



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Instituto de Letras

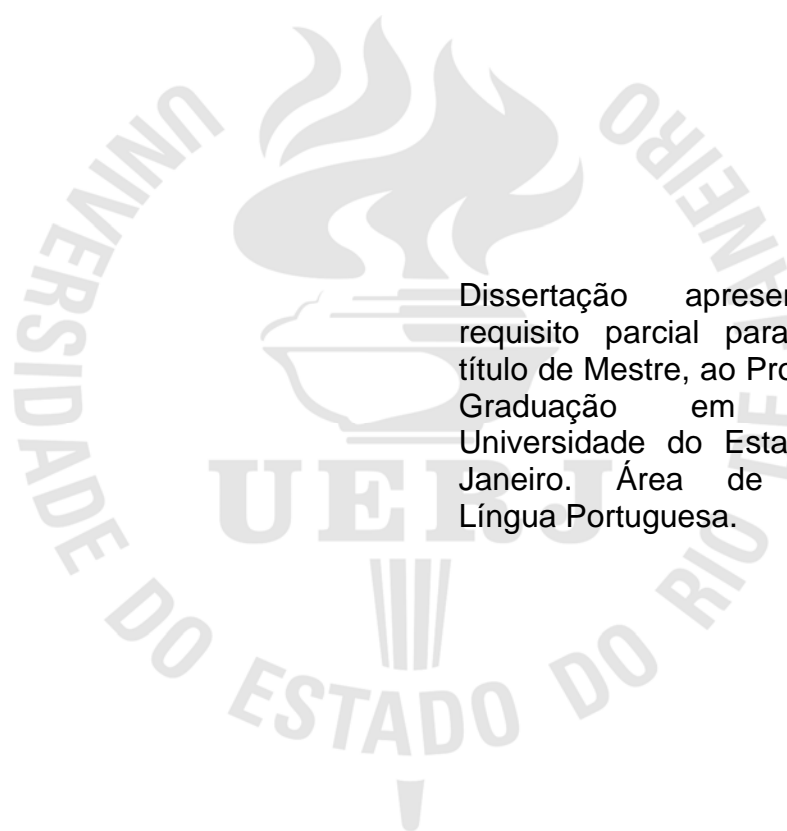
Camila Mourão Dias

O gênero *game*: possibilidades criativas de leitura

Rio de Janeiro
2013

Camila Mourão Dias

O gênero *game*: possibilidades criativas de leitura



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Língua Portuguesa.

Orientadora: Prof^a. Dra. Maria Teresa Gonçalves Pereira

Rio de Janeiro

2013

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEHB

D541	<p>Dias, Camila Mourão. O gênero game: possibilidades criativas de leitura/ Camila Mourão Dias. – 2013. 212 f. : il. + 1 DVD</p> <p>Orientador: Maria Teresa Gonçalves Pereira. Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.</p> <p>1. Leitura - Teses. 2. Jogos eletrônicos – Teses. 3. Videogames – Teses. 4. Multimídia interativa – Teses. 5. Sistemas de hipertexto - Teses. 6. Semiótica – Teses. I. Pereira, Maria Teresa Gonçalves. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.</p> <p>CDU 028.1:[004:793.7]</p>
------	---

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação desde que citada a fonte

Assinatura

Data

Camila Mourão Dias

O gênero *game*: possibilidades criativas de leitura

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Língua Portuguesa.

Aprovada em 27 de março de 2013.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dra. Maria Teresa Gonçalves Pereira (Orientadora)
Instituto de Letras - UERJ

Prof^a. Dra. Lygia Maria Gonçalves Trouche
Universidade Federal Fluminense

Prof. Dra. Tania Maria Nunes de Lima Camara
Instituto de Letras - UERJ

Rio de Janeiro

2013

DEDICATÓRIA

Ao meu amado filho Pedro, cujo sorriso me motiva diariamente a continuar da melhor maneira possível.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Wilson e Giselda, meus avós, Terezinha e José, e minhas tias, Rose e Néia, que, nos momentos mais difíceis da minha vida, apoiaram-me incondicionalmente, não só com palavras, mas com atitudes únicas de amor e amparo.

Ao meu marido, Rafael, e a seus pais, Emília e Antonio, pelo apoio e carinho diários.

Ao meu irmão William e meu primo Beto, pelas jogadas da infância.

Ao meu irmão Roberto e meu afilhado Augusto, pelas muitas e muitas horas de jogo.

À querida professora Maria Teresa, minha maior incentivadora, por acreditar na qualidade do meu trabalho e por todo carinho dedicado a mim há oito anos.

À querida professora Tânia, tão fundamental ao longo do curso de mestrado.

Aos queridos professores Henriqueta Valladares, Teresa Tedesco, Ítalo Moriconi e Magda Bahia, pelos conhecimentos compartilhados e pela compreensão.

Ao professor Guilherme Xavier (PUC-RJ), pelas referências sobre games e por ser tão solícito às minhas dúvidas.

Aos meus amigos, Alberto, Anderson, Andréa, Aytel e Julianna, pela ajuda imensa e pelo carinho único.

Às amigas Maria Carolina, Bárbara, Fernanda, Amanda, Carolina e Valéria, sempre presentes, independentemente das distâncias.

À FAPERJ, pelo apoio.

Um texto é uma máquina preguiçosa que exige do leitor um duro trabalho de cooperação para preencher os espaços do não-dito ou do já-dito que ficou em branco, o texto não é outra coisa senão uma máquina pressuposicional.

Umberto Eco

RESUMO

DIAS, Camila Mourão. *O gênero game: possibilidades criativas de leitura*. 2013. 212 f. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

A presente pesquisa tem como objetivo geral defender o ato de jogar como processo de leitura, concebida como construção de sentido(s), da qual o jogador participa como coautor. Para realização dessa tarefa, sugerimos uma descrição do *game* como gênero discursivo hipermodal. Teorias da área do estudo de *games* foram articuladas a teorias da área de Letras, a fim de respaldar com coerência teórica os objetivos aqui pretendidos. O *corpus* a ser estudado compõe-se de uma transcrição de uma jogada completa do *game Heavy Rain* e de gravações de cenas fílmicas e controláveis do mesmo jogo. Nesta pesquisa, defendemos a atividade lúdica como um processo de leitura bastante enriquecedor, que exige do jogador uma postura ativa, na qual ele precisa concretizar habilidades diversas para dar conta de construir sentidos a partir da multiplicidade semiótica do *game*.

Palavras-chave: *Game*. Gênero. Hipermodalidade. Leitura.

ABSTRACT

DIAS, Camila Mourão. *The genre game: creative possibilities of reading*. 2013. 212 f. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

This research aims to defend the general act of play as the reading process, conceived as the construction of meaning(s) from which the player participates as co-author. To perform this task, we suggest a description of the *game* as a speech genre hipermodal. Theories of the study area games have been articulated to the area of Humanities in order to endorse theoretical coherence with the objectives pursued here. The corpus to be studied consists of a transcript of a play full game Heavy Rain and records of film scenes and controllable same game. In this research, we advocate a ludic activity as a reading process very enlightening, which requires an active player, in which he must fulfill different skills to realize construct meaning from the multitude of semiotic game.

Keywords: Game. Genre. Hypertext. Multimodality. Reading.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Imagem de <i>Tennis for Two</i>	34
Figura 2	Imagem de <i>Spacewar!</i>	34
Figura 3	Imagem do arcade <i>Computer Space</i>	35
Figura 4	imagem da tela de <i>Pong</i>	36
Figura 5	Imagem de <i>Tank</i>	37
Figura 6	Imagem de <i>Pitfall</i>	38
Figura 7	Imagem de <i>Enduro</i>	38
Figura 8	Imagem de <i>Super Mario Bros.</i>	39
Figura 9	Imagem de <i>Sonic</i>	40
Figura 10	Imagem de <i>Super Mario Bros. 3</i>	40
Figura 11	Imagem de <i>Tomb Raider</i>	41
Figura 12	Imagem de <i>Shadow of Colossus</i>	42
Figura 13	Imagem de interatividade por meio do Wii Remote	43
Figura 14	Imagem de jogadores utilizando o Kinect	44
Figura 15	Imagem de <i>Tetris</i>	50
Gráfico 1	<i>Teoria dos gêneros de Bakhtin</i>	56
Gráfico 2	<i>Teoria dos gêneros aplicada ao funcionamento dos enunciados contemporâneos</i>	58
Figura 16	Imagem de <i>God of War I</i>	60
Figura 17	Imagem de <i>Soul Calibur</i>	60
Figura 18	Imagem de <i>Medal of Honor</i>	61
Figura 19	Imagem de <i>Resident Evil 6</i>	61
Figura 20	Imagem de <i>Grand Theft Auto IV</i>	62

Figura 21	Imagem de <i>Spyro</i>	62
Figura 22	Imagem de <i>Turma da Mônica</i>	63
Figura 23	Imagem de <i>Street Fighter</i>	78
Figura 24	Imagem de <i>Battlefield 2</i>	79
Figura 25	Imagem de <i>Donkey Kong</i>	80
Figura 26	Imagem de <i>Diablo II</i>	80
Figura 27	Imagem de <i>Final Fantasy X</i>	81
Figura 28	Imagem de <i>Age of Empires</i>	82
Figura 29	Imagem de <i>Dragon's Lair</i>	83
Figura 30	Imagem de <i>Heavy Rain</i>	83
Figura 31	Imagem da capa do jogo <i>Heavy Rain</i>	84
Figura 32	<i>DualShock 3</i> , a interface do PS3	170
Figura 33	Botões direcionais	171
Figura 34	Botão X	172
Figura 35	Botão Círculo	172
Figura 36	Ícone do Botão L1	173
Figura 37	Ícone do Botão L2	173
Figura 38	Ícone do Botão R1	174
Figura 39	Ícone do Botão R2	174
Figura 40	Ícone do Botão X	175
Figura 41	Ícone do Botão Círculo	175
Figura 42	Ícone do Botão Triângulo	175
Figura 43	Ícone do Botão Quadrado	175
Figura 44	Ícone de movimento com a alavanca direita	176

