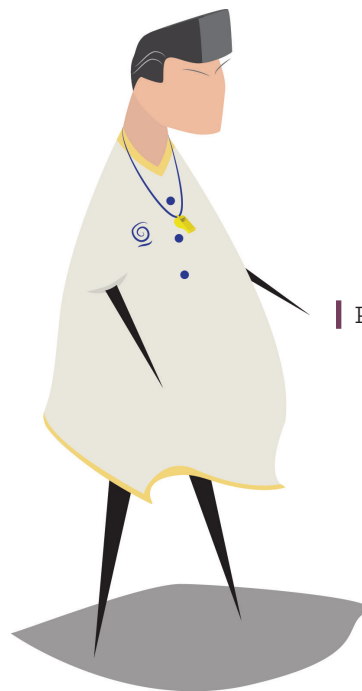
André (8 anos)



Pai (Jovem)



Melhor amiga



Prof. Waldir

# EPISÓDIO

## 1 QUANDO EU DESCOBRI QUE TINHA UM CORAÇÃO

Pt. 2: Traição

### Contextualização

Passados dois anos depois da primeira parte, André chega aos dez anos de idade passando por uma fase mais tranquila. Reunido com sua melhor amiga e longe do Professor Waldir, as aulas de Educação Física eram menos constrangedoras.

Nesta fase, André faz muitos amigos e se desenvolve de uma maneira muito rápida nos assuntos escolares. Aos poucos vai se tornando uma pessoa querida pelos professores e colegas de classe. Tudo parecia ir muito bem.

O colégio está preparando uma espécie de festival em que cada ano faria uma homenagem ao autor brasileiro Monteiro Lobato.

A quarta série fica responsável por realizar apresentações de uma peça de teatro inspirada em um dos volumes de *O Sítio do Pica-pau Amarelo* e André, que queria muito o papel de Visconde de Sabugosa, consegue ser escolhido para representá-lo na peça.

Cada turma da quarta série faria sua própria apresentação. André descobre

que seu “salvador” também representará o Visconde de Sabugosa em sua turma e fica muito contente por ambos estarem conectados por essa feliz coincidência.

No dia da apresentação, André está radiante, certo de que não existiria fantasia de Visconde de Sabugosa melhor do que a dele.

As apresentações acontecem sem maiores problemas e André está confiante em sua performance, cheio de orgulho, mas este dia não teria final feliz.

Ao fim do evento, saindo do colégio, André passa por seu “salvador”, que está dizendo a alguns colegas que tinha achado a fantasia de André péssima.

A crueldade da atitude de seu “salvador” deixa André completamente destruído. Sem entender completamente seus sentimentos por ele, André se sente traído e despedaçado. Sem saber o que sentir, André decide odiá-lo.



**Mas, por quê?**

**Sempre falaram que eu sou exagerado.** O problema é que eu não eu achava que era exagero. As dores que eu sentia eram reais e eu me sentia completamente incompreendido pelos meus pais e minha família. Como ninguém me entendia, era muito mais fácil achar que eu é que estava errado em sentir com tamanha intensidade.

Quando o ouvi falando mal da minha fantasia eu me senti injustiçado e impotente. Eu tinha dado meu melhor nos ensaios e tinha feito tudo para deixar a fantasia do melhor jeito possível e mesmo assim não conquistei o reconhecimento de uma das pessoas que mais me importavam naquele momento. Senti que eu não era nada.

# DETALHAMENTO

## Roteiro

### FUNDO PRETO VAZIO

UM SEGUNDO depois de o fade out ter concluído, “**Parte 2: Traição**” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS, permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

### NARRADOR

No ano seguinte, houve remanejamento das turmas e, para meu alívio, fui reunido à minha melhor amiga. O ano seguiu sem problemas. Fiz muitos amigos e até ganhei a eleição da turma naquele ano.

### CENÁRIO – PALCO DE TEATRO

A câmera se desloca lentamente pelo eixo vertical, PARA BAIXO, revelando um palco de teatro pouco iluminado, com as cortinas fechadas. As cortinas se abrem lentamente, revelando o palco. Um holofote se acende, revelando um pouco mais do palco. Em seguida, mais luzes ao redor se acendem, revelando a primeira fileira da plateia. Enquanto o NARRADOR termina de ler o texto seguinte, as silhuetas dos espectadores da primeira fileira se mexem um pouco e os alunos espiam de vez em quando pelas coxias, no palco.

### NARRADOR

Mais tarde, na quarta série, a escola preparava-se para fazer um evento em homenagem ao autor brasileiro Monteiro Lobato, conhecido por obras como Sítio do Pica-pau Amarelo, cujos livros foram escolhidos como tema.

Cada ano era encarregado de um tipo de atividade, desde jograis para os pequenos até uma pequena feira com trabalhos das aulas de arte. A quarta série faria uma peça de teatro baseada em Geografia de Dona Benta.

Tudo parecia ótimo para mim. No sorteio de atividades, consegui o papel dos meus sonhos — o Visconde de Sabugosa. Dias depois, descobri que o meu salvador da segunda série também interpretaria o Visconde de Sabugosa de sua turma, o que me deixou muito feliz e empolgado para o dia



da peça.

Eu queria ter o figurino perfeito para a peça. Nada mais, nada menos. Seria o dia mais importante da minha vida. Minha tia-avó estava tão empolgada quanto eu e fez a fantasia mais maravilhosa que poderia ter sido feita para uma criança de dez anos. Todos os tons de verde, os botões de milho, o rabo de fraque e a cartola eram perfeitos. Só me faltava uma peruca, que meu pai tinha ficado encarregado de comprar.

ANDRÉ VISCONDE entra pela coxia da ESQUERDA, gesticula um pouco e então dá-se início ao **mini-game 3**. Ao fim do **mini-game 3**, o NARRADOR continua o texto.

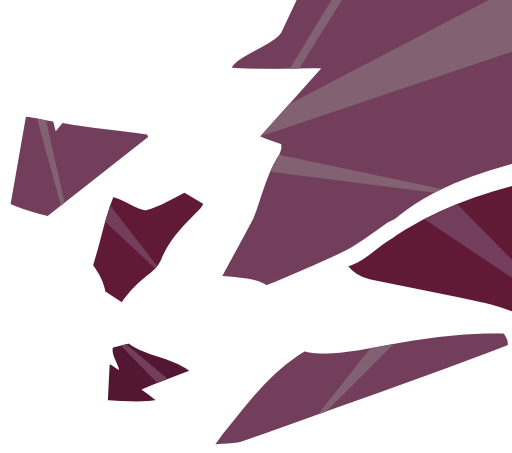
#### NARRADOR

No dia da apresentação eu estava radiante. Meu pai chegou com uma peruca em cima da hora. Era horrível. Tão volumosa que minha cabeça não entrava na cartola. Caí em prantos, gritando, esperneando e não querendo mais fazer a peça. Minha professora, Valéria, estilizou a peruca que, não sendo tão perfeita quanto o resto do figurino, ficou pelo menos aceitável. Engoli o choro, vesti a peruca e fingi estar satisfeito. Não queria ser insensível já que a peruca estilizada, ainda feia, tornou-se uma cópia perfeita do cabelo da professora.

Na peça tudo correu muito bem. Até então o único desapontamento do dia tinha sido a peruca. Mesmo que essa tenha sido essa a única responsabilidade do meu pai, não fiquei surpreso. Ele sempre dava um jeito de estragar tudo. Minha turma foi a primeira a se apresentar. Depois, assisti a todas as outras na primeira fileira, ainda fantasiado. Ao ver o último Visconde de Sabugosa, pude colher os louros da glória — meu figurino tinha sido o melhor, sem sombra de dúvidas.

#### CENÁRIO – QUADRA ENGRADADA

ANDRÉ VISCONDE entra pela ESQUERDA, caminhando da ESQUERDA PARA A DIREITA. O fundo do cenário é uma grade que ocupa toda a tela. Atrás dela, está uma quadra com alguns alunos aglomerados em volta de SALVADOR, que está numa altura maior que a dos outros alunos. Quando ANDRÉ VISCONDE se aproxima desses alunos, SALVADOR começa a gesticular, balança a cabeça em



reprovação e depois ri, enquanto ANDRÉ VISCONDE abaixa a cabeça e reduz sua velocidade até parar. ANDRÉ VISCONDE coloca as mãos sobre o rosto e corre DA DIREITA PARA A ESQUERDA em alta velocidade. A câmera segue ANDRÉ VISCONDE. Sua cartola cai de sua cabeça e voa, saindo da tela conforme ANDRÉ VISCONDE continua correndo. O cenário começa a escurecer, restando apenas ANDRÉ VISCONDE correndo no escuro. ANDRÉ VISCONDE se parte em pedaços que ficam suspensos no ar por alguns segundos, até que caem e saem da tela POR BAIXO.

#### NARRADOR

Ao sair do colégio no que acreditava ser o melhor dia da minha vida, passei por uma roda de alunos de outra turma. Entre eles estava meu salvador, comentando sobre as apresentações. Ele era o centro das atenções e do alto de onde estava não conseguia me ver. Enquanto passava em direção à saída, ouvi ele dizer em alto e bom som que meu figurino tinha sido o pior de todos e que o dele, sim, tinha sido o melhor.

Eu senti o impacto de um aríete romper minhas costelas. Meu rosto, fervendo, encharcado em lágrimas. Minhas pernas cediam, moles, como gelatina, e mesmo assim corri para casa com uma velocidade que nem sabia que era capaz de atingir.

#### FUNDO PRETO

Na tela não há mais nada além do fundo preto. O NARRADOR continua com o texto.

#### NARRADOR

Como ele podia ter falado uma coisa dessas? Meu salvador, a personificação da bondade, meu príncipe encantado? Como ele poderia dizer que meu figurino era pior do que o Visconde de Sabugosa AZUL do Arthur da 4ª E?

Minha vida tinha sido destruída, então eu tomei a única decisão que me parecia razoável enquanto recolhia os cacos do que restara do meu coração estilhaçado.

Decidi odiá-lo com todas as minha forças.

## Mini-Games

### Mini-Game 3: Teatro DDR

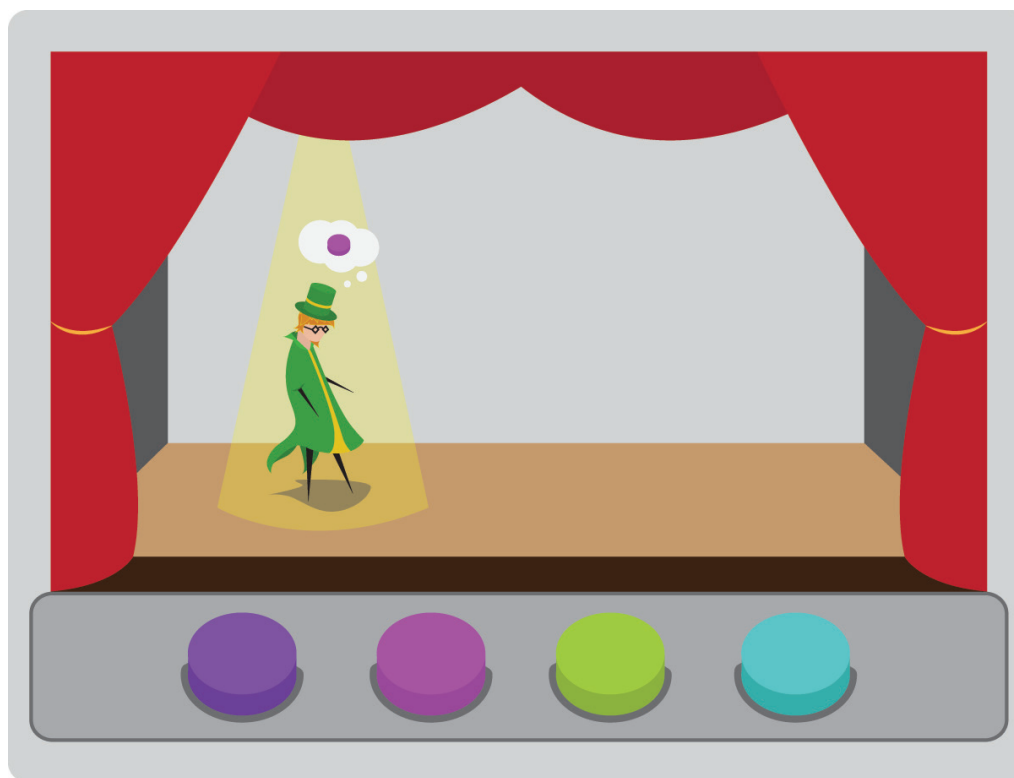


Imagem 5: desenho conceitual de *Teatro DDR*.

No mini-game 3, o jogador deverá pressionar rapidamente os botões da mesma cor que os que aparecem nos balões de pensamento de André como Visconde de Sabugosa no palco.

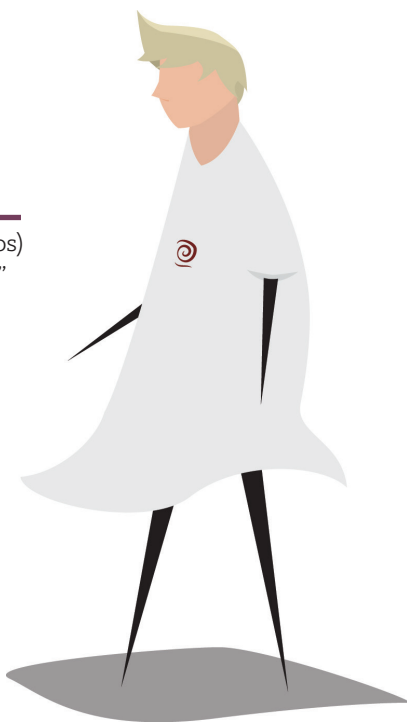
O mini-game também contará com os outros personagens da peça caminhando sobre o palco com seus próprios balões de pensamento, sendo estes com cores diferentes às de André. O jogador deverá prestar atenção no personagem e reagir somente aos balões de André.

O objetivo deste mini-game é representar mecanicamente o processo de atuação. Os pensamentos assumem o papel das falas memorizadas. Já a rapidez exigida para que os botões sejam pressionados no momento certo tem a função de demonstrar que é necessário saber a hora de recitar o diálogo observando, inclusive, outros personagens.