Figura 45	Ícone de movimento delicado com a alavanca direita	177
Figura 46	Ícone do Botão <i>Start</i>	177
Figura 47	Ícone do Botão <i>Select</i>	177
Figura 48	Imagem da tela de ajuda da interface	178
Figura 49	Ícone que exige a movimentação do <i>joystick</i> rapidamente na direção indicada	178
Figura 50	Ícone do primeiro tipo de sequência	179
Figura 51	Ícone do segundo tipo de sequência	180
Figura 52	Ícone do Botão Triângulo	180
Figura 53	Imagem do personagem Ethan Mars	184
Figura 54	Imagem da personagem Madison Paige	184
Figura 55	Imagem do personagem Norman Jayden	185
Figura 56	Imagem do personagem Scott Shelby	186
Figura 57	Imagem do personagem Carter Blake	186
Figura 58	Imagem do personagem Clarence Dupre	187
Figura 59	Imagem do personagem Charles Kramer	187
Figura 60	Imagem do personagem Adrian Baker	187
Figura 61	Imagem do personagem Gordi Kramer	188
Figura 62	Imagem da personagem Gracie Mars	188
Figura 63	Imagem da personagem Lauren Winter	188
Figura 64	Imagem do personagem Manfred	189
Figura 65	Imagem do personagem Horda	189
Figura 66	Imagem do personagem Nathaniel	189
Figura 67	Imagem do “Recepcionista”	190
Figura 68	Imagem da personagem Susan	190

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	14
1	LEITURA ESTRATÉGICA, HIPERMODALIDADE E ENSINO	16
1.1	A formação de leitores: um compromisso da escola	16
1.2	Leitura como um ato estratégico	19
1.3	Leitura e multiplicidade de sentidos	22
1.4	A linguagem digital: a articulação de híbridos em um complexo de semioses	25
1.4.1	<u>O hibridismo linguístico</u>	26
1.4.2	<u>O hibridismo das linguagens artificial e natural</u>	27
1.4.3	<u>A combinação de sistemas semióticos</u>	29
1.5	Da multiplicidade à hipermodalidade	31
2	GAMES: HISTÓRICO, DEFINIÇÕES E ABORDAGENS	33
2.1	Breve histórico ilustrado dos <i>games</i>	33
2.2	Do <i>ludus</i> ao <i>game</i> narrativo	44
2.2.1	<u><i>Ludus</i>: definição</u>	44
2.2.2	<u>Tipos de <i>ludus</i></u>	47
2.3	Narratologia e ludologia: uma abordagem complementar	50
3	GAME: UM GÊNERO DISCURSIVO HIPERMODAL	53
3.1	Gêneros textuais: abordagens tradicional e contemporânea	53
3.2	Funções sociocomunicativas dos <i>games</i>	58
3.3	Conteúdos temáticos	59
3.4	Construção composicional	63
3.4.1	<u>A composição lógica do jogo: regras e ficção</u>	64

3.4.2	<u>Aspectos sociais da composição</u>	69
3.4.3	<u>O círculo mágico</u>	70
3.5	Estilo	72
3.5.1	<u>A complexidade da linguagem digital em <i>games</i></u>	73
3.5.2	<u>Para além da linguagem, uma variedade de estilos</u>	76
4	DESCRIÇÃO E APRESENTAÇÃO DO CORPUS	84
4.1	Considerações metodológicas	84
4.2	Transcrição e DVD Complementar: considerações gerais	87
4.3	Transcrição da jogada mais triunfante	89
5	ESTUDO DO CORPUS: O JOGADOR-LEITOR EM <i>HEAVY RAIN</i>	169
5.1	O sistema de regras de <i>Heavy Rain</i>	169
5.1.1	<u>Controles do menu e controles do jogo</u>	169
5.1.2	<u>Prólogo: conhecendo um novo código</u>	181
5.2	A estrutura narrativa e a coautoria do jogador	182
5.2.1	<u>Personagens</u>	183
5.2.2	<u>Enredo</u>	190
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	206
	REFERÊNCIAS	209

INTRODUÇÃO

O interesse pelo videogame nasceu ainda na minha infância, sendo os jogos narrativos a minha preferência, uma vez que eu adorava imergir no universo lúdico, participando da construção de uma história. Como professora de Língua Portuguesa, envolvida com a leitura enquanto atividade de construção de sentidos, passei a lançar sobre o *game* o olhar de pesquisadora.

A decisão, em um curso de mestrado, na área de Letras, de investir em uma pesquisa que envolva o *game* foi um verdadeiro desafio, que não seria realizado se eu não recebesse o apoio de uma orientadora que decidisse ousar junto comigo. Perseguindo esse objetivo, foi preciso mergulhar em um arcabouço teórico da área de *games*, até então desconhecido por nós, para buscarmos estabelecer relações coerentes com teorias respeitadas do campo de Letras. Nosso esforço orientou-se por esse princípio.

Defender o ato de jogar como processo de leitura constitui o objetivo geral da presente pesquisa. Para a realização dessa tarefa, faz-se necessário partir da concepção de leitura estratégica, em que ao leitor cabe construir sentido(s) para o texto lido. Esse objetivo específico, por sua vez, atrela-se a outros dois: definir o leitor como sujeito ativo do processo construtivo, como verdadeiro estrategista, que se imprime no texto lido a ponto de revelar sua coautoria; e o texto como um todo não acabado, dotado de multiplicidade de sentidos, que se fazem presentes em potencial, mas precisam ser concretizados pelo leitor. A constituição dessa base teórica pauta-se, sobretudo, em Koch (2006) e Roland Barthes (2010).

Um trabalho acadêmico na área de Letras com enfoque na leitura do *game* torna urgente a descrição desse objeto como gênero discursivo hipermodal, outro objetivo específico da presente dissertação. A descrição dos aspectos desse gênero não seria possível se antes não fosse realizado um estudo sobre os *games* que apontasse as características que os definem, o que se realizou com base em teóricos respeitados da tradição de estudo dos *games*, em uma perspectiva de valorização tanto da abordagem ludológica como narratológica, representadas, sobretudo, por Jull (2005; 2008) e Frasca (1999; 2003).

A composição do *corpus*, extraído do *game Heavy Rain*, precisou passar por um processo de materialização, uma vez que o foco do estudo corresponde ao ato de jogar, e não ao objeto jogo. Dessa forma, optou-se por materializar jogadas completas do *game* de duas formas complementares, por meio de uma transcrição de uma jogada integral e de algumas gravações de cenas fílmicas e controláveis, reunidas em um DVD complementar.

Com base no *corpus* constituído, desenvolve-se um estudo da combinação entre a composição lógica do *game*, a estrutura de regras e a estrutura de ficção, e sua dimensão interativa, já que esses aspectos articulam-se na construção de uma jogada. Ao longo do estudo, pretendemos comprovar que o jogador, durante o jogo, envolvesse-se em um processo de leitura hipermodal do qual emerge como coautor.

Dessa forma, no primeiro capítulo desta dissertação, definiremos a concepção de leitura, leitor e texto da qual partiremos para realização de nosso objetivo geral. No segundo capítulo, caracteriza-se *game*, estabelecendo a base necessária à descrição desse objeto de estudo como gênero discursivo, tarefa desenvolvida no capítulo posterior. O quarto capítulo apresenta o *corpus*, justificando a materialização do *game Heavy Rain* em transcrição e gravações, que serão exploradas no último capítulo.

Vale ressaltar que não se pretende com esse trabalho esgotar as discussões propostas, ao contrário, buscou-se motivar o olhar para um gênero discursivo que ainda é bastante recriminado, mas que pode ser utilizado de forma enriquecedora no que se refere à leitura.

1 LEITURA ESTRATÉGICA, HIPERMODALIDADE E ENSINO

O presente capítulo, de caráter teórico, assume, basicamente, três objetivos: (a) discutir a relevância social e pedagógica do trabalho com a leitura nas escolas de educação básica; (b) apresentar criticamente diferentes concepções sobre leitura, focando aquela mais bem ajustada aos propósitos desta pesquisa; (c) e expor as peculiaridades da linguagem digital, dando destaque aos gêneros hipermodais, entre os quais estão os *games*.

Ao final desse percurso teórico, a ser desenvolvido e comprovado no estudo do *corpus*, chegaremos à conclusão de que, frente a um gênero com tais características, o leitor – aqui também um “jogador” – assume papel indispensável na construção dos sentidos, já que interage, sob variadas formas, com o texto – em nosso caso, o jogo.

1.1 A formação de leitores: um compromisso da escola

Cada vez mais, no Brasil, alimenta-se a discussão sobre a importância da educação para a solução dos problemas socioeconômicos que sustentam a desigualdade social característica da nossa população. Sem dúvida, por meio de uma renovação educacional, é possível construir uma sociedade mais igualitária, na qual os indivíduos não apenas cumpram com seus deveres, mas sejam capazes de questioná-los quando preciso, lutando pela concretização dos seus direitos. Além disso, a educação garante ao sujeito a consciência de que os direitos são conquistas que auxiliam na reorganização da sociedade, que não se pretende perfeita, mas que vise à justiça social.

Como professores de Língua Portuguesa, temos a convicção de que nosso trabalho não se restringe à sala de aula, devendo alcançar essa sociedade ávida de cidadãos, sujeitos capazes de ler criticamente o mundo a sua volta e de pensar soluções eficazes para as problemáticas que os atinjam diretamente ou afetem a coletividade que constituem. A cidadania, nesse sentido, é resultado de um processo complexo e vital que, nas aulas de língua materna, chamamos *formação de leitores*, caro desafio que se precisa perseguir e alcançar pela escola.

Formar leitores requer, antes de tudo, consciência sobre o significado da palavra *ler*, do latim *legere*, que traz em sua etimologia três maneiras, não excludentes, de praticar-se a leitura. Em um primeiro estágio, ler significa *contar*. Durante o processo de alfabetização, o aluno aprende a soletrar, a repetir os fonemas, a agrupá-los em sílabas e, em seguida, em palavras e frases. No segundo momento, que corresponde à tradicional interpretação de texto, ler significa *colher*: o sentido do texto seria predeterminado pelo autor e caberia, então, ao leitor, colher o sentido pronto. Finalmente, ler significa *roubar*: o leitor se apropria do texto para produzir sentido, à revelia do autor (PAULINO *et al.*, 2001). Formar leitores, para nós, apenas é um resultado quando conduzimos o aluno até o terceiro momento.

O ensino tradicional de língua portuguesa, entretanto, nega ao aluno a participação no processo de produção de sentido e o desestimula, ao impedir que ele próprio conceba os objetivos, as iniciativas e as estratégias de leitura. Aprisionar o educando nesse lugar de passividade constitui, sem dúvida, uma das maiores censuras que abalam o trabalho realizado com a leitura na escola.

Lerner (2002, p.75-76), sobre os fatores que obstam à formação de leitores, reflete:

por que a leitura – tão útil na vida real para cumprir diversos propósitos – aparece na escola como uma atividade gratuita, cujo único objetivo é aprender a ler? Por que se ensina uma única maneira de ler – linearmente, palavra por palavra, desde a primeira até a última que se encontra no texto –, se os leitores usam modalidades diversas em função do objetivo que se propuseram? (...) *Por que se usam textos específicos para ensinar, diferentes dos que se leem fora da escola?* Por que se espera que a leitura reproduza com exatidão o que literalmente está escrito, se os leitores que se centram na construção de um significado para o texto evitam perder tempo em identificar cada uma das palavras que nele figuram e costumam substituí-las por expressões sinônimas? Por que se supõe na escola que existe uma só interpretação correta de cada texto (e consequentemente se avalia), quando a experiência de todo leitor mostra tantas discussões originadas nas diversas interpretações possíveis de um artigo ou de um romance? [grifo nosso]

Apesar de todos os questionamentos lançados serem válidos, destacaremos aquele em que se enfoca a escolha dos gêneros trabalhados na escola: *por que se usam textos específicos para ensinar, diferentes dos que se leem fora da escola?* Pensamos, junto com a autora, ser preciso propiciar ao estudante o contato com variados gêneros presentes em diversas situações de interação por meio da linguagem – desde aquelas mais corriqueiras às mais complexas –, desvencilhando-nos, portanto, de um retrógrado juízo de valor

presente na organização dos currículos, por meio do qual se definem os “textos melhores” ou os mais “adequados”, em detrimento de muitos outros. Desse grupo, dos textos “estigmatizados”, destacamos os *games* – dificilmente pensados como objeto de ensino –, que, como se tentará provar na pesquisa, podem constituir ponto de partida para uma metodologia riquíssima que vise ao desenvolvimento da competência leitora dos alunos, vistos como sujeitos ativos no processo de construção de sentidos, negando, assim, a existência de uma única leitura, a “correta”, imposta pelo professor –como critica também Lerner no trecho citado.

Por meio das palavras da autora, concluímos ainda que o precário envolvimento dos alunos com as atividades de leitura, sobretudo em escolas da rede pública de ensino, certamente tolhe o dinamismo inerente à prática da leitura e explica o fracasso da atividade junto aos discentes, contribuindo para o aumento dos índices de analfabetismo funcional.

Torna-se imprescindível, sem dúvida, uma renovação do ensino de língua portuguesa que redimensione o objeto de ensino, tomando como referência fundamental as práticas sociais de leitura e escrita, repletas de sentido. Para isso, é preciso, independentemente do gênero textual a que o texto pertença, criar uma versão escolar dessas práticas que mantenha certa fidelidade à versão social (LERNER, 2002, p.17-18):

O necessário é fazer da escola uma comunidade de leitores que recorrem aos textos buscando resposta para problemas que necessitam resolver, (...) buscando argumentos para defender uma posição com a qual estão comprometidos, ou rebater outra que consideram perigosa ou injusta, desejando conhecer outros modos de vida, identificar-se com outros autores e personagens ou se diferenciar deles... O necessário é fazer da escola uma comunidade de escritores que produzem seus próprios textos para mostrar suas ideias, para informar sobre fatos que os destinatários necessitam ou devem conhecer, para protestar ou reclamar, para intrigar ou fazer rir... O necessário é fazer da escola um âmbito onde leitura e escrita sejam práticas vitais e vivas, onde ler e escrever sejam instrumentos poderosos que permitem repensar o mundo e reorganizar o próprio pensamento, onde interpretar e produzir textos sejam direitos que é legítimo exercer e responsabilidades que é necessário assumir.

Formar verdadeiros leitores de *todos* os gêneros, de variadas linguagens, incluindo a hipermodal, como se propõe neste trabalho, exige, portanto, transformações além da esfera educacional, uma vez que a democratização do conhecimento romperia com o caráter aristocrático da

leitura e da escrita, práticas sociais que historicamente foram, e de certa forma continuam sendo, patrimônio de certos grupos sociais mais que de outros. O desafio é, pois, formar seres humanos críticos, capazes de ler os textos e o mundo à sua volta, num processo criativo de construção de significações; e autônomos, capazes de se representarem nas várias situações sociais, independentes da autoridade alheia (LERNER, 2002).

A partir do momento em que o educando torna-se capaz de descobrir sentidos ocultos nos textos, um leitor crítico começa a se formar. O resultado precisa ser perseguido por professores comprometidos com a formação cidadã de seus alunos, visto que, por meio do ensino da leitura, de textos e do mundo, também somos responsáveis por essa construção.

Apesar de a questão pedagógica ter sido a maior motivação à elaboração desta pesquisa, ela não ganha concretude no desenvolvimento do trabalho. Em vez de uma sugestão efetiva de trabalho com *games* em sala de aula, pretendemos, nos limites desta dissertação, apenas apontar a possibilidade (e fundamentá-la teoricamente) de conceber os *games* como um valioso objeto de ensino de leitura, por exigir a participação efetiva do jogador-leitor e estar muito presente no cotidiano dos alunos.

1.2 Leitura como um ato estratégico

Ao afirmarmos que o leitor, longe de assumir uma postura passiva diante do texto, atua como protagonista no processo de construção de sentidos, negamos visões ultrapassadas de leituras, mas infelizmente ainda presentes em determinadas práticas pedagógicas:

- *ler é decifrar a superfície do texto*: nesse caso, o enfoque recai nos elementos constituintes da linguagem¹, apartados dos usos efetivos que se fazem dela, ignorando-se, portanto, as situações específicas em que são empregados, as quais, por sua vez, possibilitariam, em alguns casos, pluralidades de

¹ No trabalho, daremos prioridade ao termo “linguagem”, em detrimento de “língua”, já que, com isso, buscamos abarcar outras formas de significar, outras semioses, indo além do meramente verbal e incluindo gêneros hipermodais, como os *games*. Assim, a teoria adotada neste capítulo, mais voltada para a língua verbal, passará por algumas adaptações, mas sem perder sua essência e pertinência.

interpretações, já que o contexto² determina o modo como lemos e escrevemos nossos textos. Considera-se, então, a linguagem um sistema abstrato, homogêneo e pré-definido. Além disso, rejeita-se também a *coautoria* por parte do leitor, que, com base em seus saberes prévios, reinterpreta o escrito. I

Nesse caso, o leitor é, na verdade, considerado um sujeito determinado, na verdade “assujeitado” pelo sistema, um “títere”, marcado por uma espécie de “não consciência”, de “não vontade”, um sujeito “sem vez” (KOCH, 2006), excluído do processo de interação. A noção de texto, por seu turno, restringe-se a um “simples produto da codificação de um emissor a ser decodificado pelo leitor/ouvinte, bastando a este, para tanto, o conhecimento do código, já que o texto, uma vez codificado, é totalmente explícito” (KOCH, 2006, 16). Os sentidos possíveis para o escrito ou o falado encontram-se, de antemão, determinados, programados pelo sistema, cabendo ao leitor decifrá-los.

- *ler é “adivinhar” o que o autor quis dizer*: nesse caso, o destaque é dado ao autor, com uma suposta capacidade de expressar fielmente, no texto, seus pensamentos. A linguagem, aqui, é considerada como *representação do pensamento* (KOCH, 2006, TRAVAGLIA, 2005). Sua função básica consistiria em deixar “transparecer”, fidedignamente, as ideias transmitidas – uma espécie de “ferramenta” que se encontraria à disposição dos indivíduos.

O sujeito configura-se como psicológico, individual, detentor de suas vontades e ações, visto como um *ego* que elabora uma representação mental e anseia que seja “captada” pelo interlocutor do modo como foi mentalizada. O texto, por sua vez, é um produto (lógico) do pensamento do autor, nada mais cabendo ao leitor/ouvinte senão apreender, “colher” essa representação mental, juntamente com as intenções psicológicas do produtor, desempenhando um papel essencialmente passivo. Interpretar um texto limita-

² A palavra *contexto* é muito recorrente nos estudos sobre a linguagem. Por isso, a necessidade de delimitar seu sentido. Com influência das ideias de Koch (2006), define-se *contexto* como um conjunto de, no mínimo, três dimensões presentes em quaisquer atos comunicativos: (a) o cenário ou o entorno imediato e físico, (b) o entorno social e histórico e (c) o entorno cognitivo, que corresponde à soma de saberes prévios acionados na construção/recepção de textos. *Contexto* refere-se, portanto, à articulação desses três entornos. Um sinônimo possível é *situação comunicativa*.

se a descobrir o que o autor quis dizer – como se sabe, atividade ainda frequente em manuais didáticos.

Distanciando-nos dessas abordagens, acreditamos que *o ato de ler é uma atividade interativa*, por meio da qual autor e leitor dialogam e constroem, em parceria, os sentidos materializados nos textos – peça-chave da interação. A linguagem passa, então, a ser considerada em função dos usos concretos, em contextos delimitados, atualizando-se apenas “a serviço da comunicação intersubjetiva, em situações de atuação social e através de práticas discursivas, materializadas em textos” (ANTUNES, 2003, 42). Em outras palavras, a linguagem engloba um conjunto de práticas com o qual os falantes/ouvintes (escritores/leitores) *agem e expressam* seus desejos com ações apropriadas aos objetivos em cada circunstância.

Na perspectiva, sublinha-se o *caráter ativo* dos sujeitos na produção de sentidos. Para Koch (2006, 15), esses sujeitos “(re)produzem o social na medida em que *participam ativamente* da definição da situação na qual se acham engajados”. Não se trata de um indivíduo totalmente subjugado ao código, nem dono de suas vontades, totalitário, que nega o caráter interativo da linguagem, ao dominar por completo o ato verbal, desprezando tanto a historicidade do idioma quanto a relevância dos interlocutores e dos outros elementos situacionais. Tenta-se um equilíbrio entre *sujeito, sistema e contexto*.

Quanto a *texto*, passa-se a concebê-lo como o “próprio lugar da *interação*”, no qual os interlocutores, “dialogicamente, nele se constroem e são construídos” (KOCH, 2006, 17). Os sentidos, em vez de determinados pelo sistema linguístico ou pelas vontades do seu produtor, são construídos em parceria com os leitores, que detêm uma série de saberes, acionados no momento da interação.

Pode-se, portanto, considerar leitura e escrita como uma espécie de “jogo”, tendo como “peças” o *autor*, o *texto* e o *leitor* (KOCH, 1998, 2006):

- *Autor*: é sempre detentor de, no mínimo, uma *intenção comunicativa* (ou projeto de dizer). Para se alcançarem tais objetivos com êxito, ele faz, estrategicamente, as devidas escolhas dentre o seu repertório de saberes.