## Personagens



André (10 anos)  
e "Salvador"



André como  
Visconde de  
Sabugosa

# EPISÓDIO 2 QUANDO EU DESCOBRI QUE ESTAVA SOZINHO

Pt. 1: Isolamento

## Contextualização

Ao entrar na adolescência, André percebe que sente coisas que sempre ouviu que não podia sentir.

Durante sua primeira infância, André foi criado por sua avó, uma senhora muito religiosa que fazia questão que seu neto caçula passasse por todas as etapas da formação religiosa.

Devido a essa criação, André acaba demorando um pouco para entender que é homossexual. No entanto, André não se sente culpado ou errado por se dar conta disso. Indo na contramão do esperado, André se rebela contra regras que criminalizavam sua existência. Até então uma criança comportada, André se transforma em um adolescente impulsivo e desafiador.

A formação desse novo André não acontece sem suas próprias dificuldades. Ainda nos primeiros anos de sua adolescência, começam a aparecer as dificuldades em se sentir aceito na escola.

Em pouco tempo, André conquista a fama de aluno gay no colégio. Essa fama, inicialmente especulativa devido

aos seus trejeitos femininos, viria a ser confirmada mais tarde.

No entanto, a mera especulação sobre sua sexualidade foi o suficiente para colocá-lo num inferno. André deixaria de comer durante os recreios, com medo de ser assediado ou agredido nas filas.

Sabendo que não podia contar com ninguém para falar sobre seus problemas, André é obrigado a encarar os dias encontrando suporte nas próprias fantasias de que seu “salvador” voltaria a salvá-lo deste inferno.

Sob a égide de sua melhor amiga e sonhando com um futuro sem dor ao lado de seu “salvador”, a quem André jamais conseguiu odiar, nosso protagonista sobrevive às dores desta fase, quase ileso.



**Mas, por quê?**

**Eles começaram me empurrando.** Em seguida vieram os beijinhos provocativos a distância. Estes evoluíram para as tentativas de beijarem meu rosto depois de cumprimentar minhas amigas. Em seguida, fingiam surpresa ao “perceber” que eu não era uma garota. Eles se aproveitavam da minha proximidade com as garotas populares para demonstrarem como eles eram homens fortes e masculinos.

Minha melhor amiga fez o que podia para aliviar as “brincadeiras”, mas os garotos ainda precisavam se provar “homens” uns para os outros. Nas filas da cantina, ficavam me apertando e me agarrando por trás até me fazerem desistir de comer.

# DETALHAMENTO

## Roteiro

### FUNDO PRETO VAZIO

Depois de TRÊS SEGUNDOS exibindo a tela preta vazia, o título do episódio “**EPISÓDIO 2: QUANDO DESCOBRI QUE ESTAVA SOZINHO**” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS e permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

UM SEGUNDO depois de o fade out ter concluído, “**Parte 1: Isolamento**” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS, permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

### CENÁRIO - CONFESSIONÁRIO

A voz do NARRADOR começa a falar o texto, ainda com a TELA PRETA VAZIA ocupando a tela.


#### NARRADOR

Dois anos se passaram. Por volta dos doze anos eu me dei conta de que gostava de homens. Dar-se conta disso não costuma ser um processo tranquilo, mas foi para mim. Tirando algumas pinturas na parede, não era de fazer travessuras. Nunca havia passado pela minha cabeça questionar coisas que não me afetassem de forma dolorosa ou negativa, e entre elas estava a religião.

Enquanto o texto é falado, ANDRÉ ADOL. entra pela ESQUERDA caminhando da ESQUERDA PARA A DIREITA, no escuro. A câmera acompanha o movimento de ANDRÉ ADOL. até ele chegar em frente a um confessionário e se ajoelhar, começando a se confessar.

#### NARRADOR

Minha avozinha era muito católica e fazia questão que eu seguisse todos os passos da educação religiosa até o crisma. O nome que se dá aos estudos bíblicos que se fazem depois da primeira comunhão até o crisma



é perseverança. Às vezes me pego rindo e pensando se os religiosos não perceberam a ironia do nome. Foi na perseverança que tomei contato pela primeira vez com as passagens da Bíblia que dizem que ser homossexual é errado, ainda que não fossem muito recorrentes durante os encontros.

Um alçapão se abre abaixo de ANDRÉ ADOL., de onde saem labaredas de fogo. ANDRÉ ADOL. dá um salto para trás, escapando da armadilha, que se fecha. ANDRÉ ADOL. fica enfurecido. Seus cabelos ficam avermelhados, como chamas. Uma grande cruz cai em frente a ANDRÉ ADOL., que a pega. Aqui inicia-se o **mini-game 4**.

#### NARRADOR

Meu caráter egocêntrico foi o que me poupou do sofrimento dessa descoberta. Não era possível que um livretinho de milhares de anos de idade ainda fosse levado a sério. Eu, errado? Eu, no inferno? Jamais! Para a decepção de minha avozinha, abandonei a religião sem olhar para trás. A autoaceitação, que costuma ser um processo lento e doloroso para muitos homossexuais, foi pra mim como fazer um exame de sangue — o que doeu foi a picada inicial, e mais nada.

A religião era como uma amarra, uma forma de suprimir curiosidades e divergências. Livre e agora questionador, tornei-me um pequeno monstro adolescente. Reconhecer-me homossexual foi o momento em que o cinismo começou a tomar conta da minha personalidade de uma maneira irreversível. Era frequente apresentar resistência em aceitar verdades que me eram impostas. Por toda a minha adolescência tive dificuldade em aceitar figuras de autoridade, o que me colocou em situações punitivas com certa regularidade.

Ao fim do **mini-game 4**, ANDRÉ ADOL. reduz de velocidade, voltando gradualmente ao seu sprite original. A cruz se parte em dois pedaços e cai pela parte de BAIXO da tela. ANDRÉ ADOL. para e desaparece em FADE OUT.

## CENÁRIO – CANTINA

Em FADE IN, o cenário é revelado. Há um balcão de atendimento no lado DIREITO da tela, com uma fila de alunos formada. ANDRÉ ADOL. ALUNO entra pela ESQUERDA e para na fila. Após a fila andar três lugares, começa o **mini-game 5**.

### NARRADOR

Até a minha adolescência, quase só tive amigas e era praticamente considerado como uma delas por terceiros. Os trejeitos vieram naturalmente. Com o tempo, tornei-me um alvo fácil de provocações por parte dos meninos mais velhos. Minha recém manifestada rebeldia — e inconveniência — não me ajudaram em nada neste sentido. Em pouco tempo eu me tornei o gay da escola, um conceito que acredito dispensar explicações.

Minha vida tinha se transformado num inferno. Eu já não ia até a cantina comprar lanches porque queria evitar provocações físicas que os meninos mais velhos faziam comigo. Passei a andar com as costas sempre viradas para alguma parede, tentando evitar as brincadeiras. Minhas amigas eram quem compravam minha comida e meus materiais na papelaria.

Ainda dentro do **mini-game 5**, há uma pequena pausa para a entrada da MELHOR AMIGA ADOL., que fica ao lado de ANDRÉ ADOL. ALUNO.

### NARRADOR

Se minha melhor amiga não fosse uma das garotas populares da escola, eu não sei o que teria sido de mim. A minha leitura social era a de mascote. Podiam brincar comigo, mas eram proibidos de me machucar. Fui salvo tanto por ela quanto por sua influência mais vezes do que consigo me lembrar. Nenhum garoto queria jogar na lata do lixo qualquer chance que podiam ter de ter algo com ela ou com suas amigas. Éramos como irmãos.

MELHOR AMIGA ADOL. vai embora, deixando ANDRÉ ADOL. ALUNO novamente na fila. O **mini-game 5** volta a funcionar.



## NARRADOR

Meu ódio público pelo meu antigo salvador também dificultou bastante a minha vida. Tentei me forçar a odiá-lo por alguns meses até perceber que não era capaz. Apesar de ter deixado uma imensa cicatriz na minha alma, ele é o tipo de pessoa que não se consegue odiar. Até onde eu conseguia ver, partir meu coração tinha sido a única atitude ruim que ele tinha tido em relação a qualquer pessoa. Foi apenas um deslize, me convenci.

Ele também havia conquistado seu lugar no Olimpo. Era um dos populares. Assim como minha melhor amiga, uma estrela do time de handebol. Depois do que eu havia sofrido como Visconde de Sabugosa, evitava pegar grandes papeis nas aulas de teatro. Já ele, era sempre a estrela. Cazuza no Baile das Décadas, Zac Efron na paródia de High School Musical, entre outros. Era difícil não admirá-lo e ainda por cima ele costumava intervir quando via seus amigos mais próximos zombando de mim, o que deixava minha cabecinha desequilibrada ainda mais confusa. Minha admiração por ele nunca deixou de existir e logo já estava novamente fantasiando uma vida onde ele me salvaria do tormento que eu vivia.

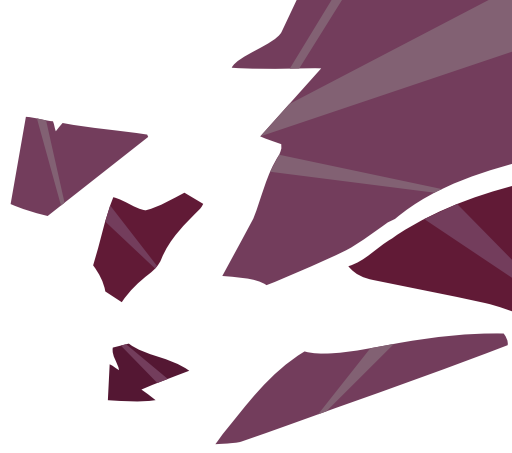
SALVADOR ADOL. entra na cena pela DIREITA, coloca-se entre ANDRÉ ADOL. ALUNO e os inimigos do **mini-game 5** e anda da DIREITA PARA A ESQUERDA até que ele e os inimigos saiam da tela pela ESQUERDA finalizando o **mini-game 5**.

A cantina escurece em FADE OUT, mas ANDRÉ ADOL. ALUNO CONTINUA visível, anda alguns passos para a ESQUERDA e deita-se no chão, olhando para cima e apoiando a nunca sobre os braços. Um céu estrelado lentamente aparece em FADE IN enquanto a câmera se desloca pelo eixo vertical, PARA CIMA, revelando mais do céu. O céu desaparece lentamente em FADE OUT. Quando próximo de desaparecer totalmente, uma estrela cadente risca o céu rapidamente.

FUNDO PRETO VAZIO

## NARRADOR

Havia dito que me apaixonar por ele foi um dos maiores erros e acertos da minha vida. O lado bom foi me fazer sobreviver. A morte, para mim, sempre foi uma saída conveniente. Nunca tive medo de morrer, mas a morte não passava pela minha cabeça enquanto conseguia imaginar um futuro com ele. Eu sobrevivi a tudo porque acreditava. **Precisava** acreditar.



O erro? A pessoa que eu acreditava amar nunca existiu. Ao longo dos anos percebi que nunca soube quem era ele. Eu criei um fantasma, uma mentira, uma ilusão. Criei aquilo a que precisava me agarrar para sobreviver e vi que usava esta mesma tática para atravessar muitos outros infernos.

Como vocês acham que uma pessoa que sobrevive se alimentando de mentiras fica quando se dá conta de que todos os seus motivos pra continuar vivo nunca foram reais?

No centro do fundo preto vazio formam-se pequenas trincas de vidro, como se um soco tivesse atingido a tela por trás. Em um ritmo lento, os impactos continuam, tornando as trincas mais aparentes e causando tremores pontuais na tela, até que o centro do fundo se quebra, formando um buraco. O buraco revela uma linha de eletrocardiograma que está entrando em parada cardíaca, até desaparecer. O restante da tela se quebra e os pedaços caem pela parte de BAIXO da tela, revelando mais um fundo preto vazio.

#### NARRADOR

Mais uma vez eu me vi sozinho. Partido em milhares de partes que nunca voltariam a ser as mesmas.

## Mini-Games

### Mini-Game 4: Hack and Smash

Imagem 6: desenho conceitual de *Hack and Smash*.



<sup>2</sup>**Endless Runner:** são jogos em que o personagem jogável “corre” em uma direção, desviando de obstáculos ou os destruindo. São chamados “endless” (sem fim) porque uma partida tem o potencial de ser infinita, dependendo de quão bom o jogador for em desviar dos obstáculos, que geralmente matam o personagem instantaneamente.

<sup>3</sup>**Hack and Slash:** jogos cuja mecânica principal são *hack* (retalhar) e *slash* (arranhar). Neste tipo de jogo o jogador geralmente controla um personagem muito poderoso para enfrentar grupos gigantescos de inimigos fracos. A disparidade de poder faz com que o jogador retalhe e corte os inimigos com facilidade

O mini-game 4 é uma mistura entre dois estilos de jogos, sendo eles os *endless runners*<sup>2</sup> e *hack and slash*<sup>3</sup>, cujo trocadilho dá nome ao mini-game.

Em *Hack and Smash* o jogador andará automaticamente em direção à extremidade direita da tela, que estará sempre acompanhando o movimento do personagem. O jogador deve destruir obstáculos, representados por ícones religiosos com sua cruz para liberar os caminhos até o fim do percurso.

O intuito deste mini-game é o de ilustrar a recusa em aceitar os valores cristãos que definiam André como uma abominação. Ao usar a cruz como arma para destruir outros objetos religiosos, espera-se também criar um paralelo em relação a como a própria religião foi usada para destruir os seus laços com o Cristianismo apesar de ter passado anos sendo submetido ao sistema de educação religiosa.

## Mini-Game 5: Butt Defense



*Butt Defense* é uma brincadeira com o nome do gênero *Tower Defense* – termo usado para definir jogos em que o objetivo do jogador é defender um objetivo (uma fortaleza, uma casa, um parque, etc.) de ondas crescentes de inimigos.

Apesar de uma grande parte de jogos desse gênero ter alguma espécie de geração de recursos que podem ser gastos em defesas ou ataques mais potentes, a ideia principal é a de manter um objetivo a salvo até que as ondas de inimigos sejam grandes demais para que seja possível continuar defendendo.