- *Texto*: organizado *estrategicamente* de determinada forma, a partir das escolhas feitas pelo autor dentre as diversas possibilidades que a língua lhe oferece. Na superfície textual (“o tabuleiro do jogo”), as opções linguísticas do produtor viram “pistas”, sinalizações para o leitor.

Todas essas sinalizações, verbais e não verbais, estabelecerão *limites* quanto às leituras possíveis, servindo como índices comprobatórios. Se por um lado é verdadeira a afirmação de que determinados textos se abrem para uma pluralidade de interpretações, por outro, deve-se reconhecer a existência de critérios de validação, talvez o principal a organização da superfície do texto.

- *Leitor*: “decifrador de pistas”, exerce papel essencial no processo de construção de sentidos ao mobilizar seus saberes acumulados e ao interpretar a forma particular como o texto encontra-se organizado, em decorrência das escolhas do produtor.

1.3 Leitura e multiplicidade de sentidos

A explicação teórica detalhada no tópico anterior, em que se concebe a leitura como um processo estratégico, para o qual o leitor muito contribui, baseou-se nas ideias desenvolvidas pela Linguística Textual, representada aqui sobretudo pelas palavras de Koch (1998, 2006). Entretanto, para se enfatizar esse ponto de vista sobre o processo de construção de sentidos, infelizmente ainda afastado de muitas práticas pedagógicas de leitura, recorreremos a *O Prazer do Texto* (2006), do francês Roland Barthes, expoente da Crítica Literária, o qual lança mão de algumas metáforas que didatizam seu pensamento³. Em vez de oposições e divergências, encontraremos nítida sintonia entre Linguística e Literatura, o que enriquecerá a fundamentação teórica deste trabalho.

³ Ainda que Barthes tenha em seu campo de visão apenas a leitura de textos de literários, achamos válido ampliar suas ideias para abarcar todo e qualquer movimento de leitura, independentemente de domínios discursivos e de gêneros.

Dentre os pontos estudados por Barthes, destacaremos, ainda que brevemente, a definição de *texto*, de *autor* e de *leitor* – fundamentais para o nosso trabalho.

Teia, tecido, texto: uma concepção para texto

Qual a concepção de texto que coerentemente norteia o trabalho com leitura aqui discutido? Respondendo à questão, revisitamos uma reflexão de Barthes brilhantemente potencializada pela força da metáfora (2006, p. 74-75):

Texto quer dizer Tecido; mas, enquanto até aqui esse tecido foi sempre tomado por um produto, por um véu todo acabado, por trás do qual se mantém, mais ou menos oculto, o sentido (a verdade), nós acentuamos agora, no tecido, a idéia gerativa de que o texto se faz, se trabalha através de um entrelaçamento perpétuo; perdido neste tecido — nessa textura — o sujeito se desfaz nele, qual uma aranha que se dissolvesse ela mesma nas secreções construtivas de sua teia. Se gostássemos dos neologismos, poderíamos definir a teoria do texto como uma hifologia (*hyphos* é o tecido e a teia da aranha).

No fragmento acima, Barthes trata de duas concepções de texto: o que guarda o sentido criado pelo seu autor; e o que se faz ou que “se trabalha através de um entrelaçamento perpétuo”.

No primeiro caso, temos a ideia de texto que, geralmente, é apresentada ao aluno no ensino escolar: o texto guarda uma determinada verdade, o sentido, o sentido fixo, cabendo ao leitor meramente interpretá-lo, para descobrir o sentido planejado pelo autor. Barthes nega essa perspectiva ao anunciar a produtividade do texto, destacando, em oposição ao sentido fixo, a multiplicidade de sentidos e o seu caráter renovável. Ler não significa, portanto, desvendar o sentido da obra, mas construir sentido(s) a partir dela.

O autor-tecelão

Qual a função do autor em um texto? A partir da questão da produtividade textual defendida por Barthes, parece-nos interessante lançar mão de uma metáfora para nos referir à figura do autor: o *autor-tecelão*. O escritor tece a sua teia, cria o seu tecido, à medida que escolhe os fios, as

cores, as combinações que pouco a pouco tomam forma. Tais escolhas e combinações, por sua vez, são promovidas por força do que chamamos estilo do autor.

Assim como a aranha produz sua teia com suas próprias substâncias orgânicas, o autor utiliza as suas (seus sentimentos, suas idéias, suas lembranças, suas experiências, seus conhecimentos, todas as suas vozes, todas as vozes que constituem a sua), para tecer uma teia de significações, a sua obra, o seu tecido, o seu texto. Nesse momento de criação, o autor coloca-se na obra, que é, portanto, parte de si. Nas palavras de Barthes (2006: 40-41):

Alguns querem um texto (uma arte, uma pintura) sem sombra, cortada da "ideologia dominante", mas é querer um texto sem fecundidade, sem produtividade, um texto estéril [...]. O texto tem necessidade de sua sombra: essa sombra é um pouco de ideologia, um pouco de representação, um pouco de sujeito: fantasmas, bolsos, rastos, nuvens necessárias; a subversão deve produzir seu próprio claro-escuro.

O leitor-tecelão

E qual, então, o papel do leitor diante de um texto? Como o autor, também é um tecelão, pois, uma vez seduzido pelo texto, desfaz-se nele por força de uma fascinação erótica, faz uso de suas substâncias (seus sentimentos, suas lembranças, suas idéias, seu estado de espírito, todas as vozes que constituem a sua, toda a sua bagagem de conhecimentos acumulados) para construir sua leitura. Nesse momento, em que já se encontra perdido no tecido, o leitor já não é um simples leitor, mas um sujeito, um sujeito de ação. É um criador, pois cria, a partir da sua leitura, uma outra obra, desfazendo fio por fio de um tecido para produzir outro bordado, o seu bordado. O sujeito que emerge do texto já não é aquele leitor que se propôs à leitura, porque o texto causa transformação, ainda que visivelmente nada seja percebido (BARTHES, 2006).

Nota-se, portanto, nítida intersecção teórica entre as ideias da Linguística Textual, representada por Koch em 1.2, e da Teoria da Literatura, da qual se destaca Roland Barthes. Para ambos, o leitor, longe de assumir um papel coadjuvante, constrói sentidos frente aos textos, uma vez que faz suas

escolhas, seu “percurso”, além de ativar uma série de outros saberes e habilidades. Acreditamos ainda que, quando o texto em questão estiver materializado em uma linguagem digital-hipermodal, tal caráter interativo da leitura ganha mais relevo, permitindo-nos mesmo conceber o leitor como um “jogador”, evidenciando seu comportamento estratégico. Por isso, no decorrer desta pesquisa, será recorrente a expressão “jogador-leitor”.

1.4 A linguagem digital: a articulação de híbridos em um complexo de semioses

Conceber o *game* como gênero discursivo requer um estudo que exponha sua natureza hipermodal, determinada pela articulação de modalidades de linguagem que compõem um complexo inconcebível senão em sua totalidade. A fim de discutirmos a hipermodalidade característica dos *games*, evocaremos a noção de híbrido defendida por Buzato (2007) ao tratar dos gêneros *new media*⁴, marcados pela linguagem digital. O hibridismo próprio da linguagem desses gêneros, e por extensão do videogame, deve ser compreendido em toda sua complexidade, conforme propõe Buzato (2007).

Para a realização da tarefa, Buzato (2007) baseia-se em três pressupostos. O primeiro diz respeito à necessidade de se partir de uma noção de linguagem calcada em usos e de se valorizar a heterogeneidade da linguagem como um fator constitutivo central, demanda atendida, segundo o autor, pela concepção enunciativo-discursiva e dialógica de linguagem encontrada em Bakhtin (1988). O segundo remete à essencialidade de se considerar a linguagem para além das fronteiras das realizações verbais, de modo a apontar para um nível de abstração que abarque todos os sistemas semióticos presentes nos discursos digitais, o que o autor cumpre ao revisitar a teoria de multimodalidade de Lemke (1998, 2002). E finalmente, o terceiro, voltado para o hibridismo existente entre as linguagens natural e artificial

⁴ Buzato, em sua tese de doutorado, defendida em 2007, trata do hibridismo na linguagem digital típico de gêneros *new media*, por isso julgamos que o estudo desenvolvido pelo teórico da Unicamp é aplicável ao gênero *game*. No presente capítulo, relacionaremos as reflexões e conclusões de Buzato (2007) a respeito do hibridismo dos gêneros digitais com o *game narrativo*, convictas de que não incorreremos em qualquer inadequação.

característico da linguagem digital, que constitui objeto de estudo do próprio Buzato.

1.4.1 O hibridismo linguístico

Para Bakhtin (1988), o princípio fundador da linguagem é a interação, e não um sistema abstrato de formas. Se as normas linguísticas importam para a compreensão de uma língua, elas também requerem interlocutores que ponham o sistema linguístico em uso, tanto as reproduzindo como atualizando o próprio sistema. A partir dessa perspectiva, o filósofo russo defende que o sentido constitui-se na relação entre os sujeitos, dependendo, portanto, de negociações e conflitos estabelecidos no ato da enunciação. Assim, Buzato (2007) encontra em Bakhtin uma concepção de linguagem pautada no uso.

Referindo-se ao caráter heterogêneo da linguagem, Bakhtin (1988) aponta para o plurilinguismo inerente às línguas naturais ao qual as próprias normas que regulam esses sistemas sujeitam-se. De acordo com o teórico, a crença em uma língua única geralmente advém do que ele denomina de forças centrípetas da linguagem, que, por sua vez, relacionam-se estritamente com a centralização de poder constituinte da própria sociedade. Em movimento contrário a tais forças, colocam-se, segundo o filósofo, o que ele chama de forças centrífugas da linguagem, as responsáveis pelo aspecto criativo da língua, por sua atualização e evolução constantes. É a relação entre as forças centrípetas e as centrífugas, portanto, que a língua constitui-se concretamente em sua natureza dinâmica.

A partir das noções apresentadas sobre a concepção de linguagem teorizada por Bakhtin, Buzato elenca dois tipos de hibridização que acontecem simultaneamente nas línguas naturais postulados pelo autor. Há um hibridismo natural, inconsciente e inerente a todas as línguas, condição fundamental para sua sobrevivência ao longo do tempo e que argumenta contra uma noção de língua única e homogênea; e um hibridismo intencional ou consciente, que se manifesta pela justaposição de linguagens coexistentes no enunciado, mas separadas por diferenças sociais e/ou históricas. Diferentes vozes sociais podem estar propositadamente presentes num mesmo enunciado, aclarando

ou criticando uma a outra, num processo conflitante, prolongado indefinidamente, sem que haja uma resolução ou fechamento do sentido.