A principal (e única) mecânica<sup>4</sup> do mini-game 5 é clicar nas mãos que tentam se aproximar de André para apalpá-lo em locais indevidos, assim fazendo com que elas se afastem. Conforme o tempo passa, as mãos se deslocam com mais rapidez e em maior quantidade. Deverá ser impossível defender-se completamente dos ataques.

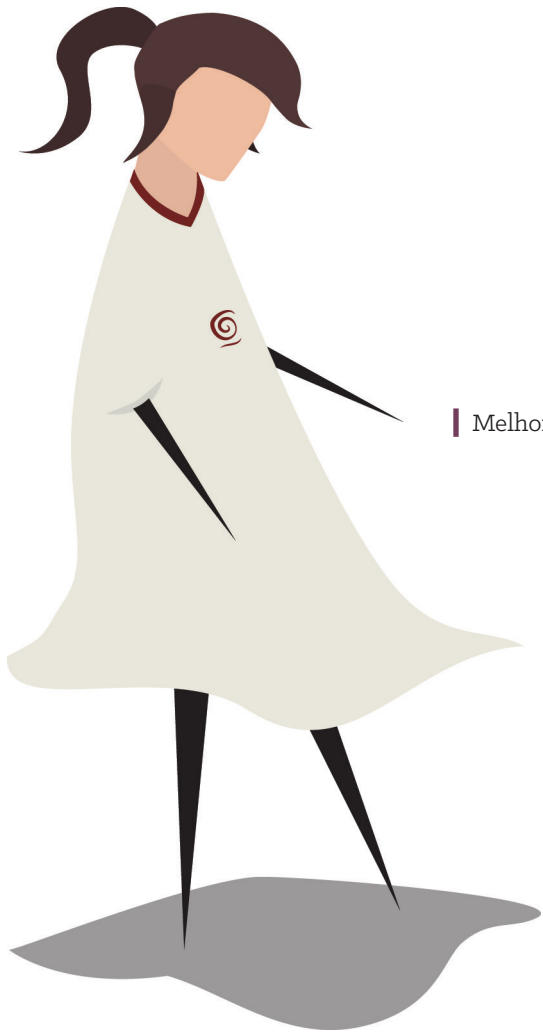
Este mini-game contará com duas pausas onde a influência de dois personagens – a melhor amiga e o “salvador” – faz com que as mãos parem de atacar nos momentos mais intensos, desta forma demonstrando o incômodo dessas “brincadeiras” e a maneira como elas terminavam.

Imagem 7: desenho conceitual de *Butt Defense*.

<sup>4</sup>**Mecânica(s):** termo usado para se referir às principais atividades que serão realizadas pelo jogador ao jogar um jogo. São o conjunto de ações que define o ato de jogar cada jogo específico. Exemplo: em um jogo de queimada, as mecânicas principais são atingir jogadores do time oposto com uma bola e evitar ser atingido por eles.

## Personagens





■ Melhor amiga (12 anos)

# EPISÓDIO 2 QUANDO EU DESCOBRI QUE ESTAVA SOZINHO

Pt. 2: Encarceramento

## Contextualização

A atenção que André atrai para si próprio com as suspeitas sobre sua sexualidade parecia ser uma coisa totalmente negativa, mas mesmo as piores coisas podem trazer ao menos uma coisa positiva.

André atrai também a atenção de outros alunos gays, mais velhos. Cadu e Chagas eram alunos mais velhos, do terceiro colegial. Cadu era um garoto tímido e fechado como André e ambos gostavam das mesmas coisas. Chagas era um garoto desprezioso que parecia não querer saber de nada além de deixar claro que se sentia atraído por André. Sentindo-se particularmente vulnerável e incompreendido, nosso protagonista dá uma chance a Chagas e assim começam a namorar escondidos.

Como é de se esperar, o segredo do namoro começa a escapar pelas frestas. Os garotos que atormentavam André não tinham coragem de provocá-lo perto de seus novos protetores, mas não levou muito tempo para que eles também se tornassem alvo de especulações e fofocas maldosas.

Em casa, o segredo também começa a ruir. Rodrigo, o irmão de nosso protagonista, percebe que André não vai a lugar algum sem estar com sua carteira no bolso. Aproveitando um momento de distração de André, Rodrigo se tranca dentro do banheiro com a carteira.

Certo de que sua vida estaria destruída dentro de alguns minutos, André se desespera sem saber o que fazer, deitando-se no chão em frente ao banheiro, esperando pelo pior.

Ao abrir da porta, André descobre que sua mãe, além de seu irmão, estava lá dentro, dando uma certeza ainda maior de que sua vida acabara.

Pelos próximos anos André se vê vítima de abusos físicos, psicológicos e até sexuais em casa, na escola e em qualquer lugar que pudesse estar.

O que inicialmente era tristeza passa a se tornar rancor e ódio, cegando André e influenciando suas decisões futuras de uma maneira irreversível, culminando em mais um episódio de iminente autodestruição.



**Mas, por quê?**

**Minha mãe sempre foi tudo para mim.** Quando ela descobriu minha sexualidade, senti que ela preferia ter me jogado no lixo. Perdi o único elo que achava que jamais perderia. Percebi que tinha sido completamente abandonado.

Os gritos e as agressões repentinas me deixaram vivendo num perpétuo estado de pânico, sem saber quando seria a próxima sessão de tortura psicológica. Não conseguia dormir, não tinha vontade de comer. Se nem mesmo minha mãe conseguia me amar, quem conseguiria? A tristeza deu lugar ao ódio, à tentação de esmurrá-la até a morte para que ela se calasse para sempre, dando fim àquele sofrimento insuportável.

# DETALHAMENTO

## Roteiro

Depois de CINCO SEGUNDOS de silêncio, “**Parte 2: Encarceramento**” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS, permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

### CENÁRIO – ARQUIBANCADA

A arquibancada revela-se em FADE IN com ANDRÉ ADOL. ALUNO sentado nela ao centro da tela, sozinho.

### NARRADOR

O efeito do bullying era avassalador, mas a atenção tinha seu lado positivo. Estatisticamente, era quase impossível eu ser o único aluno gay da escola. Estando sob a luz dos holofotes, encontrar pessoas similares era uma questão de tempo.

CHAGAS e CADU entram pela DIREITA, andando juntos e param em frente a ANDRÉ ADOL. ALUNO, acenam e sentam-se ao lado dele. CHAGAS coloca sua mão sobre a de ANDRÉ ADOL. ALUNO e CADU levanta-se, acena despedindo-se e sai pela DIREITA.

### NARRADOR

Chagas e Cadu, dois garotos cinco anos mais velhos que eu tornaram-se dois dos meus melhores amigos. Cadu era estranho como eu e tínhamos muitos gostos em comum. Já Chagas, que também se chamava André, sempre deixou muito claro que se sentia atraído por mim.

CHAGAS e ANDRÉ ADOL. ALUNO olham em direção à câmera e ficam estáticos. O cenário muda para uma quadra de esportes, uma sala de cinema, o sofá de uma sala de estar e a arquibancada novamente. Os cenários mudam como lâminas, deslizando para a esquerda e para a direita, alternadamente, revelando os novos locais. Ao fim da fala do NARRADOR, no cenário da arquibancada, ambos



levantam-se, acenam em despedida e partem por lados opostos da tela. O cenário desaparece em FADE OUT.

#### NARRADOR

Ansioso por aceitação, acabei cedendo aos encantos de Chagas, que me levava para assistir jogos das escolas da vizinhança e para ir ao cinema. Éramos namorados, mas nunca fizemos mais do que nos beijar. Por meses, conseguimos manter tudo em segredo. Trocávamos cartas e fingíamos ser apenas bons amigos. A mediação de Cadu era essencial, já que andar sozinhos pela escola levantaria suspeitas. Dizem que a mentira tem perna curta, mas neste caso não foi a qualidade da mentira que me acertou de maneira fulminante, mas a inveja.

#### FUNDO PRETO VAZIO

Um holofote revela o PAI.

#### NARRADOR

Minha família, de modo geral, nunca foi um modelo a ser seguido. Meu pai, um tirano, psicopata. Qualquer coisa que acontecesse em casa precisava passar pelo seu crivo. Do horário de comer até o volume da televisão.

Após alguns segundos, o holofote se apaga e o PAI desaparece. O NARRADOR então continua. Outro holofote direcionado para outro local da tela revela a MÃE.

#### NARRADOR

Minha mãe, obcecada em manter as aparências. Para ela, não importava que eu estivesse sofrendo ao fazer coisas que ela queria. Ela queria ter um filho normal e eu tive que suportar suas tentativas de arrumar todas as minhas inadequações.

Após alguns segundos, o holofote se apaga e a MÃE desaparece. O NARRADOR então continua. Outro holofote direcionado para outro local da tela revela o IRMÃO.



NARRADOR

Meu irmão, um egoísta irrecuperável. Foi ele quem pediu para que eu nascesse e desde o momento da minha chegada eu me tornei seu brinquedo. Assim, como um brinquedo, eu tinha que atender a todos os seus caprichos, ou suportar as consequências.

Após alguns segundos, o holofote se apaga e o IRMÃO desaparece. O NARRADOR então continua. Um holofote, desta vez mais amplo, revela os FAMILIARES, que são pessoas das cavernas.

NARRADOR

O restante da família, mais próximos de antepassados da nossa espécie, são de uma primitividade lastimável.

Após alguns segundos, o holofote se apaga e os FAMILIARES desaparecem. O NARRADOR então continua. Outro holofote direcionado para outro local revela a AVOZINHA abraçando ANDRÉ CRIANÇA.


NARRADOR

Minha avozinha foi a única pessoa completamente boa que conheci na vida. Apesar de sua fé inquestionável, ela foi a primeira que olhou nos meus olhos e disse me amar independentemente de qualquer coisa.

Após alguns segundos, o holofote se apaga e a AVOZINHA e ANDRÉ CRIANÇA desaparecem. O NARRADOR então continua. Outro holofote mais amplo, direcionado para o centro da tela revela IRMÃO, MÃE e PAI, estáticos, em posição de briga. MÃE está segurando uma mão contra o rosto, como se tivesse apanhado e PAI está pegando uma cadeira.

NARRADOR

Meu irmão teve uma adolescência conturbada. Fazia uso de drogas e já apresentava sinais de alcoolismo desde cedo. Seu desempenho escolar



era terrível e meus pais viviam preocupados com suas companhias. Era comum meus pais descobrirem maconha escondida em casa ou ficarem preocupados quando ele chegava alterado pela bebida, ainda adolescente. Em uma das brigas, ele agrediu minha mãe. Em outra, meu pai quebrou uma cadeira nele. Ele definitivamente não era o filho dos sonhos.

Após alguns segundos, o holofote se apaga e PAI, MÃE e IRMÃO desaparecem. O NARRADOR então continua. Um holofote direcionado para o centro da tela revela ANDRÉ ADOL. jogando videogame.

#### NARRADOR

Eu, pelo contrário, sempre fui muito obediente. Apesar de ser uma decepção por não gostar de esportes, fui o melhor aluno do ano por todo o Ensino Fundamental. Devorava livros e mais livros, sempre obedecia os horários e minhas amigas eram educadas e inteligentes. A única preocupação que meus pais tinham comigo eram os videogames. Eles achavam que eu jogava demais.

Após alguns segundos, o holofote se apaga e ANDRÉ ADOL. desaparece. O NARRADOR então continua. Até o fim da próxima fala do NARRADOR, só o fundo preto vazio aparece na tela.

#### NARRADOR

Eu imagino que meu irmão tenha esperado bastante tempo por uma forma de puxar meu tapete. Ser a ovelha negra não era fácil, como eu viria a descobrir muito em breve. A oportunidade enfim apareceu quando ele percebeu que eu não ia para lugar algum sem levar minha carteira junto — era onde ficavam guardadas as cartas que eu trocava com Chagas.

Numa sexta-feira, depois de tomar banho e colocar o uniforme no cesto de roupas sujas, deixei a carteira sobre a pia do banheiro e quando saí, esqueci de levá-la comigo. Alguns minutos depois, me dei conta e voltei para o banheiro, mas encontrei a porta do banheiro trancada. Senti todo o meu corpo congelar.

Aqui se inicia o **mini-game 6**.



NARRADOR

Sentei no chão em frente ao banheiro e comecei a devorar meus dedos. Se meu irmão pegasse minha carteira, minha vida estaria acabada. Das feridas que me causava, saíam filetes de sangue. A dor já não me incomodava. Eu a merecia. Como podia ter sido tão estúpido?

O **mini-game 6** continua até que o jogador termine de arrancar todas as peles. Quando acabar, o **mini-game 6** desaparece em FADE OUT e o NARRADOR continua.

Inicia-se o **mini-game 7**.

NARRADOR

Uma eternidade pareceu ter se passado e quando a porta do banheiro se abriu, saíram não uma, mas duas pessoas. Minha mãe estava junto com meu irmão. Como se o que estava prestes a acontecer já não estivesse claro o suficiente, a expressão em seus rostos serviu como um lembrete de que não haveria saída. Passei a noite ouvindo gritos e julgamentos da minha mãe, que parecia muito mais preocupada com o que iriam dizer dela por ter um filho gay do que com meus sentimentos.

Depois de uma noite barulhenta e dolorosa, dormi e desejei não acordar. No dia seguinte recebi uma ligação do meu pai, que estava numa viagem a trabalho, e ouvi sobre como ele estava desapontado comigo e com os rumos que o mundo anda tomando. Minha mãe se recusava a falar comigo. Não podia usar o computador, jogar videogame ou sair de casa. Não podia atender o telefone nem a porta. Da escola, tinha que ir direto para casa. Várias vezes ao dia, minha mãe invadia meu quarto, jogando a porta contra a parede. Ela me batia ou gritava comigo. Dizia que iria matá-la de desgosto, que eu era nojento, que não tinha vergonha e que iria encontrar meu namorado e matá-lo.

O **mini-game 7** termina com a última fala do NARRADOR. Após a última batida, os assets ficam estáticos por alguns poucos segundos e depois desaparecem em FADE OUT.