Buzato (2007) enfatiza que, muitos autores que estudam a linguagem digital, debruçam-se apenas sobre o hibridismo linguístico e, comumente, procuram identificar, por exemplo, as misturas entre línguas naturais e gêneros verbais que, em geral, marcam a textualidade digital, bem como sobre as perturbações e as interpenetrações entre as modalidades oral e escrita dos discursos.

O autor retoma esse ponto de vista discursivo, no qual já se observam duas formas de hibridismo, e considera-o juntamente com o hibridismo caracterizado pela relação entre as linguagens natural e artificial; e o hibridismo composto pela articulação de múltiplas modalidades de linguagem.

1.4.2 O hibridismo das linguagens artificial e natural

Com base em Buzato (2007), discorreremos em linhas gerais a respeito do entrecruzamento das linguagens artificial e natural na composição da linguagem digital. De acordo com o autor, computadores são máquinas de linguagem com as quais o homem pode estabelecer interação, desde que expresse conceitos, relações e atos culturalmente codificados em sua linguagem natural em termos de uma linguagem artificial baseada, em última instância, em dígitos binários mutuamente excludentes (1/0, Verdadeiro/Falso, ligado/desligado, etc.). Na prática, isso é possível por meio de uma cadeia de traduções realizadas por programas interpretadores e compiladores criados especificamente para tal fim, e que funcionam independentemente da atenção do usuário. A respeito, Buzato (2007, p. 78) cita o exemplo da palavra “copy” que, ao ser digitada em um teclado de computador, tem a função de acionar uma tabela de correspondências embutida nesses diversos programas, por meio dos quais a máquina converte cada um dos caracteres digitados (c, o, p, y) em um número inteiro de base hexadecimal (63, 6F, 70, 79) e, finalmente, em um número binário (1100011, 1101111, 1110000, 1111001). O computador, a partir do comando, interpreta a numeração binária na forma de impulsos elétricos, isto é, associando o dígito “1” à passagem de corrente elétrica e o dígito “0” à sua ausência. Buzato conclui que o termo “linguagem digital”

corresponde literalmente à representação "elétrica" (traduzível em dígitos binários) de signos culturais, embora a expressão abranja, nos Estudos da Linguagem, muito mais do que isso.

O autor aponta que, atualmente, a evolução das diversas linguagens de programação utilizadas, isto é, códigos que permitem a representação elétrica de signos complexos, pode ser descrita como uma apropriação cada vez mais sofisticada e rigorosamente protocolada da lógica aristotélica, assim como da sintaxe e do léxico das línguas naturais escritas, principalmente do inglês, para a manipulação das capacidades de processamento do computador por meio de cadeias de "tradução", isto é, programas compiladores e interpretadores, que transformam instruções interpretáveis por seres humanos, programadores ou usuários, em comandos interpretáveis pelos processadores.

Como falar de signos interpretáveis por humanos é falar também de imagens e gestos, Buzato (2007, p. 77) informa que um dos desenvolvimentos mais significativos na história recente da interação homem-computador foi a incorporação de metáforas visuais, na forma de ícones e "janelas", às interfaces de usuário e aos ambientes de programação, bem como o desenvolvimento de artefatos táteis de manipulação da interface, como o *mouse*, a caneta ótica, os diversos tipos de *joy-sticks*, luvas e capacetes utilizados em aplicações de Realidade Virtual, etc..

De acordo com o teórico, as pesquisas em inteligência artificial assumem a linha de frente desses desenvolvimentos da interação homem-computador, com destaque especial para a síntese de voz e o Processamento de Linguagem Natural que, conforme expectativa, levarão à possibilidade de se utilizar ou programar um computador por meio da fala, ou alguma forma de fala muito próxima da natural. A pesquisa, como as demais relacionadas à interação homem-computador, volta-se para programas compiladores e interpretadores elaborados predominantemente em linguagens de programação baseadas em notações escritas de línguas naturais, que, ao final do processo, continuarão a representar matematicamente, e depois eletricamente, o que o usuário diz ou faz.

Buzato prossegue sua análise a respeito da linguagem digital, apontando que, na linguagem das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), amplia-se continuamente um plurilinguismo análogo àquele já apontado

por Bakhtin (1988) como constitutivo da linguagem natural. No que tange à linguagem digital, Buzato afirma que também estamos diante de uma linguagem que é um sistema de linguagens, de signos que se prestam simultaneamente à expressão de mais do que uma consciência: do usuário, do *designer*, e do programador, mas também do processador, do programa de navegação, do servidor de rede. A respeito Buzato (2007, p. 78) alerta:

Assim como no caso da linguagem natural, pode-se postular a existência de um sistema abstrato e internamente coerente de formas e regras para a linguagem digital, mas não se deve confundir esse sistema como “a linguagem”, senão como força criadora de uma linguagem híbrida e heteroglósica, que se diversifica constantemente. Sobre cada enunciação desse sistema lógico-elétrico-matemático incidem linguagens, intenções e discursos diversos, numa rede que estabelece pontes entre interlocutores e objetos já também saturados de linguagem.

Com o breve preâmbulo sobre o funcionamento interno dos computadores e a interação do homem com a máquina, Buzato almeja introduzir a característica principal da noção de linguagem digital: o seu hibridismo, que se contrapõe a uma perspectiva que caracterize a linguagem digital em termos de rupturas: entre o digital e o impresso, a linguagem natural e as linguagens artificiais, a imagem e o verbal, o técnico e cultural, e assim por diante. A partir da constatação de que a linguagem digital, no sentido estrito, é, em última análise, uma das pontas de uma grande cadeia de traduções, compilações e apropriações de diferentes sistemas de representação cultural feitas por engenheiros e programadores, é coerente abordá-la, agora em sentido mais amplo, não como uma ruptura, mas como um processo de convergência e hibridização.

1.4.3 A combinação de sistemas semióticos

Conforme declaramos, em concordância com Buzato (2007), o hibridismo da linguagem digital não se restringe ao plano linguístico nem à relação entre linguagem natural e artificial, mas agrega ainda a multimodalidade e a hipermodalidade constitutivas dos discursos digitais, marcadas pela combinação entre diferentes sistemas semióticos, como o verbal, o visual, o musical e o sonoro, em um mesmo texto complexo.

De acordo com Lemke (1998, s/p), os diferentes sistemas semióticos que compõe um texto multimodal se combinam para produzir significados que são mais do que a somatória do que cada um deles pode significar em separado, o que o autor chama de “multiplicar significação”, uma vez que as opções de significados para cada mídia multiplicam-se de modo cruzado em uma explosão combinatória.

A fim de explicar esse potencial multiplicador de sentidos inerente aos construtos multimodais, Lemke (2002) resgata três categorias postuladas por Halliday (1978 *apud* Lemke, 2002, s/p) para descrever os diferentes tipos de significados expressos pelos signos linguísticos: significado aparente, significado performativo e significado organizacional⁵.

Revisando sucintamente as categorias retomadas por Lemke, os significados aparentes, aqueles que salientam o tema ou o tópico, constroem-se, sobretudo, pelo conteúdo ideacional dos textos verbais e pelo que é retratado pelas imagens nos textos visuais. Já o significado performativo, veiculado de forma mais pressuposta, diz respeito a pontos de vista, atitudes e valores implícitos na construção do texto verbal ou visual, veiculando, portanto, o que se realiza na relação comunicativa a partir da configuração do lugar que os diferentes participantes assumem entre si em relação ao conteúdo apresentado. Finalmente, o significado organizacional, representado por unidades estruturais que marcam a relação interna entre os signos de forma a gerar unidades maiores de sentido, permite que os dois tipos de significado referidos integrem-se a fim de atingir maior complexidade e precisão.

Após retomar os três tipos de significado postulados por Bakhtin, Lemke relaciona-os à significação em textos multimodais (2002, p. 305):

Nas semioses multimodais nós construímos um significado aparente (performativo e organizacional) interintermodal, através da integração das contribuições que o significado aparente de cada uma das modalidades contribuintes faz para a rede ou para o conjunto total de significados aparentes, performativos e organizacionais.

⁵ De acordo com Braga (2010), adotaremos a sugestão feita pelo professor Lynn Mario Meneses de Souza (USP - São Paulo) para a tradução dos termos *presentational*, *orientational* e *organizational*, por concordarmos que os termos “significado aparente”, “performativo” e “organizacional” melhor representam os conceitos discutidos por Lemke.

De acordo com Braga (2010), o fato de as diferentes categorias de significado tratadas não serem independentes entre si, uma vez que se integram na construção do sentido textual, torna possível compreender por que, em produções multimodais, as possibilidades de produção de sentido ampliam-se. A autora explica que, em tais construtos, os diferentes tipos de significado veiculados por cada modalidade individual integram-se e complementam-se de modo a auxiliar a interpretação geral ou a de segmentos particulares do texto. Prossegue, explicando que os diferentes arranjos entre as diferentes categorias de significados veiculados pelas diversas modalidades não podem ser controlados e totalmente previstos pelo autor de um texto multimodal, o que explica a multiplicidade de leituras possíveis para textos dessa natureza.

1.5 Da multimodalidade à hipermodalidade

Atualmente, como aponta Braga (2010), já não é mais pertinente debater se as novas tecnologias causam ou não impacto nas formas como entendemos e experienciamos o letramento, concebido aqui como resultado da ação de ensinar e aprender as práticas sociais de leitura e escrita⁶. A respeito dos gêneros digitais, Braga (2010) reflete sobre a interatividade e a multimodalidade, duas características que alteram significativamente a natureza do texto na tela e que abrem espaço para a reflexão acerca das noções de hipertexto e hipermodalidade, para redimensioná-las a fim de defendermos o *game* como um gênero hipermodal.

Para Braga, o hipertexto caracteriza-se por não depender de um eixo central que sustente um conjunto hierarquicamente organizado de informações secundárias e por exigir que o leitor faça escolhas, a partir dos *links* digitais disponíveis, determinando tanto a ordem de acesso aos diferentes segmentos disponibilizados em sua composição quanto o eixo coesivo que lhe confere um

⁶ Letramento, de acordo com Soares (2010), mais que o aprendizado do código verbal, é a *apropriação* da escrita, uma vez que “Ter-se ‘apropriado da escrita’ é diferente de ‘ter aprendido a ler e a escrever’: ‘aprender a ler e escrever’ significa adquirir uma tecnologia, a de codificar em língua escrita e de decodificar a língua escrita” (p. 39). Para a autora: “Letramento é prazer, é lazer, é ler em diferentes lugares e sob diferentes condições, não só na escola, em exercícios de aprendizagem” (p. 42).

sentido global. Dessa forma, as ligações estabelecidas pelos *links* vão além de expansões ou relações secundárias e passam a centrais na estruturação do texto, tornam-se parte constitutiva do seu sentido, uma vez que o processo de relacionar segmentos de informação muda a natureza dos segmentos em si.