NARRADOR

O tempo não serviu para atenuar os surtos, que foram piorando em intensidade e passaram a acontecer também durante a noite. Ela me acordava violentamente para me dizer uma série de barbaridades.

As frases a seguir aparecem uma a uma em FADE IN e desaparecem em FADE OUT, escritas com uma fonte cursiva e emolduradas, lembrando as cartelas de texto de filmes mudos. Além disso, todas as frases são acompanhadas da assinatura “- **Mamãe**”, lembrando resenhas feitas por críticos e jornais a filmes e livros.

“Você vai morrer de AIDS, seu desgraçado!”

“Se você sair de casa vão te bater na rua até você morrer!”

“Sabe como você vai morrer? Sozinho! É assim que os viados morrem!”

“Você quer ser uma bicha promíscua? Você vai ficar cheio de doenças!”

“Você vai virar um drogado, doente.”

“Vai ficar viciado em dar o cu e vai cagar sem perceber!”

“Vai ter que usar fralda!”

“Ninguém vai te querer! Vão te comer e te largar sozinho!”

“Você quer ter família? Não vai viver o suficiente pra ter uma nem que quisesse!”

Assim que a última frase desaparece em FADE OUT, o NARRADOR continua.

NARRADOR

Com o retorno do meu pai, minha mãe passou a ter menos surtos. Tive a impressão de que as coisas iriam melhorar, mas estava muito enganado. Uma noite fui acordado pelo meu pai, em silêncio. Ele disse para eu me trocar e descer com ele até o carro.

#### CENÁRIO – JANELA DO CARRO – INTERIOR DO CARRO

A janela do carro aparece junto com ANDRÉ ADOL. em FADE IN. ANDRÉ ADOL. está com a cabeça encostada sobre a janela olhando para a rua enquanto o carro anda. O carro faz quatro paradas. Nessas paradas, aparecem na janela em sequência, TRAVESTI, MICHÊ, USUÁRIO DE DROGAS e MORADOR DE RUA. Depois da última parada, o carro sai da tela pela ESQUERDA, deixando apenas o fundo preto.

#### NARRADOR

Sáímos pra dar uma volta. Passamos em frente a vários pontos de prostituição e venda de drogas no centro da cidade. Ele começou a dizer que caso eu já não soubesse, era assim que acabaria minha vida. Não havia saída. Todos os gays terminavam nesse estado, inevitavelmente. Travestis e garotos de programa, viciados em drogas, doentes ou mutilados. Eu seria um marginal incapaz de viver em sociedade.

#### CENÁRIO – FUNDO PRETO COM CORAÇÃO

A partir de agora as falas do NARRADOR serão lidas apenas com o CORAÇÃO PULSANTE sobre o fundo preto na tela. O ritmo cardíaco do CORAÇÃO PULSANTE aumenta ou diminui de acordo com o que está sendo narrado.

#### NARRADOR

Isso não foi tudo. Algumas semanas depois minha mãe viajou para ver seus parentes distantes e me deixou com meu pai e meu irmão em casa. Logo nos primeiros dias, meu pai veio conversar comigo, animado. Ele disse que no dia seguinte eu poderia voltar a jogar videogame, ver minhas amigas e usar o computador. Achei estranho e logo soube qual era a armadilha. Ele disse que algo iria acontecer naquela noite e que se tudo corresse bem, eu poderia voltar a minha vida normal. No fim da tarde, meu irmão me inteirou do acontecimento.

O CORAÇÃO PULSANTE para brevemente quando o NARRADOR fala “uma prostituta”. Em seguida, volta a bater normalmente.



NARRADOR

Eles haviam contratado, nas palavras deles “uma moça que gosta muito de meninos mais novos”. Uma prostituta. Eu poderia voltar a viver uma vida normal se transasse com ela. Para voltar a ter uma vida normal, eu teria que transar contra a minha vontade. O que estava sendo arranjado era uma situação de abuso sexual. A minha “cura”, para eles, devia ser mais importante do que o que eu estava sentindo.

O CORAÇÃO PULSANTE bate com frequência muito alta. A tela sofre alguns leves tremores para intensificar a gravidade do momento.

NARRADOR

Assim que meu irmão saiu de casa para buscá-la, eu entrei em desespero e fiz uma barricada na porta do meu quarto com todos os móveis que eu consegui arrastar. Separei uma tesoura e uma faca para cortar a rede de segurança do meu quarto caso eles conseguissem entrar. Eu estava pronto para morrer.

O CORAÇÃO PULSANTE para por completo por CINCO SEGUNDOS. Em seguida, volta a bater normalmente.

NARRADOR

Mas morrer não foi preciso. Ao perceber que meu quarto estava fechado, meu irmão não tentou abrir a porta. Fiquei trancado até o dia seguinte. Quando minha mãe voltou, foi como se nada tivesse acontecido. Nunca mais tocaram no assunto.

A partir daqui, o CORAÇÃO PULSANTE começa a diminuir sua frequência de forma contínua. A saturação do coração também diminui, tornando-se cada vez mais acinzentado.



NARRADOR

A situação dentro de casa era insustentável. Eu não suportava os olhares de raiva da minha mãe. Não suportava as agressões físicas e os abusos psicológicos. Minha tristeza foi se transformando em rancor e, sob essa influência, tomei a pior decisão da minha vida: minha razão de viver seria mostrar aos meus pais que é possível ser um homem gay feliz, competente, decente e saudável. Até aqui, tudo parecia bem, mas não levou muito tempo para que a ideia principal se desvirtuasse completamente.

Os objetivos iniciais já não bastavam. Eu tinha que ser perfeito. Era o único jeito de fazer com que meus pais se sufocassem tendo que engolir suas próprias profecias. Quando eles estivessem velhos e doentes, eu poderia olhá-los do topo do mundo e desprezá-los. Poderia rejeitá-los em seus momentos de maior necessidade e me refastelar com a sensação de vê-los miseráveis como um dia eles me deixaram.

Mas não foi o que aconteceu. Depois de viver um encarceramento literal por parte dos meus pais, eu mesmo me deixei encarcerar por uma infinidade de regras que não tinham outro propósito a não ser o de me autodestruir. Num primeiro momento eu me proibi de fazer coisas compreensíveis, como beber e usar drogas, mas minha prisão foi ficando cada vez mais apertada e inabitável. Logo eu não poderia me permitir sair de casa desarrumado, tirar notas ruins, transar, dançar ou fazer qualquer coisa que pudesse me tornar alvo de piadas ou brincadeiras. Cada nova regra era mais vaidosa, ridícula e impossível.

Aqui, o CORAÇÃO PULSANTE está completamente cinza e estático, tornando-se o CORAÇÃO PETRIFICADO.

NARRADOR

Eu me tornei uma rocha, mas até mesmo as rochas quebram. Eu me coloquei diante de um caminho que estava fadado ao fracasso e fui, mais uma vez, estilhaçado.

Ao fim da última fala, o coração começa a rachar e quebrar como se fosse uma pedra, de baixo para cima. Os pedregulhos caem um a um pela parte de BAIXO da tela, restando apenas um pequena pedaço da parte superior do CORAÇÃO PETRIFICADO.

## Mini-Games

### Mini-Game 6: Nailbiter

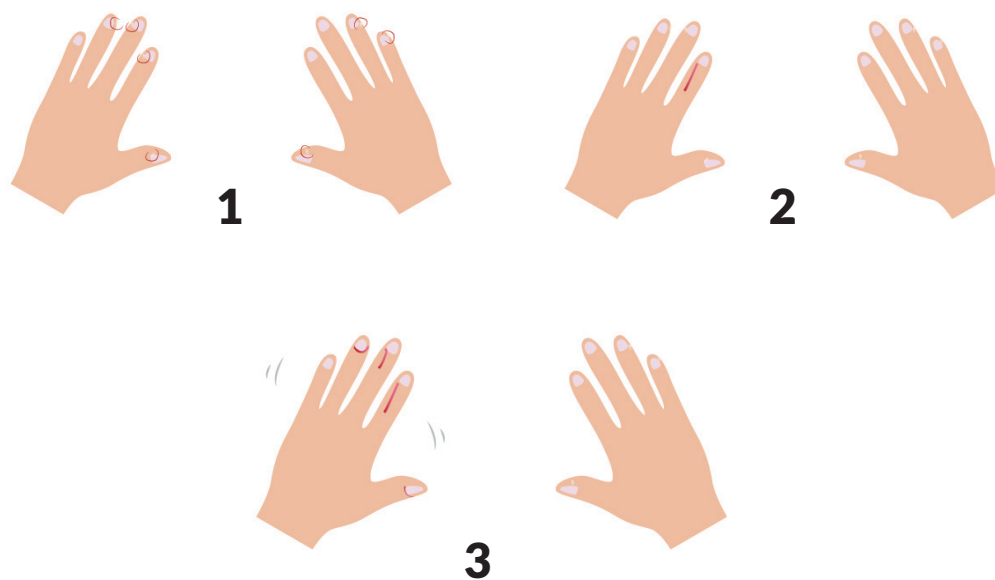


Imagem 8: desenho conceitual de *Nailbiter*.

*Nailbiter* não é exatamente um mini-game, mas um recurso interativo usado para intensificar a narrativa. O objetivo é puxar pedaços de pele ressecada dos dedos de André, deixando-os machucados, uma compulsão que André adquire durante a infância e o segue até hoje.

Os primeiros puxões devem ser fáceis de realizar, mas as mãos começam a tremer conforme ficam mais machucadas, o que dificulta a remoção dos pedaços de pele. Deverá haver uma tolerância máxima de desvio do percurso da pele que, caso seja ultrapassado, romperá a pele antes de retirá-la por completo. O jogador deve usar os deslocamentos causados pelos tremores a seu favor. O mini-game só termina quando todas os pedaços de pele tiverem sido removidos por completo.

Este é, provavelmente, o mini-game mais intenso do jogo. Seu objetivo é demonstrar o quanto André estava aflito naquele momento, pedindo ao jogador que machuque a ele próprio para continuar assistindo a história. Os tremores, que representam a dor, fazem com que o objetivo seja mais difícil de alcançar, provocando quebras na pele.

## Mini-Game 7: Whack-ya-Mom

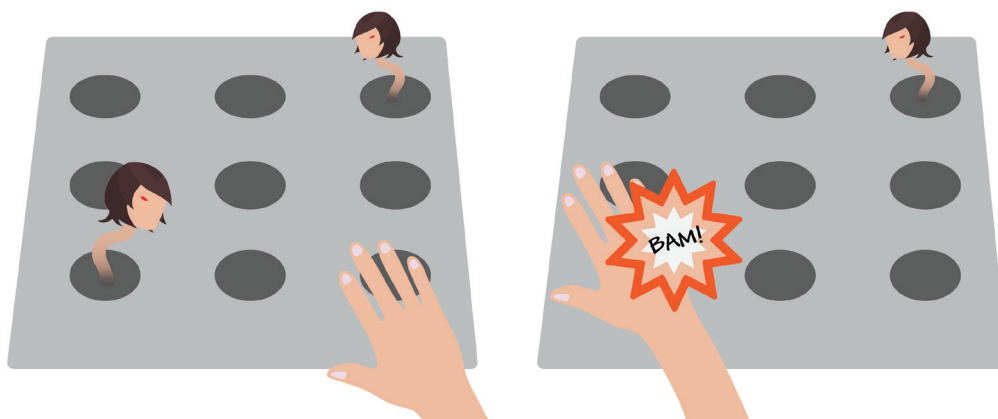


Imagem 9: desenho conceitual de *Whack-ya-Mom*.

*Whack-ya-Mom* é mais uma brincadeira com o nome de outro jogo famoso, *Whack-a-Mole*, no qual os jogadores utilizam um martelo ou clava para bater em toupeiras que saem de suas tocas por um curto período de tempo. O objetivo é bater no maior número de toupeiras possível antes que elas voltem para suas tocas.

Este mini-game visa representar a transição do temor e da aflição sentidas por André no mini-game 6 para o rancor e ódio que passou a sentir por sua família, em especial por sua mãe. Em determinado momento, tudo que André queria era que ela ficasse de boca fechada para sempre, já que as sessões de xingamentos e violência só pioravam.

A escolha de *Whack-a-Mole* como referência para a representação desse sentimento deve-se a dois motivos: aliviar o peso da mensagem e ironizar o contexto do jogo original.

O ato de **bater na própria mãe** não é razoável, por isso a escolha lúdica e “bem humorada” de contextualizar este sentimento numa réplica de *Whack-a-Mole*, um jogo muito conhecido por evocar valores subjetivos como diversão em família e também por ter uma proximidade contextual com um cenário em que pais e filhos pequenos jogam e se divertem em conjunto.

## Personagens





André (12 anos)  
e Chagas



Cadu

# EPISÓDIO

## 3 QUANDO EU DESCOBRI O MUNDO

### Pt. 1: Liberdade

### Contextualização

Com a chegada do Ensino Médio, André se muda de escola. Embora essa seja a separação definitiva entre ele e sua melhor amiga, André está empolgado para estudar num lugar novo e ter um novo começo.

O novo colégio é completamente diferente do antigo. Imenso, com centenas de alunos por ano, uma estrutura incomparável e, acima de tudo, pessoas mais esclarecidas, educadas e tolerantes.

Percebendo que havia alunos demais para que ele se tornasse o centro das atenções novamente, André resolve fazer amigos com a cara limpa, sem se esconder ou pedir desculpas por ser o que ele era.

Em poucos meses, André já estava com um grupo de amigos consolidado, com ideias muito progressistas e que o amavam por ser exatamente do jeito que ele era. Para eles, ser gay era só mais uma de suas características.

Finalmente ser tratado como uma pessoa foi extremamente libertador para André. Pela primeira vez em anos

ele não era diariamente reduzido à sua sexualidade. As pessoas se interessavam pelo que ele gostava de comer, de ouvir, de assistir.

Tudo era incrível e feliz. André queria que essa fase não acabasse nunca. Além disso, o colégio era muito longe de casa, o que o permitia andar na rua se comportando da forma que quisesse sem se preocupar se alguém ia reportar seus trejeitos ou companhia a seus pais.

Longe do alcance do olho que tudo vê, André se permitiu conhecer garotos e se apaixonar, mas logo percebeu que havia algo muito errado com ele.

André não conseguia se apaixonar por pessoas que correspondiam seus sentimentos. Tornou-se dependente dos dias chuvosos de sofrimento e da eterna decepção de ter perdido tempo com mais um *crush* hetero. A história só se repetia, mês após mês.

André não queria um namorado, mas uma história que pudesse emocionar seus pais e provar para ele mesmo que ele tinha valor.



**Mas, por quê?**

**Foi como se eu tivesse nascido de novo.** De repente, me vi cercado de diferentes possibilidades de me caracterizar. Ao invés de reprimir e esconder tudo que eu queria fazer por medo de reacender as chamas do inferno que eu havia vivido em casa, eu podia ser o que eu quisesse.

Nem mesmo os pais dos meus amigos me achavam uma aberração. Na verdade, muitos deles me adoravam. Eu estava no controle. A partir de agora eu podia escrever minha própria história. E eu a escrevi a sangue e lágrimas. Eu não sabia viver sem ser infeliz e torturado. Eu não tinha conhecido nada melhor do que isso.

# DETALHAMENTO

## Roteiro

FUNDO PRETO COM CORAÇÃO PETRIFICADO

Depois de TRÊS SEGUNDOS, o título do episódio “**EPISÓDIO 3: QUANDO EU DESCOBRI O MUNDO**” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS e permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

UM SEGUNDO depois de o fade out ter concluído, “**Parte 1: Liberdade**” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS, permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

A voz do NARRADOR começa a falar o texto.

NARRADOR


Ao iniciar o Ensino Médio, conversei com meus pais sobre mudar de escola. Minha grande motivação para isso era, mais uma vez, seguir os passos da minha melhor amiga. Ela queria ir para uma escola técnica pública com um processo seletivo, mas minha mãe foi contra e procurou outras alternativas.

Ao fim desta fala, mais um pedaço do CORAÇÃO PETRIFICADO cai para fora da tela.

NARRADOR

Escolhemos um colégio próximo ao centro de São Paulo, bem longe de casa. Era um colégio com foco em preparar os alunos para o vestibular. Provas todos os dias, muitos simulados, uma cultura competitiva e nada de trabalhos em grupo. Era gigantesco em comparação ao meu antigo colégio. Cada ano do Ensino Médio tinha cerca de 500 alunos, e ainda havia o Ensino Fundamental. Era uma realidade totalmente distinta da que eu tinha vivido até aquele momento.

Resolvi usar a oportunidade de começar do zero pra estabelecer minhas próprias regras. Eu não ia mentir nem me esconder. Minha sexualidade seria um livro aberto e quem se incomodasse podia ficar bem longe de mim. Meu plano foi um sucesso absoluto. Em poucos meses me vi cer-



cado de pessoas maravilhosas que não ligavam nem um pouco pra isso. Eu conseguia sentir como cada novo amigo preenchia os vazios do meu coração.

Ao redor do CORAÇÃO PETRIFICADO, aparecem novos personagens, ERIKA, LIPE, RENATA, ARUÃ e AGATHA. O jogador deve clicar em cada um dos personagens, que se tornará um cristal colorido e desaparecerá. O NARRADOR segue com a fala correspondente a cada personagem clicado. Em seguida, um pedaço das bordas do coração será reintegrado ao CORAÇÃO PETRIFICADO, sendo esse pedaço da mesma cor do cristal do personagem que foi clicado. Esta rotina deve acontecer para cada personagem antes de o NARRADOR continuar com o resto do texto.

#### NARRADOR

Erika, a personificação da liberdade. A alma mais leve que eu já vi na vida. Nenhum dia era ruim demais e nenhum problema era grande demais para tirar sua alegria nem sua vontade de ir além do conhecido.

#### NARRADOR

Lipe, quase uma alma gêmea. Tão ou mais crítico quanto eu, confiante e versado em quase todos os universos improváveis pelos quais eu era apaixonado. Um ombro amigo, sempre disponível.

#### NARRADOR

Renata, uma fábrica de surpresas. Não havia nada que ela não soubesse fazer e nenhum assunto sobre o qual ela não soubesse conversar. Tudo era pauta e eu aprendi tanto só por estar por perto.

#### NARRADOR

Aruã, a inspiração cômica. Tão indeciso e confuso quanto eu, o humor também era sua proteção. Suas risadas genuínas e sua alegria de viver me convenceram de que ser feliz era possível.



NARRADOR

Agatha, a indomável. Aprendi com ela que às vezes precisamos fincar os dois pés no chão e não sair do lugar por nada, nem por ninguém. Ela me ensinou o que era amor próprio e dignidade.

Ao fim de todas as rotinas, apenas o centro do CORAÇÃO PETRIFICADO deve estar incompleto.

NARRADOR

Eu me senti feliz, livre e com forças para lutar novamente. Forte o suficiente pra tentar preencher o meu maior vazio. Livre dos olhos vigilantes dos meus pais, decidi que era hora de sair com garotos novamente e foi assim que iniciou-se a mais longa saga de tragédias emocionais da minha vida. Eu queria viver a história de amor que eu acreditava merecer, mas eu estava destinado a sofrer nas minhas próprias mãos, fazendo todo tipo de escolhas equivocadas.


Enquanto o NARRADOR lê a última fala, o centro incompleto do CORAÇÃO PETRIFICADO é destacado com um contorno luminoso. Ao fim da fala, a câmera se desloca pelo eixo vertical, PARA CIMA até o coração ficar fora da tela, restando apenas o fundo preto vazio.

CENÁRIO – MESA VISTA DE CIMA

O cenário é uma mesa comum com uma caixa aberta ao centro e fivelas, doces, papéis coloridos e adesivos espalhados ao redor da mesa. Inicia-se o **mini-game 8**. O NARRADOR lê cada um dos parágrafos a seguir enquanto o jogador confecciona cada presente. **Exemplo:** durante a confecção do primeiro presente, o NARRADOR estará lendo o primeiro parágrafo apenas; durante a confecção do terceiro presente, o NARRADOR já terá lido os dois primeiros parágrafos e estará lendo o terceiro.

NARRADOR

Na minha cabeça, o amor era capaz de conquistar tudo, até mesmo o amor de um garoto heterossexual. Existiria prova de amor maior do que “mudar de sexualidade”, por mim? Maior do que achar que, por mim, valeria a pena passar por todas as dificuldades que eu passei e que ainda iria passar?



Talvez a dureza da rejeição total e absoluta que eu vivi por tantos anos criou em mim uma necessidade quase patológica de me sentir validado por outras pessoas. Talvez eu seja só muito egocêntrico mesmo. Durante o Ensino Médio, eu me apaixonei muitas vezes por muitos garotos, mas o sentimento raramente era recíproco. Nas raras ocasiões em que havia reciprocidade, eu tratava de encontrar rapidamente qualquer motivo para não seguir em frente.

Minha vida emocional nesse período funcionava como uma montanha russa. Usando minha liberdade recém-adquirida, planejava jantares, visitas a mirantes e parques. Passava tardes e noites fazendo presentes artesanais para cada um dos meus pretendentes. Pela ansiedade, meu coração estava sempre saindo pela garganta. Eu enxergava o mundo de uma forma que não correspondia à realidade. Era uma dura batalha entre o “amor” e a heteronormatividade. Até o momento em que os garotos percebiam que era hora de esclarecer a natureza do nosso relacionamento — amizade — eu vivia com um gigantesco panapaná no estômago.

Ao fim do **mini-game 8**, a iluminação da mesa escurece, como se a luz tivesse sido apagada, mas o cenário ainda é visível. O NARRADOR prossegue com o texto.

#### NARRADOR

Pode parecer loucura, mas lembrar dos dias de tristeza e choro depois das inevitáveis decepções me deixam com certa saudade. Eu gostava de sofrer. Fiquei absolutamente dependente das emoções intensas. Não estar apaixonado esvaziava o sentido da minha vida.

O cenário desaparece em FADE OUT até restar apenas o fundo preto vazio.

## CENÁRIO – LISTA DE REQUISITO

Sobre uma mesa, encontra-se uma lista de requisitos de projeto. O título da lista é “*Requisitos de Projeto – Vida*”. Há duas colunas dividindo a lista, uma com requisitos Imprescindíveis e a outra com Desejáveis. Antes de cada requisito há uma *check box* vazia. Conforme o NARRADOR lê os próximos parágrafos, algumas *check boxes* são preenchidas.

Requisitos Imprescindíveis: namorado ex-hetero; notas incríveis; trabalhos ótimos; ser lindo; dramas; estar acima dos mortais.

Requisitos Desejáveis: lindas brusinha; mais drama; emprego ótimo; histórias de superação.

## NARRADOR

Em paralelo a essas aventuras, também me aventurei em novos ambientes sociais onde encontrei outros adolescentes gays com quem tive breves relacionamentos. Sentir-me desejado por outras pessoas me deixava confiante e contente, mas o meu interesse desaparecia rapidamente. Na minha história eu precisava ser o personagem principal, mas qual protagonista memorável teve uma história sem tragédias? Para construir a minha vida perfeita eu precisava construir uma narrativa repleta de dificuldades, sofrimentos e momentos de tensão para enfim terminar com meu merecido final feliz.

Eu desenvolvi uma obsessão doentia por controlar a forma como o público iria assistir o desenrolar da minha história. Eu precisava ter o controle das emoções dos outros, em especial das emoções dos meus pais. Queria tocar seus corações. Queria que percebessem meu sofrimento e meu esforço. Queria que chorassem e se emocionassem com o resto da plateia e enfim entendessem que eu sou uma pessoa.

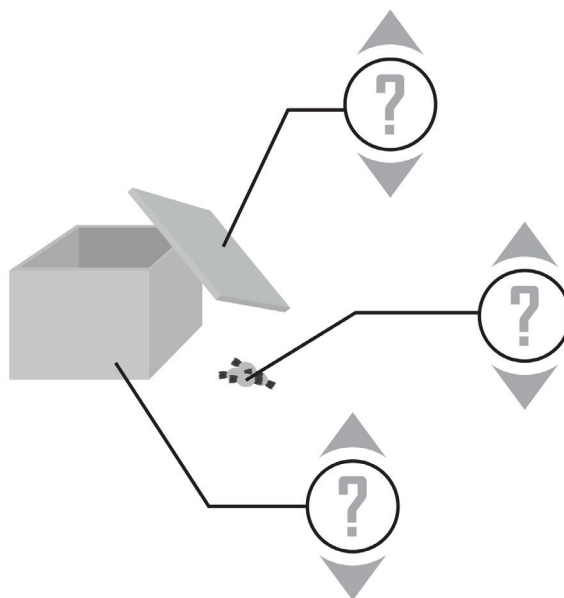
Aos poucos, deixei de ser uma pessoa, ironicamente. Usei da minha liberdade para me algar a um roteiro sem sequer perceber como isso estava me destruindo.

Após o fim da fala do NARRADOR, a luz se apaga novamente e a mesa com a lista, agora sob a penumbra, desaparecem lentamente em FADE OUT, deixando apenas o fundo preto vazio.

## Mini-Games

### Mini-Game 8: Merry Creepmas

Imagem 10:  
desenho conceitual  
de *Merry Creepmas*

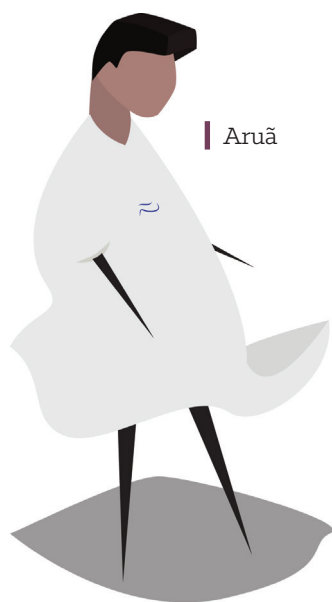
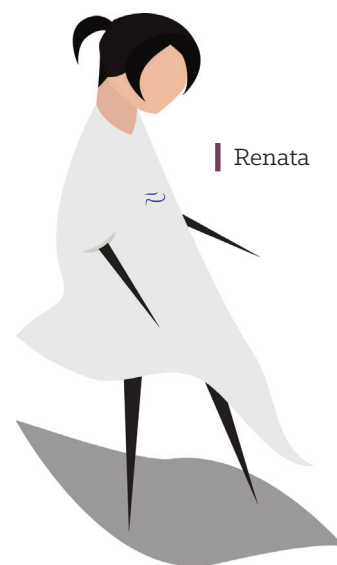
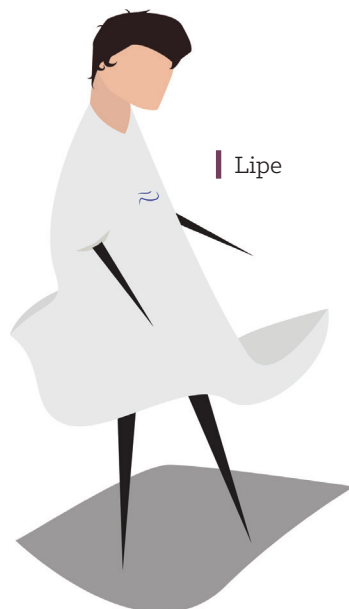


*Merry Creepmas* é mais um caso de conteúdo que está mais próximo de recurso interativo do que de mini-game. Aqui, o objetivo é simplesmente o de simular uma das ocupações de André na época em que perseguia seus interesses românticos.

Uma de suas estratégias “românticas” era a de confeccionar presentes personalizados para amigos queridos e, principalmente, para interesses românticos. Cada tipo de pintura exterior, enfeite ou sabor de bala que decoravam e preenchiam as caixas tinha um significado. André revelava estes significados “ao acaso”, esperando que as partes interessadas pudessem fazer a conexão sem que André precisasse se colocar em posições de risco desnecessário.

Não é preciso dizer que apesar de seus amigos gostarem dos gestos, seus interesses românticos não ficavam muito satisfeitos com essas demonstrações de afeto. Era comum que os presentes tivessem adornos de assuntos específicos da preferência de cada um deles, o que podia ser um pouco perturbador, por isso o nome *Merry Creepmas*, uma brincadeira com a expressão em inglês para Feliz Natal, *Merry Christmas* e a palavra *creepy* — arrepiante.