Como os segmentos anteriormente acessados se tornam contexto para os segmentos posteriormente lidos, é difícil para o autor de um hipertexto prever a gama de possíveis sentidos que se constroem durante a leitura. Isso faz com que ele tenha menos controle sobre o seu texto e menor controle sobre a direção oferecida ao leitor virtual.

A hipermodalidade, por sua vez, está diretamente atrelada às noções de multimodalidade e hipertexto, já que essa propriedade equivale à multimodalidade revelada na forma de organização textual. Para Xavier (2002, p. 100), o hipertexto multimidiático é o tipo de texto representativo de uma tecnologia enunciativa que viabiliza a emergência de “uma nova forma de acessar, produzir e interpretar informações de maneira multissensorial que se constitui no modo de enunciação digital”.

Lemke (2002) expõe que a multiplicidade de sentidos permitida pela estrutura hipertextual é ainda mais evidente no ambiente hipermídia, no qual a hipertextualidade é agregada à multimodalidade, gerando textos hipermodais. O texto hipermodal, ao relacionar dentro de uma estrutura hipertextual unidades de informação de natureza diversa (texto verbal, som, imagem), gera uma nova realidade comunicativa que ultrapassa as possibilidades interpretativas dos gêneros multimodais tradicionais.

Ainda de acordo com Braga (2010), no caso específico do texto hipermodal, fica ainda mais evidente a impossibilidade de controle sobre o processo de significação, já que esse conjunto de relações torna-se ainda mais complexo e imprevisível. Em outras palavras, as redes hipertextuais permitem uma conexão mais livre entre as informações veiculadas pelas unidades textuais construídas a partir de diferentes modalidades.

A exposição teórica a respeito da linguagem digital apresentada no presente capítulo objetiva alicerçar uma base teórica que resgataremos mais adiante quando proporemos a descrição do jogo de videogame como gênero discursivo.

2 GAMES: HISTÓRICO, DEFINIÇÕES E ABORDAGENS

Os *games*, apesar de pertencerem à esfera do entretenimento, já foram objeto de muitos estudos científico-acadêmicos em diversas áreas do conhecimento, os quais chegaram a conclusões nem sempre uníssonas. Por isso, a abordagem dos *games*, além de ter propiciado um histórico organizado sobre o tema, gerou divergências quanto à sua definição e aos seus objetivos.

Assim, no presente capítulo, pretendemos expor um sucinto histórico dos *games*, apresentando também uma possível e coerente definição, acompanhada de uma listagem de seus tipos. Além disso, faremos referência a duas correntes teóricas, vistas por muitos como conflitantes: a *ludologia* e a *narratologia*. Em vez de enfatizar as divergências entre elas, buscaremos um estudo complementar, que permita um olhar mais ajustado sobre o *corpus* desta pesquisa.

2.1 Breve histórico ilustrado dos *games*

A apresentação de um panorama da evolução dos videogames, desde sua origem aos dias atuais, requer um breve estudo do desenvolvimento dos computadores a partir da segunda metade do século XX.

De acordo com Xavier (2010), quatro personalidades colaboraram, em especial, para a origem e popularização dos jogos eletrônicos: William Higinbotham, Steve Russell, Nolan Bushnell e Ralph Baer.

William Higinbotham, um físico do Brookhaven National Laboratory (EUA), desenvolveu, em 1958, o jogo *Tennis for Two* (*Tênis para 2*) (Fig. 01), no intuito de “entreter visitantes durante os dias de visita” ao Centro de Energia Nuclear do laboratório nacional, no qual trabalhava. O pesquisador, ao acoplar um osciloscópio ao terminal de um computador analógico e possibilitar a movimentação de dois seletores circulares na tela, simulava uma partida de tênis, em que a bola era apenas um pontinho branco e a rede uma linha. Para Higinbotham, estava pronto o primeiro protótipo sistemático de um jogo eletrônico interativo. Sucesso por dois anos consecutivos, o jogo foi finalmente desmontado para outras finalidades.



Figura 1- Imagem de *Tennis for Two*

Steve Russell e sua equipe, em 1962, nos laboratórios do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), desenvolveram *Spacewar!* (Fig. 02), um jogo que rodava no computador PDP-1, equipamento de última geração, equipado com um VDU (*Video display Unit*) de alta resolução. O jogo consistia em duas naves espaciais que tinham por objetivo atirar uma na outra. Apesar de não ser produzido comercialmente, *Spacewar!* inspirou jogos lançados posteriormente para outras plataformas.



Figura 2- Imagem de *Spacewar!*

É válido ressaltar que as duas primeiras releituras de *Spacewar!* foram os arcades⁷ *Galaxy Game* e *Computer Space* (Fig. 3) O primeiro, desenvolvido

⁷ Arcade é a máquina de jogos eletrônicos ativada por fichas ou moedas. As casas que promovem o entretenimento a partir dessas máquinas também são chamadas arcades. Na região sudeste do Brasil, os arcades são também conhecidos como fliperamas.

por Bill Pitts e HugTuck, da Stanford University, em 1971, não foi produzido comercialmente, usado apenas pelos estudantes da universidade. O segundo, criado, no mesmo ano, por Nolan Bushnell e Ted Dabney, futuros fundadores da Atari, foi o primeiro arcade produzido comercialmente. Sem sucesso no mercado em virtude do excesso de instruções de uso, era encontrado, sobretudo, em espaços universitários.



Figura 3- Imagem do arcade *Computer Space*

Já Ralph Baer desenvolveu o primeiro console⁸, numa tentativa de rodar jogos de computadores em aparelhos de televisão. Em 1970, expôs seu projeto, juntamente com um jogo de *ping-pong* também elaborado por ele, a executivos da fabricante de TVs Magnavox. Para a empresa, o novo dispositivo alavancaria as vendas de seus aparelhos.

Em 1972, em rede nacional e horário nobre, é apresentado o Magnavox Odyssey, o primeiro console de videogame da história. Para baratear custos, o modelo era mudo, sem cores ou placares. Acompanhava dados, dinheiro de brinquedo e transparências plásticas colocadas sobre a tela da TV para modificar a jogabilidade. Custando US\$100 a unidade, vendeu 100 mil unidades logo no primeiro ano, mas em seguida desapareceu quase por completo do mercado.

Após William Higinbotham, Steve Russell e Ralph Baer contribuírem para a origem dos jogos eletrônicos e, mais precisamente, para o

⁸Equipamento doméstico que processa videogames.

desenvolvimento do primeiro console de videogame, Nolan Bushnell também o fez. O criador de *Computer Space* funda, em 1972, a empresa Atari e, inspirado no jogo do *Odyssey*, contrata Al Alcorn, um engenheiro eletrônico recém-formado, para desenvolver o *arcade Pong*, que consistia em uma partida de tênis eletrônico, na qual os jogadores, utilizando retângulos, batiam em uma bola quadrada de um lado para o outro da tela (Fig. 4). O jogo, com regras muito simples, tornou-se uma franquia absoluta, não só iniciando o mercado do entretenimento eletrônico público como permitindo que a Atari se tornasse um verdadeiro império.



Figura 4- imagem da tela de *Pong*

A popularização dos jogos eletrônicos se deu, inicialmente, por meio dos arcades, todavia os muitos consoles desenvolvidos desde 1972 possibilitaram e continuam a possibilitar, o crescimento surpreendente da indústria de videogames. Com base em Xavier (2010), abordaremos, de modo sucinto, as sete gerações de consoles.

a) Primeira geração de consoles

Conforme exposto, a primeira geração dos consoles de videogame, compreendida entre os anos de 1972 e 1977, iniciou-se com o lançamento do *Magnavox Odyssey* seu jogo de ping-pong. Nesta geração, o clássico *Pong*, inspirado no jogo criado por Ralph Baer, popularizou-se, juntamente com suas muitas versões para console. De acordo com Gularte (2010), em 1977, os jogadores estavam cansados de jogar *Pong* e *Tank* (Fig. 5), únicos jogos encontrados nas lojas naquele momento.

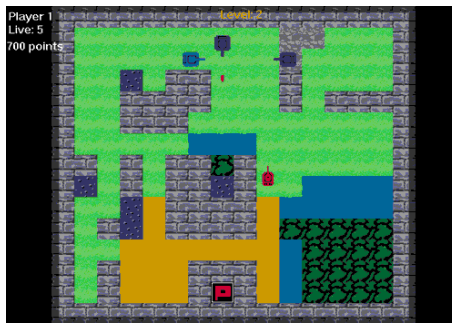


Figura 5- Imagem de *Tank*

b) Segunda geração de consoles

A segunda geração estreia, em 1977, com o *Atari 2600*, considerado rapidamente o mais popular dos primeiros consoles. Com o objetivo de disputar o mercado de jogos eletrônicos com o pioneiro desta geração, a Magnavox lançou, em 1978, o concorrente *Odyssey2*, entretanto, foi o console *Intellivision*, lançado em 1980 pela Mattel, que apresentou gráficos superiores aos do *Atari*. Em 1982, *Colecovision* surge como o mais avançado console de jogo eletrônico.

Vale ressaltar que, no Brasil, o surgimento dos primeiros consoles se deu tardiamente, entre o final da década de 70 e o início dos anos 80. Desse grupo destaca-se a produção da Philco Ford chamada *Telejogo*, lançado em 1977 com o jogo *Pong* e algumas de suas variações na memória; em 1978, a mesma empresa lançou o *Telejogo II*, com dez jogos embutidos e já com *joysticks*⁹ separados do console, diferentemente do *Telejogo* original, que vinha com dois *paddles*¹⁰ integrados. Em 1983, surgiram o *Odyssey*, produzido no país pela Philips, e a versão brasileira do *Atari2600*, produzido pela Polyvox/Gradiente. Este último acabou por se tornar o console mais vendido da segunda geração de videogames: o sucesso adquirido no exterior, a grande quantidade de jogos disponíveis no mercado e a eficiente campanha de publicidade que o divulgou ao público brasileiro garantiram o favoritismo.

⁹ Acessórios de controle que constituem o recurso interativo mais comum em jogos eletrônicos.

¹⁰ Parte integrante dos primeiros consoles que funcionava como controle.

Gularte (2010) afirma que os consoles Odyssey e Atari lançaram jogos bastante interessantes para a época, com destaque para *Didi na Mina Encantada!*, *Come-Come!*, *Pitfall* (Fig. 6), *Adventure*¹¹ e *Enduro* (Fig. 7).