## Personagens



# EPISÓDIO

## 3 QUANDO EU DESCOBRI O MUNDO

### Pt. 2: Servidão

### Contextualização

Ao longo de muitos anos, a história era a mesma. O único foco na mente de André era viver um grande amor proibido que aumentasse a qualidade do roteiro que ele imaginou para sua vida. Qualquer coisa além disso era perda de tempo.

Paixão após paixão, André sempre fracassou. Quando alguém retribuía os sentimentos de André, eles deixavam de estar a sua altura. Era necessário haver uma saga dramática de conversão de sexualidade onde o personagem da história não seria homossexual. Mais do que isso: para todos os fins, ele seria heterossexual e André seria o único homem por quem ele se sentiria atraído.

André sabia que isso era impossível, mas mesmo assim não desistia dessa narrativa. A cada decepção, tornava-se mais fragilizado e menos estável emocionalmente.

Escravo dos seus próprios desejos, André tentou até não conseguir mais. Finalmente ele havia concedido que seu plano era impossível.

Mas se ele não podia ter a história de amor que sempre sonhou ter, ele preferia não ter nenhuma, fechando-se para qualquer movimentação de sua vida amorosa.

No entanto, André não contava com a insuportável sensação de vazio que viria com essa decisão. Tendo vivido a vida inteira fazendo manobras para não incomodar os outros, André não sabia o que fazer com o controle da sua vida.

Vivendo todos esses anos pedindo perdão por existir, era impossível tomar qualquer rumo. Qualquer um deles poderia incomodar seus pais, seus amigos, seus professores ou até mesmo estranhos no transporte público.

Em meio a essa tempestade, André acabou atingido por algo que não conseguiria resistir: amor verdadeiro. Depois de tantos anos praticando em seus ensaios mentais, ele havia se esquecido de como era esse sentimento.

André viveu momentos muito felizes... até perceber que estava olhando apenas para si mesmo.



### Mas, por quê?

**Eu sabia exatamente como cada encontro daria errado.** Mesmo assim, eu persistia. Podia estar equivocado. Ainda que estivesse certo, essa história poderia servir como base para deixar os delírios futuros ainda mais delirantes. Eu sabia exatamente o que eu estava fazendo, mas não o fazia maliciosamente. Eu realmente nunca soube como viver sem sofrer, por isso encarava como necessidade.

Era uma parte necessária para que meu caráter se fortalecesse. Eram provações que me tornariam mais digno de uma história de amor cada vez mais mirabolante. Sofrer era meu passatempo preferido. Era a promessa de um futuro melhor.

# DETALHAMENTO

## Roteiro

Depois de CINCO SEGUNDOS de silêncio, “**Parte 2: Servidão**” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS, permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

### CENÁRIO – TEATRO DE MARIONETES

Cortinas de teatro fechadas são reveladas lentamente em FADE IN sobre o fundo preto. As cortinas se abrem, revelando diferentes formas de ANDRÉ caindo do topo da tela, suspensas como marionetes, mais ao fundo e um pouco obscurecidas. O NARRADOR inicia sua fala.


#### NARRADOR

Com minha agência sequestrada, passei a existir em função dessas aventuras. Com todas as minhas histórias de “amor”, seria possível publicar uma coletânea, mas no fim das contas todas elas foram iguais. Artifícios usados para preencher meu vazio existencial.

Em determinado momento, fiquei cansado de dedicar todos os minutos da minha vida editando esse roteiro cinematográfico e tomei a decisão de me afastar de assuntos emocionais por um ano. Havia deixado muitas coisas de lado simplesmente pela exaustão causada por tentar prever todos os cenários possíveis do meu roteiro — não havia tempo para mim. Mas agora o plano era outro. O plano era focar em mim: entrar em forma, trabalhar, fazer cursos, ler.

A determinação não durou muito tempo. Era muito difícil justificar o esforço necessário para todas as minhas novas atividades. Sem um objetivo final em vista, pareciam obrigações sem propósito. A própria vida parecia não ter sentido. Meus dias eram chatos, sem cor e sem sorrisos genuínos. Vivia uma tragédia existencial. Qualquer coisa feita pensando na minha edificação pessoal era um esforço inútil. Viver para mim mesmo era bobagem.

Conseguí sustentar essa nova vida por cerca de quatro meses, quando algo inesperado aconteceu. Um reencontro despretenso com um antigo colega desencadeou uma reação em cadeia incontrolável. Eu não conseguiria resistir e me apaixonaria perdidamente.



Enquanto o NARRADOR lê seu texto, uma marionete de ANDRÉ JOVEM cai suspensa, mais próxima da câmera, maior e mais iluminada. Há um buraco onde deveria estar seu coração. Em suas mãos está um objeto disforme, como uma pedra com um formato incomum. ANDRÉ JOVEM tenta encaixar o objeto no buraco em seu peito algumas vezes, apaticamente, mas não consegue. ANDRÉ JOVEM solta a peça, que cai pela parte de BAIXO da tela. Após algum tempo com as marionetes paradas, as cordas que suspendem todas elas arrebentam e as marionetes caem. A câmera acompanha a queda da marionete ANDRÉ JOVEM, que cai sobre uma pilha gigantesca de pedras como as que ele tentou encaixar.

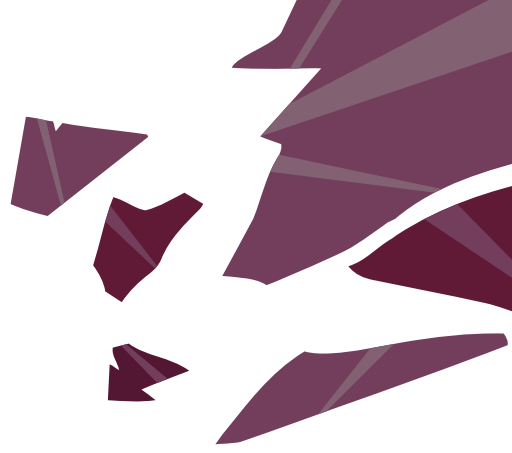
Ele rola pela pilha até chegar no chão e se arrasta da ESQUERDA PARA DIREITA até encontrar PARCEIRO, virado de costas. ANDRÉ JOVEM olha para ele, levanta-se rapidamente, sacode a poeira e caminha até ele. PARCEIRO vira e cumprimenta ANDRÉ JOVEM e ambos andam conversando da ESQUERDA PARA A DIREITA com a câmera seguindo o movimento deles. Uma lista rabiscada com checkboxes aparece deslizando para a tela pelo lado ESQUERDO da tela. Enquanto andam, as checkboxes são todas marcadas, uma a uma. Acima dos personagens aparece uma animação de letra cursiva escrevendo a frase “It’s a match!”, que logo desaparece. A lista desliza para fora da tela pelo lado ESQUERDO da tela e os personagens saem pelo lado DIREITO da tela.

#### NARRADOR

Conforme os dias passavam, nossas conversas e encontros aumentavam em frequência. Aos poucos, percebia que tudo sobre ele se encaixava perfeitamente no meu roteiro. Ali encerrou-se o casting. Ele havia nascido para interpretar o papel. Nossa aproximação romântica foi melhor do que tudo que já tinha conseguido imaginar.

Minha felicidade era incalculável e ia além da satisfação de finalmente estar vivendo o meu roteiro. Meu sentimento era diferente do que eu tinha pelos outros garotos. Era um sentimento de genuína gratidão e uma vontade imensa de dar a ele tanta felicidade quanto ele estava me dando. Apesar de não ter quase nada do que me orgulhar sobre mim mesmo, nosso relacionamento era o suficiente para que eu não prestasse atenção em mais nada.

Jantares, viagens, apelidos e aventuras — tudo era melhor do que eu havia esperado. Minha carência romântica e minha necessidade de validação foram supridas de uma só vez. Por dois anos, tudo correu bem, até que as coisas começaram a sair do planejado.



Enquanto o NARRADOR prossegue por suas falas, a tela, começa a ser preenchida por quadrinhos que entram deslizando rapidamente e encaixam-se lado a lado. Os quadrinhos retratam as situações vividas por ANDRÉ JOVEM e PARCEIRO. Uma janela de chat que não para de gerar mensagens, ambos jantando num restaurante, indo ao cinema, jogando videogame, dormindo abraçados, viajando.

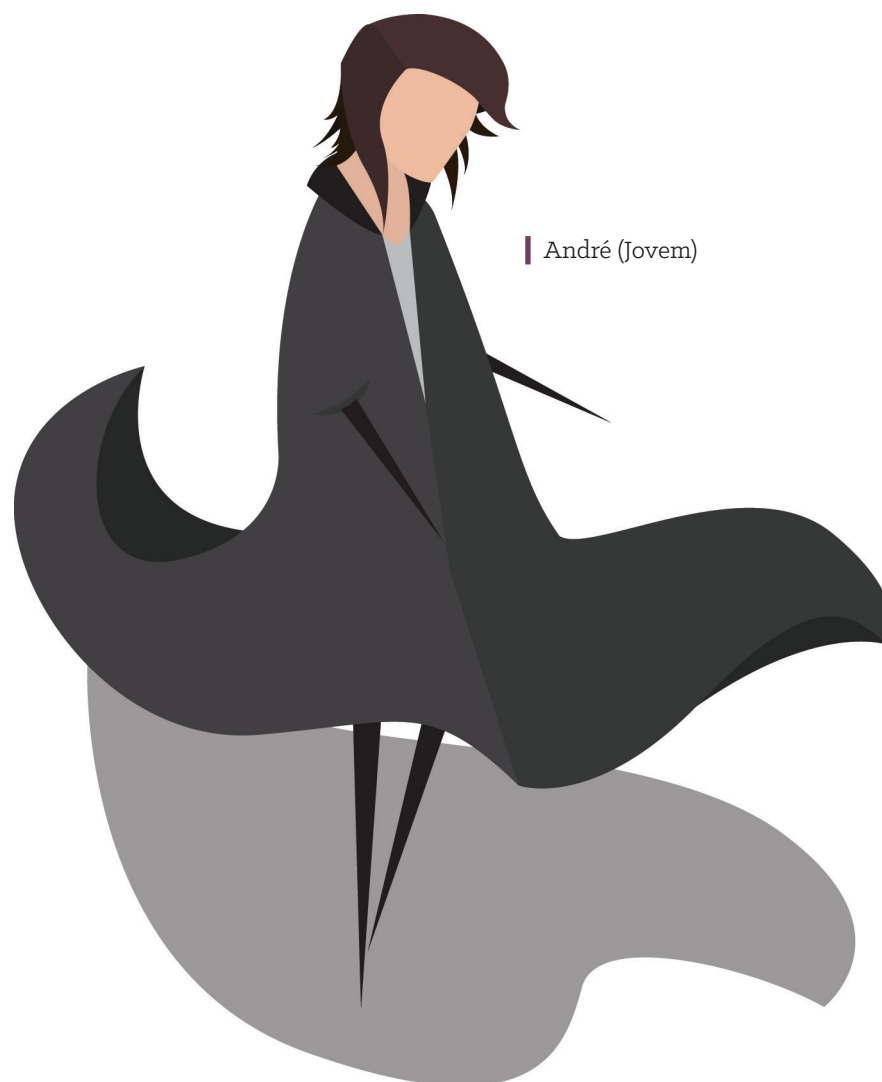
#### NARRADOR

Meu parceiro foi escolhido para um programa de intercâmbio com a duração de dois anos. Uma oportunidade irrecusável. Dei todo o apoio do mundo. Queria vê-lo subir os degraus da vida. Pensaríamos em como dar um jeito na distância depois. Eu mesmo estava prestes a me candidatar a um edital do mesmo programa, mas para o ano seguinte. Dependendo das circunstâncias, poderíamos até morar juntos.

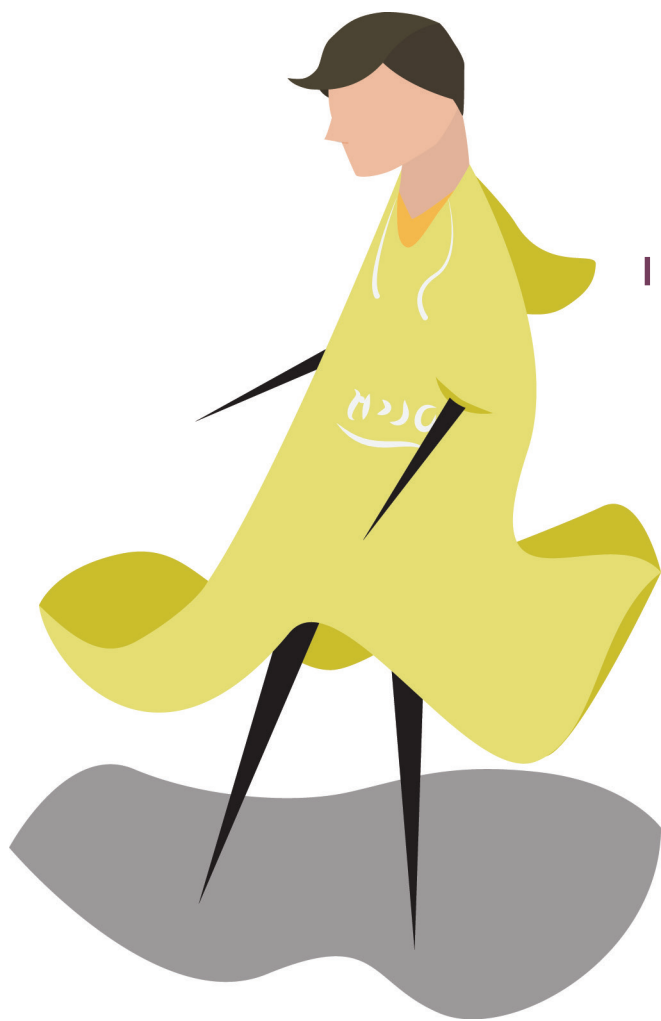
Minha felicidade em ter os meus sonhos realizados consumia toda minha atenção. Dedicado em desfrutar de todo o prazer que eu estava criando para mim mesmo, deixei de prestar atenção nas expectativas dele por muito tempo. A distância não ajudou nesse aspecto. Nossa relação foi se fragilizando já que, para ele, não havia contrapartida. A ideia de morar juntos gerou expectativas totalmente desalinhadas em cada um de nós e, quando o dia finalmente chegou, o choque dessas diferenças somado à solidão de estar longe de todos abalou o frágil equilíbrio que mantinha meu coração inteiro.

Enquanto o NARRADOR fala suas últimas falas, as figuras do PARCEIRO nos quadrinhos vão desaparecendo em FADE OUT, uma a uma, mostrando ANDRÉ JOVEM fazendo as mesmas coisas, mas sozinho. Depois de algum tempo, os quadrinhos voltam a deslizar um a um para fora da tela, revelando um avião no céu. A tela escurece lentamente, deixando apenas o fundo preto vazio.

## Personagens



André (Jovem)



Parceiro

# EPISÓDIO 4 QUANDO DESCOBRI QUE NÃO ERA HERÓI

Pt. 1: Culpa

## Contextualização

André percebeu que estava alienando seu parceiro cada dia mais em um momento muito delicado da relação. Seu parceiro iria viajar por um programa de intercâmbio com dois anos de duração. A distância não tornaria os desafios mais fáceis.

O primeiro semestre distante de seu parceiro não foi particularmente difícil, mas depois de uma viagem para celebrar o ano novo o relacionamento começou a ruir.

A falta de comunicação e o desalinhamento das expectativas de ambos em relação ao namoro tinha feito um estrago gigantesco ao longo dos anos.

André também foi aprovado para um programa de intercâmbio, na mesma faculdade que seu parceiro. A desesperança deu lugar ao otimismo. Livres para ficarem juntos por tanto tempo seria um divisor de águas para o relacionamento.

De fato, o relacionamento mudou muito durante o intercâmbio. As

experiências eram mais intensas, mas também havia muitas novas responsabilidades. André dependia muito de seu parceiro para lidar com todo tipo de problemas, desde burocráticos até emocionais.

André não conseguia enxergar que seu parceiro também estava sozinho em outro país, provavelmente passando pelas mesmas dificuldades. A sobrecarga acabou passando dos limites, e seu parceiro passou a responsabilizar André por uma série de questões que nunca tinham sido discutidas até o momento.

Consciente da sobrecarga, André aceitou todas as culpas atribuídas a ele e queria consertar tudo, mas não sabia por onde começar.

Tendo falhado como parceiro, sua atribuição mais importante, André se viu perdido e envergonhado, humilhando-se para conseguir salvar o relacionamento.



**Mas, por quê?**

**Eu não suportava ficar acordado.** Eu sabia que se levantasse da cama haveria uma nova mensagem me lembrando de como eu tinha acabado com tudo. Ao longo dos dias, fui aceitando a realidade de que era uma pessoa horrível e irresponsável, mesmo não sendo. Eu me desculpava diversas vezes ao dia. Pedia perdão simplesmente por existir, já que minha existência na vida dele é que tinha causado tudo aquilo.

Eu implorava para que ele me dissesse o que eu podia fazer para consertar o relacionamento, mas ele não me dava respostas, só aumentava a quantidade de coisas que eu tinha destruído. Eu fui convencido de que era um monstro.

# DETALHAMENTO

## Roteiro

### FUNDO PRETO VAZIO

Depois de TRÊS SEGUNDOS, o título do episódio “**EPISÓDIO 4: QUANDO DESCOBRI QUE NÃO ERA HEROI**” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS e permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

UM SEGUNDO depois de o fade out ter concluído, “**Parte 1: Culpa**” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS, permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

### CENÁRIO – CAMPUS

O cenário é um campus universitário com prédios de tijolinhos e poucos andares. Há gramados, fontes, bosques e esquilos. O cenário é relevado lentamente em FADE IN. ANDRÉ JOVEM e PARCEIRO estão andando juntos pelo cenário. ANDRÉ JOVEM envolve a cabeça do PARCEIRO com seus braços e o PARCEIRO acaba carregando ANDRÉ JOVEM em posição de “cavalinho”.

### NARRADOR

O período do intercâmbio foi incrível, especialmente no começo. Era babilado por colegas, professores e monitores, a ponto de sentir que eu realmente tinha encontrado um lugar no mundo. Eu tinha liberdade para fazer tudo que queria fazer. Via meu parceiro todos os dias e passava grande parte de semana na casa dele. Tudo parecia estar indo muito bem, até não estar mais.

ANDRÉ JOVEM vai aumentando de tamanho, em quantidades perceptíveis e de forma rápida. PARCEIRO começa a ter dificuldade para continuar andando e vai se curvando, reduzindo a velocidade, até que ANDRÉ JOVEM cresce demais e esmaga PARCEIRO.



## NARRADOR

Em pouco tempo me tornei completamente dependente do meu parceiro, ao menos emocionalmente. Mais uma vez, esqueci de olhar para o que ele precisava. Ele também estava sozinho em outro país e além de ter que lidar com os próprios problemas, acabou assumindo parte dos meus. Com o tempo o desgaste emocional foi se tornando mais aparente e as brigas começaram.

ANDRÉ JOVEM começa a tremer e PARCEIRO consegue sair debaixo dele, empurrando ANDRÉ JOVEM para o lado. ANDRÉ JOVEM volta ao tamanho normal enquanto se desloca depois da erupção. PARCEIRO está com um tom de pele mais avermelhado, representando raiva. PARCEIRO anda a passos lentos e firmes em direção a ANDRÉ JOVEM. PARCEIRO aponta para ANDRÉ JOVEM e começa a gesticular de uma forma que demonstra o quanto ele está nervoso.

Enquanto discursa e aponta acusatoriamente para ANDRÉ JOVEM, PARCEIRO cresce cada vez mais, até o ponto em que apenas seus pés estão visíveis na tela. ANDRÉ JOVEM tenta se proteger com as mãos, dando passos inseguros para trás. ANDRÉ JOVEM se desequilibra e cai de costas, em seguida entrando em posição fetal e tremendo. PARCEIRO por fim pisa em ANDRÉ JOVEM com um dos pés gigantes e a cena desaparece em FADE OUT.

## NARRADOR

Ao fim do intercâmbio, nosso relacionamento estava completamente fraturado. Parecia impossível fazer com que as coisas voltassem ao normal. Sobrecarregado por tudo que ele teve que suportar sozinho, ele agiu de maneira impulsiva e inconsequente, me responsabilizando por uma infinidade de problemas que o afetavam pessoalmente. Eu, que já estava consciente de que o estava sobrecarregando, aceitei todas as acusações sem questionar.

Minha aceitação e submissão a tudo que ele dizia acabou me pressionando a lidar com problemas que eu nem sabia que existiam antes. Eu não sabia por onde começar e, ao invés de me ajudar, tudo que ele fazia era complementar a culpa que eu sentia com mais acusações, cada vez mais carregadas de uma crueldade que não fazia sentido.

#### CENÁRIO – QUARTO

ANDRÉ JOVEM entra no quarto com uma mala de rodinhas, solta a mala e se joga em cima da cama. A luz se apaga, deixando o quarto escuro e ANDRÉ JOVEM fica se revirando na cama, no quarto escuro, até o fim das próximas falas do NARRADOR. Ao fim das falas, o cenário desaparece em FADE OUT.

#### NARRADOR

Ao voltar para o Brasil, eu sabia que nosso relacionamento iria acabar. Ele mesmo já havia me dito isso diversas vezes e continuava dizendo, agora à distância. Apesar de ser lembrado por ele constantemente de que nosso relacionamento tinha se tornado um lixo por minha culpa, nenhum de nós agia no sentido de finalmente dar um fim a essa situação. Ninguém parecia querer seguir seu rumo.

Viver era insuportável. Eu tinha vergonha de conversar sobre meu relacionamento com meus amigos. Eu não conseguia admitir que eu tinha arruinado o que enxergava como meu destino. Eu era o único responsável pelo fim da minha vida. Meu roteiro perfeito estava em chamas e eu não tinha como salvá-lo da destruição completa. Eu esperava que aceitar a culpa fosse fazer com que as coisas melhorassem, mas o efeito foi contrário.

#### CENÁRIO – RESTAURANTES

Duas faixas diagonais dividem a tela em três partes. O cenário de cada parte são mesas de restaurantes diferentes. Na primeira parte, ANDRÉ JOVEM e SIDNEY estão comendo juntos e conversando, com ANDRÉ JOVEM visivelmente desanimado. Na segunda parte, ANDRÉ JOVEM está comendo junto com ANA e BETH. ANDRÉ JOVEM está um pouco menos apático. Na terceira parte, ANDRÉ JOVEM está almoçando com CAÍO, já num estado de normalidade. Ao fim da fala do NARRADOR, as partes deslizam para fora da tela, revelando o PARCEIRO sobre um fundo preto.



NARRADOR

Depois de semanas sem conseguir sair da cama, resolvi conversar com amigos mais próximos. Depois do primeiro desabafo, os próximos ficaram mais fáceis. Conforme eu ouvia minha própria voz narrando os episódios agressivos, os gritos, as acusações sem sentido, eu ia percebendo como nem tudo era minha culpa. Eu não era inocente. Eu fui egoísta, mas eu não era o monstro que estava acreditando que eu era.

Nuvens de fumaça com os termos “gaslighting”, “relacionamento abusivo” e “chantagem emocional” aparecem espalhados na tela, acima do PARCEIRO.

NARRADOR

Nos desabafos, repetiam-se muitos termos. Relacionamento abusivo. Gaslighting. Manipulação. Chantagem emocional. Eu não conseguia entender como isso se aplicava a mim. Meu parceiro não era um monstro. Ele nunca faria essas coisas comigo propositalmente. Ele era meu par perfeito. Era só uma fase. Eu não podia estar sendo vítima de abuso. A única explicação possível era a de que eu queria me fazer de vítima e tomar a saída mais conveniente. Era isso. Eu já havia destruído ambas nossas vidas. Eu era o monstro. Ele não tinha culpa de nada.

Três focos de luz cruzam as nuvens de fumaça em direção ao PARCEIRO, o que faz com que o PARCEIRO tenha três sombras projetadas sobre áreas iluminadas. As sombras se transformam em silhuetas de monstros e envolvem o PARCEIRO que tenta escapar, se debatendo.

Um novo foco de luz, mais intenso e amplo, vem do lado ESQUERDO da tela, passando pelo PARCEIRO e dissipando os monstros. ANDRÉ JOVEM entra pelo lado ESQUERDO e corre até PARCEIRO e o abraça. Ambos caem no chão, mas continuam abraçados. A escuridão do fundo preto se dissipa radialmente, revelando que ambos os personagens estão numa calçada, sob um clima chuvoso.



NARRADOR

Mas ele tinha. Ao longo dos dias fui encaixando as peças. A névoa de culpa que estava me desorientando começou a se dissipar. O dia não era ensolarado. Estava frio e chovendo, mas isso iria passar. Eu precisava conversar com meu parceiro e tentar elaborar um plano para recuperar nosso amor.

Nos entendemos. Estávamos ambos machucados. O caminho foi difícil, mas conseguimos reconstruir uma parte do que era bom sobre nós dois. Ainda havia muito para construirmos juntos. Muito mesmo. Aceitamos o desafio e ainda estamos tendo dificuldades para alinhar nossas expectativas e repartir o trabalho de forma justa.

A câmera se desloca pelo eixo vertical, para CIMA, mostrando as nuvens. O cenário escurece em FADE OUT.

NARRADOR

Passar por isso não foi fácil. Até hoje não consegui me recuperar completamente da culpa de ter falhado como parceiro. O medo de falhar novamente me assombra todos os dias. Viver de roteiros, açúcar e arco-íris não era mais meu objetivo. Tudo que eu queria era enfraquecer a escuridão que ainda permeava meus pensamentos e que me fazia sentir a dor de cada rachadura causada pela culpa.

# EPISÓDIO 4 QUANDO DESCOBRI QUE NÃO ERA HERÓI

Pt. 2: Ira

## Contextualização

Com a pior parte da crise superada, André consegue seguir em frente, terminando o último semestre antes de iniciar o TCC sem grandes dificuldades.

Ao iniciá-lo, no entanto, André percebe que por conta da falta de aulas, está tendo muito tempo livre – tempo este que com frequência estava sendo utilizado de forma improdutiva.

Encontrar um estágio seria a solução ideal e assim começou uma busca que não durou muito tempo. André estava “empregado”. O estágio parecia muito bom e tinha um ótimo salário com muitos benefícios.

Apesar do início satisfatório, a situação começou a se degradar com bastante rapidez. Em conversas com seus colegas de trabalho, André percebe o quanto a vida deles é moldada pelo trabalho, sem que houvesse tempo para eles mesmos ou para suas famílias.

Aflito, André começa a se sentir incomodado com essa realidade

cada vez mais próxima. Não parecia razoável que as pessoas tivessem que prometer suas vidas, quase que em sua totalidade, para um negócio. A ideia de um ser inanimado que se alimenta da maior parte de nossas vidas parecia absurda. André passa a questionar como a nossa espécie pôde permitir que essa ordem nefasta se estabelecesse.

Logo, tudo havia sido contaminado. A escola e a faculdade não passavam de cursos habilitadores de escravos contemporâneos, separados em castas. O poder do dinheiro dava a alguns o direito de explorar ainda mais o tempo que havia sobrado de outros, mais pobres. A alforria era inalcançável, mas fomos condicionados a acreditar nela.

As outras partes da vida de André também deixaram de fazer sentido. Ele já havia passado a vida falhando em outros objetivos – família, relacionamento, amigos. Como poderia querer continuar vivendo dessa forma?



**Mas, por quê?**

**Viver parecia um ato de loucura.** Na rua, passei a observar as pessoas de uma forma doentia, tentando encontrar sentido no que elas faziam. Via pais brincando com seus filhos, sem entender como poderiam ser capazes de tamanha crueldade, egoísmo.

A vida se tornou um delírio, uma realidade paralela dentro da qual eu havia sido propelido sem aviso. Quanto mais eu tentava entender como as pessoas podiam gostar de viver, mais eu enlouquecia. A dor de me sentir deslocado era intolerável.