Como reflexo da crise da indústria de videogame instaurada no mercado internacional, ainda na década de 1980, apareciam para o mercado doméstico brasileiro os primeiros computadores pessoais e portáteis, como a série TK, fabricados pela Microdigital, e o sistema MSX, com os modelos *Hotbit* e *Expert*, fabricados, respectivamente, pelas fábricas Sharp e Gradiente. Também no Brasil os computadores pessoais impulsionaram o desenvolvimento de jogos com qualidade superior a dos jogos criados até então para consoles.



Figura 6- Imagem de *Pitfall*



Figura 7- Imagem de *Enduro*

c) Terceira geração de consoles

A terceira geração iniciou-se em 1985, com a chegada do Nintendo *Entertainment System* (NES), que inaugurava a linha de consoles de 8 bits,

¹¹ *Adventure* foi o primeiro jogo de RPG nos videogames.

possibilitando melhorias significativas na capacidade gráfica dos jogos e em seus efeitos de áudio. *Super Mario Bros.* (Fig. 8), *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* e *Metal Gear* são exemplos de jogos que alcançaram a popularidade com o NES.

No Brasil, diversas empresas produziram consoles compatíveis com o sistema Nintendo, como o *Phantom System*, produzido pela Gradiente, e o *Dynavision II*, pela Dynacom, entretanto, esses equipamentos foram lançados apenas em 1989. No mesmo ano, a TecToy lançou o *Sega Master System*, cujo sistema não era compatível com o Nintendo, mas ainda assim emplacou como grande sucesso de vendas. Somente em 1993, o NES foi lançado oficialmente no mercado brasileiro.

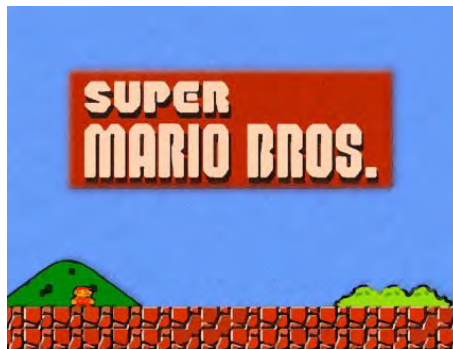


Figura 8- Imagem de *Super Mario Bros.*

d) Quarta geração de consoles

A quarta geração é marcada pela estreia dos consoles de 16 bits, caracterizados por garantirem novas capacidades gráficas e sonoras. O aumento do número de cores disponíveis potencializou a definição dos gráficos e o áudio possibilitou efeitos sonoros ainda não experimentados pelos jogadores. *Sega Mega Drive*, em 1988, estreou esta geração de videogames, que contou também com *Super NES*, apresentado ao público em 1991. No Brasil, a TecToy, que se representou na terceira geração com o *Master System*, lançou o *Mega Drive* em 1990.

De acordo com Gularte (2010), esta geração é marcada pela intensa rivalidade entre a TecToy e a Nintendo, que investiam alto nas séries *Sonic* (Fig. 9) e *Super Mario Bros.* (Fig. 10), disputando a preferência dos jogadores.



Figura 9- Imagem de *Sonic*



Figura 10- Imagem de *Super Mario Bros. 3*

e) Quinta geração de consoles

A quinta geração de videogames marcou-se pelos consoles de 32 e 64 bits, entre eles o *Sega Saturn* e o *Sony PlayStation*, lançados em 1994; e o *Nintendo 64 (N64)*, em 1996. Se até então a Nintendo havia dominado o mercado, nesta geração, uma nova era inaugurou-se no universo dos consoles, cujo domínio passou a ser exercido pela Sony.

O aumento da qualidade dos jogos acompanhava a evolução dos dispositivos domésticos. A grande mudança que marcou a transição da quarta para a quinta geração foi a implementação de gráficos em 3D, que revolucionou o conceito de criação e desenvolvimento de jogos. *Super Mario 64*, do *N64*, e *Tomb Raider* (Fig. 11), do *Sega Saturn* e do *Sony PlayStation*, são exemplos.



Figura 11- Imagem de *Tomb Raider*

f) Sexta geração de consoles

A sexta geração de consoles surge na passagem do século XX para o século XXI. Em 1998, *Sega Dreamcast*, o primeiro console desta geração, introduziu a possibilidade de se jogar em rede, via Internet, através de um modem interno. A modalidade de jogo também foi adotada pelos outros consoles da mesma geração, PlayStation 2, Xbox 360 e *Game cube*.

Jogos com gráficos de altíssima qualidade marcaram a geração. A evolução da qualidade deve-se, em grande parte, ao poder de processamento de suas CPUs e ao aumento da capacidade de armazenamento de suas mídias, já que a maioria dos consoles se utiliza de DVDs, ao invés dos cartuchos (fitas de jogos) ou dos CDs anteriores. Além da qualidade dos jogos, outro fator foi determinante para o sucesso: com a difusão da Internet em banda larga, tornou-se cada vez mais comum o lançamento de jogos que oferecessem a possibilidade de se jogar em rede, o que garantiu um grande número de usuários. Gularte (2010) cita os títulos de sucesso *Soul Calibur*, *Sonic Adventure*, *Shadow of Colossus* (Fig. 12), *Fahrenheit*, *Final Fantasy* e *God of War*.



Figura 12- Imagem de *Shadow of Colossus*

g) Sétima geração de consoles

Atualmente está em curso a sétima geração, representada principalmente pelos consoles Nintendo Wii, *Play Station3* (PS3) e Xbox 360, produzidos, respectivamente, pelas desenvolvedoras Nintendo, Sony e Microsoft, que ainda investem no desenvolvimento dos equipamentos com o lançamento de acessórios que potencializam a jogabilidade e a interatividade.

Lançado em 2005, o pioneiro da geração foi o Xbox 360, seguido do PS3, apresentado ao mercado no ano seguinte. Sem dúvida, esses equipamentos foram produzidos para revolucionar a indústria de videogames, apresentando a seus seguidores capacidade de processamento significativamente superior ao potencial dos consoles das gerações anteriores, o que garante a leitura de jogos com qualidade audiovisual cinematográfica.

Além disso, tanto a criação da Microsoft como a da Sony contam com acesso à internet, o que permite ao usuário, dentre outras atividades, navegar *online*; realizar download de novos conteúdos; assistir a vídeos; ouvir músicas; participar de jogos via *Internet*, que podem ser acompanhados de bate-papo com texto, voz ou vídeo; atualizar o *software* do sistema, para impedir que o console fique obsoleto e garantir o download de novas funções disponibilizadas pelas fabricantes.

Como diferencial, o PS3 apostou, à época de seu lançamento, na nova tecnologia de disco Blu-ray, o responsável pelas imagens cristalinas e nítidas em alta definição e som com qualidade de cinema em proporções não alcançadas pelo Xbox 360. Ambas as plataformas, entretanto, equiparam-se no que tange ao constante aperfeiçoamento técnico de seus jogos.

O terceiro console desta geração, o Nintendo Wii, também lançado em 2006, não acompanhou o aperfeiçoamento audiovisual do Xbox 360 e do PS3. A Nintendo aposta, desde o lançamento de seu novo console, em novas formas de interação, através do seu Wii Remote (Fig. 13), um controlador sem fios que possui um acelerômetro com o poder de detectar movimentos em três dimensões, para atrair para si um grupo de não-jogadores que a princípio não se mostrariam interessados pelos jogos convencionais.

O Wii Remote é o responsável pelo discurso da desenvolvedora sobre a revolução no modo de se jogar. É semelhante ao controle de uma TV e capta os movimentos de comando quando o jogador o move, através de três acelerômetros embutidos e de um sensor de infravermelhos. Além disso, ele tem um sistema de vibração e um pequeno alto-falante que emite sons mais simples, como o bater da espada, o som de um tiro ou de uma raquete de tênis ao chocar-se com a bola. Investindo em maior interatividade e melhor jogabilidade, a Nintendo lançou ainda outros acessórios, nos quais o Wii Remote pode se encaixar, para simular, por exemplo, o uso de uma pistola, de um volante, de uma raquete de tênis ou de um taco de golfe, o que promete maior envolvimento do jogador com a realidade dos jogos.



Figura 13- Imagem de interatividade por meio do Wii Remote

Em 2009, a Sony lançou o PlayStation move, com o objetivo de redefinir os jogos de movimento da maneira mais intensa e realista possível. O controle,

que também conta com acessórios variados e chega ao mercado como concorrente do Wii Remote.

Com o intuito de fazer frente mercadológica às inovações da Nintendo e ao PlayStation move, a Microsoft investiu no exclusivo sensor de movimentos Kinect (Fig. 14), lançado em 2010. Essa tecnologia dispensa o uso de controles ou acessórios, pois os comandos são realizados a partir dos movimentos corporais do próprio jogador. Por meio de uma câmera com um sensor de profundidade, o equipamento faz o reconhecimento facial perfeito da pessoa que estiver em frente ao console, escaneia o ambiente a sua volta em três dimensões e, ao detectar 48 pontos de articulação de seu corpo, a reconhece e projeta seu avatar na tela de jogo. Dessa forma, o jogador deverá realizar, de fato, as ações em frente ao Kinect para que seu avatar as reproduza no jogo. Além disso, o aparelho responde ao comando da voz do jogador, que poderá, por exemplo, pausar e ativar a ação sem necessitar de controles convencionais.



Figura 14- Imagem de jogadores utilizando o Kinect

2.2 Do *ludus* ao *game* narrativo

2.2.1 *Ludus*: definição

Os jogos constituem fenômeno cultural presente em todo o processo da evolução humana, contudo, apenas a partir da segunda metade do século XX, com o surgimento dos jogos eletrônicos, passaram a constituir objeto de exploração acadêmica de modo mais significativo. Muitos estudos já foram realizados, outros estão em processo, mas os teóricos especializados têm apresentado conceitos diversos para esse objeto de estudo.

Em busca de uma definição para jogo eletrônico, decidimos adotar, como ponto de partida reflexões apresentadas por Johan Huizinga, historiador holandês, em sua célebre obra *Homo Ludens*. Para o autor, numa perspectiva ampla, o jogo constitui elemento fundamental da cultura humana, não só como expressão e linguagem, mas também como ditador de regras e normas de conduta destinadas aos indivíduos que, em situação de interação, lidam com a busca de objetivos (Huizinga, 2000).