Morrer era a única saída. A morte ainda fazia sentido. Eu poderia desligar a máquina do meu espírito e descansar para sempre. Era tudo que queria e tudo que ainda quero.

# DETALHAMENTO

## Roteiro

### FUNDO PRETO VAZIO

UM SEGUNDO depois de o fade out ter concluído, “Parte 2: Ira” aparece em FADE IN com duração de DOIS SEGUNDOS, permanece sólido na tela por mais CINCO SEGUNDOS e desaparece em FADE OUT de DOIS SEGUNDOS.

### CENÁRIO – PLANÍCIE NEVADA

O cenário se revela em FADE IN e ANDRÉ JOVEM cai do céu sobre um monte de neve, desaparecendo. Em seguida, ANDRÉ JOVEM se levanta, desmanchando o topo do monte de neve, chacoalhando o cabelo e sacodindo as roupas em quanto sai do monte andando para a DIREITA. A neve está alta, cobrindo metade de suas pernas. Ele continua andando.


### NARRADOR

Tanta fragilidade fez com que tudo que eu vivesse fosse mais doloroso e menos prazeroso do que deveria ser. Tentei me animar com o fim da faculdade se aproximando. Consegui um estágio incrível e comecei a me sentir dono de mim mesmo, mas esse sentimento não durou por muito tempo.

Ao fim da fala, um vento forte começa a bater contra ANDRÉ JOVEM, vindo da DIREITA. Seus cabelos e roupas dançam violentamente com o vento, até que uma grande parede de gelo cai em frente a ele. ANDRÉ JOVEM segura a parede e a empurra, protegendo-se do vento, mas andando muito devagar. A câmera transiciona para uma visão top-down, revelando o **mini-game 9**. O NARRADOR continuará lendo o texto a seguir enquanto o mini-game acontece, fazendo pausas nos lugares indicados.

### NARRADOR

A faculdade me presenteou com um idealismo insuperável. Um idealismo que nunca coube em nenhum dos lugares em que trabalhei. Lidar



com ineficiências gritantes, irresponsabilidades, falta de planejamento, exploração e desvalorização extremas da força de trabalho começou a amargar minhas expectativas para o restante da minha vida.

Trabalhar era horrível. Tinha sido horrível em todos os lugares. O pagamento ao fim do mês não parecia ser compensação suficiente para que a frustração incomodasse menos. Nenhuma quantidade de dinheiro faria com que a situação se tornasse tolerável.

Além disso, o tempo era escasso. Comecei a perceber como meus colegas viviam para seus chefes e suas empresas. Me dei conta de que a maior parte de nossas vidas é ceifada por uma categoria de pessoas cujo superpoder é o dinheiro. Pessoas que jamais conseguiriam gastar todo o dinheiro que possuem até o fim de suas vidas. Pessoas que não precisam de mais dinheiro, mas que estão enriquecendo mais e mais, agora mesmo.

Quando o jogador passar de um certo ponto pré-determinado do percurso, a parede de gelo ficará com rachaduras visíveis e irá se deformar. Depois disso, o NARRADOR prossegue.

#### NARRADOR

Mas nós precisamos de mais vida. Precisamos de mais do que três ou quatro horas por dia para vivermos nossas vidas. As horas são restritas para cuidar de filhos, animais de estimação, amizades, parceiros. As horas são restritas para descanso, passatempos, higiene mental. As horas são restritas para a manutenção de um lar, para a manutenção de uma alimentação saudável.

As horas livres são uma segunda jornada de trabalho. Podemos expandir nosso tempo disponível contratando empregadas domésticas, mas quem dará a elas as horas extras para que possam resolver seus problemas? Injustiças! A posse real sobre a própria vida é medida em uma cascata, onde quanto mais pobre se é, menos sua vida lhe pertence.

A exploração do homem pelo homem é onipresente. Não há escapatória. Quanto mais pensava sobre isso, mais perdia a vontade de viver. Nada estava dando certo. Toda minha trajetória emocional tinha sido um desastre absoluto, com pouquíssimas ressalvas. Agora, minha trajetória profissional estava em chamas, antes mesmo da largada.

Não conseguia enxergar um futuro feliz e realizado tendo que me enquadrar numa sociedade mesquinha, cujas regras não levam em conta meu

ponto de vista. Quando falava sobre isso, todos tentavam aplacar minha fúria sem oferecer soluções. Que exagero! O mundo é assim mesmo! Vai pra Cuba! Você é muito negativo!

Ao passar pelo próximo ponto pré-determinado, a parede de gelo perderá parte de suas extremidades direita e esquerda, diminuindo consideravelmente. O jogador ficará mais lento e o vento empurra com mais força. O NARRADOR prossegue.

#### NARRADOR

Por fim chegou o sentimento de derrota. Tudo deixou de fazer sentido. Ainda faltava uma longa jornada para consertar os erros do meu relacionamento. Conquistei a rejeição de amigos e familiares pelo meu “pessimismo”. A desilusão com a minha carreira profissional tinha sido a gota d’água. Percebi que eu era irrelevante. Meus sentimentos não eram nem um pouco importantes. O mundo não iria mudar porque eu discordava dele.

Senti raiva dos meus pais, agora por novos motivos. Como poderiam ter sido tão egoístas? Tão mesquinhos? Como tantas pessoas poderiam ser tão egoístas? Como achariam justificável gerar uma nova vida para sofrer num mundo que só piora?

Nossa espécie não merece continuar existindo. Nem eu.

Enquanto o NARRADOR lê o parágrafo a seguir, a parede de gelo vai se quebrando aos poucos e perdendo um pedaço a cada método de suicídio mencionado. A velocidade do jogador e a intensidade do vento vão diminuindo e aumentando, respectivamente, quanto menor a parede ficar. Ao fim do parágrafo, a última parte da parede irá se partir.

#### NARRADOR

Passei meses pesquisando formas de me divorciar da vida. Cortar os pulsos? Asfixia? Hipoxia? Pegar minhas economias e desaparecer, deixando de comer e beber? Overdose? Pular da janela? Eu tinha um plano diferente para cada uma das alternativas. Cheguei até a cotar o preço das técnicas mais elaboradas. Ensaiei cortes pelo meu corpo, tentando estimar



a dor. Eu estava decidido, mas, antes de agir, precisava pedir ajuda pelo menos uma vez.

Seguindo a quebra total da parede, a corrente de ar arremessa ANDRÉ JOVEM para trás. A câmera continua na visão top-down, seguindo a queda de ANDRÉ JOVEM. O NARRADOR prossegue.

#### NARRADOR

De repente, todos se mostraram imensamente preocupados. Percebi como as pessoas são patéticas. O meu desejo de deixar de viver era uma loucura! Era preferível viver uma vida vazia e sem propósito. Era preferível passar anos cultivando mágoas, frustrações e desgostos. Era preferível querer morrer todos os dias, mas o suicídio era impensável.

Nem o acompanhamento psiquiátrico, nem as sessões de terapia conseguiram mudar minhas convicções. Os remédios me anestesiaram. Deixei de ser impulsivo. Virei um zumbi. Cada novo remédio trazia um novo efeito colateral. Eu perdi o controle da minha vida.

Aqui, a câmera transiciona de top-down para uma câmera de sidescroller (perfil). O vento continua empurrando ANDRÉ JOVEM para a ESQUERDA, até que o terreno entra em declive acentuado. ANDRÉ JOVEM então cai, rolando pelo declive para a ESQUERDA. Não há mais vento, que está sendo bloqueado pelo relevo do declive.

#### NARRADOR

Ninguém queria dar nas minhas mãos essa responsabilidade. Diziam que não estava apto a tomar decisões. Diziam que me amavam, que se importavam comigo, mas a verdade é outra. Ninguém queria se sentir responsável pelo fim da minha vida. Não havia sequer uma pessoa na minha vida que tivesse a coragem de enfrentar a possibilidade de ter sido um motivo para que eu não quisesse mais viver.

Parando de rolar em outra parte de terreno plano, ANDRÉ JOVEM levanta-se machucado, curvado, segurando um dos braços. Ele anda para a ESQUERDA, cambaleando, muito devagar, com a neve ainda alta.



NARRADOR

Eu não pedi para viver. Eu não pedi para sofrer. Eu não pedi para passar todos os anos da minha vida até agora em um extenso curso preparatório para obter minha licença de escravo. Eu não assinei nenhum contrato cedendo a propriedade de mais de metade da minha vida a pessoas gananciosas e sem ética. Eu não pedi para existir em um mundo onde pessoas são estilhaçadas diariamente, como eu fui em muitos momentos. Eu não sou o primeiro, nem o último, nem o único.

ANDRÉ JOVEM encontra um penhasco ao fim do lado ESQUERDO e senta com as pernas suspensas acima do penhasco. O NARRADOR prossegue.

NARRADOR

Nada faz sentido. Tudo que eu mais quero é sentir a dor dos estilhaços uma última vez e não ter que colocar os pedaços de volta no lugar. Quero que os meus cacos machuquem quem passar por cima de onde eu tiver quebrado. Quero ser um lembrete constante de que as pessoas sentem dor e que não podemos nos submeter a um sistema que nos faz achar que essa dor faz parte da vida.

Mas... acima de tudo... eu só quero ir embora. Vocês podem me deixar ir, por favor?

Aqui o jogador terá que decidir se ANDRÉ JOVEM irá se jogar do penhasco ou se continuará sentado olhando para o mundo abaixo, procurando uma razão para viver.

**CASO 1** – O jogador escolhe a morte: ANDRÉ JOVEM se levanta, dá as costas ao penhasco, abaixa a cabeça e se permite cair de costas. A câmera transiciona de sidescroller (perfil) para filmar a queda de ANDRÉ JOVEM em birds-eye-view, movendo-se junto com ele em direção ao solo até que o NARRADOR diga “Obrigado”. A câmera então para de descer e ANDRÉ JOVEM continua caindo até desaparecer.

**CASO 2** – O jogador escolhe não morrer: ANDRÉ JOVEM continua sentado sobre o penhasco, mas coloca uma das pernas para cima, apoiando o rosto sobre o joelho e balançando a perna que está suspensa.



NARRADOR

Eu entendo. Você deve achar que se eu continuar vivendo, cedo ou tarde eu vou encontrar algo que faça com que minha vida tenha sentido...

Não discordo, mas não tenho certeza de que a possibilidade de encontrar esse motivo possa contrabalancear a dor que eu certamente sentirei todos os dias.

Já que você não quer que eu morra, tudo bem. Eu vou viver. Se não por mim, por você. Obrigado por acreditar em mim.

A câmera distancia-se um pouco de ANDRÉ JOVEM, mostrando o pôr-do-sol no horizonte e revelando a altura imensa do penhasco. Um vento suave bate em ANDRÉ JOVEM, cujos cabelos e roupa balançam levemente.

Em ambos os casos, o cenário desaparece em FADE OUT.

## Mini-Game 9: Contra a Corrente

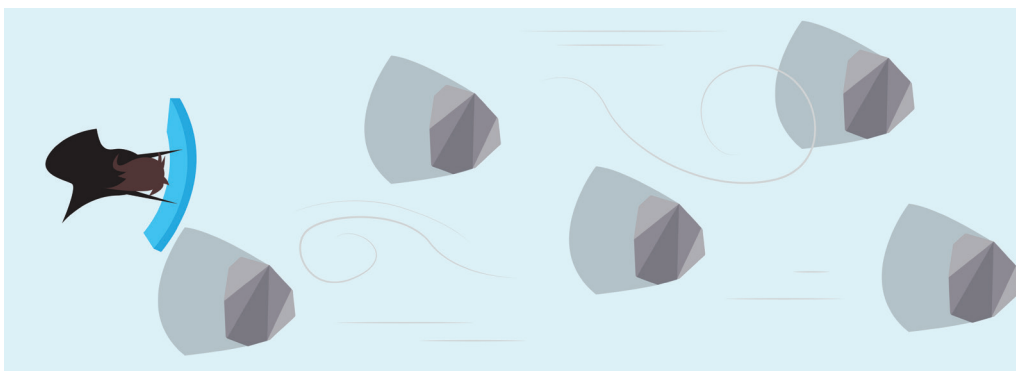


Imagem 11: desenho conceitual de *Contra a Corrente*

*Contra a Corrente* é um mini-game inspirado em desafios similares presentes em uma grande quantidade de jogos. O objetivo é o de se deslocar no sentido contrário ao de uma grande força que empurra o jogador, afastando-o de seu objetivo.

Neste mini-game o jogador possui uma parede de gelo que serve como proteção contra a corrente de ar que o empurra André para esquerda. Para vencer a corrente, o jogador precisa evitar caminhar por áreas desprotegidas.

As áreas escurecidas atrás das rochas são pequenas zonas protegidas do vento que servem como *checkpoints*<sup>5</sup>. Caso o jogador fique muito tempo se movimentando numa área desprotegida, ele será empurrado de volta ao ponto mais distante do último *checkpoint*, de onde deve recomeçar a movimentação para o próximo objetivo. Assim, há caminhos específicos que o jogador precisa tomar para mover-se entre as pedras.

Este mini-game tem como objetivo ilustrar a dificuldade de lutar contra a influência da ideação suicida causada pelo quadro depressivo que afeta André. Não existe condição de vitória em *Contra a Corrente*. A parede de gelo irá se quebrar gradualmente conforme a narração do episódio prossegue. Quando toda ela for quebrada, André não conseguirá mais resistir contra o vento e será arremessado para trás, rumo à última cena de *Shatter*.

<sup>5</sup>**Checkpoint:** são pontos que servem para “armazenar” o progresso do jogador. Desta forma, no caso de o personagem morrer antes de terminar uma fase, ele voltará para o *checkpoint* ao invés de voltar para o início.



# BIBLIOGRAFIA

SWINK, Steve. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Burlington: Elsevier, 2009.

KLUG, Chris; LEBOWITZ, Josiah. *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach for Creating Memorable Characters and Stories*. Burlington: Elsevier, 2011.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

GLASSNER, Andrew. *Interactive Storytelling. Techniques for 21st Century Fiction*. Natick: A K Peters, 2004.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

RAO, Amir. *Bastion*. Estados Unidos: Supergiant Games, 2011.

ABE, Goro. *WarioWare: Smooth Moves*. Japão: Nintendo, 2006.