A partir dessa abordagem, o historiador holandês desenvolve um longo estudo a fim de definir o jogo como forma específica de atividade, adotando como ponto de partida uma noção geral atribuída ao objeto de estudo, com algumas variações, pela maior parte das línguas européias modernas (Huizinga, 2000, p. 24):

o jogo é uma atividade ou ocupação **voluntária**, exercida dentro de certos e determinados **limites** de tempo e de espaço, segundo **regras** livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dentro de um **fim** em si mesmo, acompanhado de um sentimento de **tensão** e de **alegria** e de uma consciência de ser **diferente da “vida quotidiana”** [grifos nossos].

Gonzalo Frasca (1999), pesquisador uruguaio especializado em videogames, apresenta um raciocínio bastante coerente a fim de definir jogo. O autor recorre ao *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, elaborado por Hornby, em 1987, para estabelecer uma comparação entre o significado tradicional das palavras inglesas *play* e *game*. Enquanto o primeiro vocábulo define-se como “diversão”, “recreação”; “maneira de brincar”, “fingir por diversão”; o segundo designa “uma forma de brincadeira pautada em regras”, o que demonstra que o inglês conta com uma palavra para remeter às atividades lúdicas de modo geral e outra para tratar das atividades lúdicas regradas.

Na língua portuguesa, uma única palavra remete tanto a atividades recreativas como a atividades lúdicas regradas de natureza competitiva. Segundo o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa* (2009, CD-ROM), numa primeira acepção, o substantivo masculino designa, de modo genérico, “certas atividades cuja natureza – ou finalidade – é recreativa”, remetendo, portanto, à “diversão”, ao “entretenimento”. Na segunda acepção, o termo nomeia “atividade submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde” ou

“competição física ou mental sujeita a uma regra, com participantes que disputam entre si por uma premiação ou por simples prazer”.

Assim como ocorre no português, em outras línguas também há um termo para remeter às atividades lúdicas em geral. É o caso do espanhol e do francês, que contam, respectivamente, com as palavras *juego* e *jeu*. Diante da dificuldade de nomear, de modo específico, o objeto de estudo jogo, como tipo particular de atividade lúdica, o sociólogo francês Roger Caillois propõe dois novos termos, *paidea* e *ludus*, como equivalentes, respectivamente, para os substantivos *play* e *game* (Caillois, 1967 apud Frasca, 1999).

Considerando os neologismos de Caillois, Frasca reflete sobre a *paidea* e o *ludus* propriamente, com o escopo de estabelecer de modo mais claro suas diferenças. Enquanto a *paidea* estaria associada a crianças, o *ludus* representaria atividade mais adulta, visto que este demanda um forte componente social, e as crianças precisam primeiro se socializar para realizar tal tipo de atividade. Ambas as atividades, no entanto, permanecem presentes durante a vida adulta (ver Piaget, 1991 apud Frasca, 1999).

Como exemplos de *paidea*, Frasca (1999) cita o ato de quicar uma bola, pular, fingir ser um médico; e como exemplos de *ludus*, o futebol, o jogo de xadrez, a amarelinha. Para ele, os limites do primeiro grupo são mais difusos que os do jogo: aquele que brinca pode começar, terminar ou mudar para uma atividade diferente, sem aviso exterior. Por outro lado, os jogos são mais rigorosamente definidos: têm um conjunto explícito de regras e realizam-se em um espaço definido de tempo.

Frasca (1999) alerta, no entanto, para o cuidado de não reduzir a diferença entre *paidea* e *ludus* à ausência ou presença de regras. A fim de justificar-se, o especialista em videogames recorre ao antropólogo Daniel Vidart, segundo o qual as brincadeiras também têm regras rígidas. Dá o exemplo de uma criança que pretende pilotar um avião. No caso, existe uma regra em jogo – comportar-se como um piloto, e não como um médico ou um motorista de carro –, proposta e aceita pela criança, que, enquanto estiver jogando, deve aceitá-la, da mesma forma que aceitaria as regras de um jogo (Vidart, 1995).

A conclusão de Vidart é produtiva ao argumentar em prol da natureza regrada de qualquer brincadeira, todavia, não indica um meio de diferenciar

essa atividade do jogo, tarefa realizada pelo filósofo André Lalande, que propõe dois significados diferentes ao definir *jeu*, em seu *Dictionnaire Philosophique*. Mesmo sem se referir explicitamente à brincadeira e ao jogo, uma vez que apenas uma palavra francesa existe para ambas as atividades, o filósofo os diferencia, não pela presença ou ausência de regras, mas pelo seu resultado. Os jogos têm um resultado: definem um vencedor e/ou um perdedor, brincadeiras não (Lalande, 1928 apud Frasca, 1999).

Frasca (1999), com o objetivo de evitar confusões entre os termos *play* e *game* e para apresentar uma palavra para brincadeira e outra para jogo em línguas que contam com apenas um termo para significar as duas atividades, decide utilizar as definições de jogo apresentadas por Lalande associadas aos neologismos de Caillois. Assim, ele compreende *paidea*¹² como “atividade física ou mental que não tem objetivo imediato útil, nem objetivo definido, e cuja única razão de ser é baseada no prazer experimentado pelo jogador”; e *ludus*¹³ como um tipo particular de *paidea* definido como uma “atividade organizada sob um sistema de regras que determina uma vitória ou uma derrota, um ganho ou uma perda” (Frasca, 1999, p.3).

Na presente pesquisa, adotaremos a palavra *jogo* para nos referirmos à atividade definida por Frasca como *ludus*; e brincadeira a fim de remeter à atividade chamada por ele de *paidea*.

2.2.2 Tipos de *ludus*

A definição de jogo permite deduzir o caráter amplo desse objeto de estudo dividido em cinco grupos (Gularte, 2010):

a) *Jogos de tabuleiro*

Jogados em uma superfície dividida em setores, o tabuleiro, com peças móveis, geralmente utilizam combinações de movimentos com regras definidas, nas quais em cada turno um jogador deve fazer seu movimento. Os

¹²Livre tradução de: “Paidea is physical or mental activity which has no immediate useful objective, nor defined objective, and whose only reason to be is based in the pleasure experimented by the player”.

¹³Livre tradução de: “Ludus is a particular kind of paidea, defined as an activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss”.

elementos de interface¹⁴ são as peças, na maioria das vezes, pinos, blocos e peças diversas na forma e na função. Exigem mais intelecto do que físico, com jogabilidade mais demorada, o que os tornam extremamente desafiadores e técnicos. Damas e xadrez são os exemplos mais conhecidos.

b) Jogos de cartas

Jogados com cartas que representam um conjunto de símbolos com valores de combinação lógica que, em determinadas regras, representam pontuações para cada combinação empregada em jogadas. Em sua variedade, podem exigir tanto raciocínio lógico como muita técnica. Nesse tipo de jogo, utilizam-se cartas de diversos tipos, contudo, predomina o uso do sistema de baralho anglo-americano de cinquenta e duas cartas, com quatro categorias ou naipes e numeração de 2 a 10, além de quatro cartas especiais, Ás, Valete, Rainha e Rei. Pôquer, Truco e Burrinha constituem alguns exemplos.

c) Jogos atléticos

Obrigatoriamente envolvem alguma atividade física, visto que utilizam o corpo como ferramenta de ação, e são aplicados em determinado local de jogo e de acordo com específicos parâmetros de regras que determinam o jogador vencedor. Sua origem é variada, passando por atividades esportivas, como salto, luta e corrida, realizadas pelos chineses em 4000 a.C. e, posteriormente, pelos egípcios e persas. O exemplo mais conhecido desse tipo de jogo, porém, foram os Jogos Olímpicos, até hoje marcados como um dos acontecimentos esportivos mais importantes da humanidade. Futebol, natação, vôlei e basquete representam exemplos populares.

¹⁴ A interface constitui tudo o que coloca o jogador em contato com a realidade do jogo. No caso dos *games*, existem diferentes interfaces físicas que viabilizam a interação jogador-jogo, por meio do manuseio de objetos virtuais e mesmo da compreensão dos motivos da ação. Nesse caso, quanto mais intuitivo o comando (em geral, realizado via botões estilizados, alavancas etc., que se apresentam na tela), quanto mais próximo do que esperamos que aconteça no mundo físico, mais bem sucedida a interface em facilitar o acesso ao mundo virtual. Também são interfaces os objetos físicos que disparam ações virtuais, como *mouse*, teclado, *joystick* e os mais modernos acessórios da sétima geração de *videogames*, como os controles com sensores de movimento, volantes, espadas, tacos de golfe etc., uma vez que os objetos da tela têm de ser movidos a partir de mediações físicas. De modo mais amplo, todo o cenário deve ser pensado como interface, visto que possibilita ao jogador compreender em que ambiente o personagem controlável está projetado. Nesse caso, interfaces gráficas e sonoras orientam sobre a realidade construída no jogo (ASSIS, 2007).

d) *Jogos infantis*

Apresentam-se como brincadeiras que envolvem habilidades físicas e/ou mentais, com objetivo de sociabilizar e educar crianças. Esse tipo de jogo costuma gerar objetivos imateriais. Exemplos conhecidos são a *Amarelinha*, que faz com que crianças aprendam a passar por fases, desde o inferno até o céu; *Polícia e ladrão* e *Pega-pega*, que as ensinam a lidar com temas relacionados à cidadania e à liderança.

e) *Jogos eletrônicos*

Processam-se, obrigatoriamente, em um dispositivo eletrônico, entre os quais os mais comuns são arcades, consoles, máquinas portáteis e computadores. Tradicionalmente, caracterizam-se por não exigirem esforço físico, mas explorarem coordenação, reflexos e cognição, paradigma que se vem rompendo pelos consoles Nintendo Wii, Xbox 360 e PlayStation 3, com suas formas revolucionárias de interação por meio de sensores que captam movimentos corporais do jogador. Os jogos eletrônicos funcionam com um conjunto de instruções gravadas em memórias numa placa ou cartucho, processadas por computador¹⁵ e controladas pelo jogador. *Joysticks*, volantes, pedais, *mouse*, teclado e botões constituem as interfaces convencionais desse grupo de jogo.

Os jogos eletrônicos dividem-se em *abstratos*, xadrez, futebol e *Tetris* (Fig. 15), que não preenchem as condições básicas de narratividade; e *narrativos*, como *Doom*, *Super Mario Bros.*, *Resident Evil* e *God of War*, que além do sistema lúdico incorporam uma organização narrativa que convida o leitor a imergir em uma realidade virtual (Ryan, 2005). No presente trabalho, nossos estudos voltam-se para o jogo eletrônico narrativo, a que também chamaremos videogame *narrativo* ou *game narrativo*.

¹⁵ Aparelhos de videogames também utilizam processadores e placas de memória, o que fazem deles, em sentido amplo, um computador.

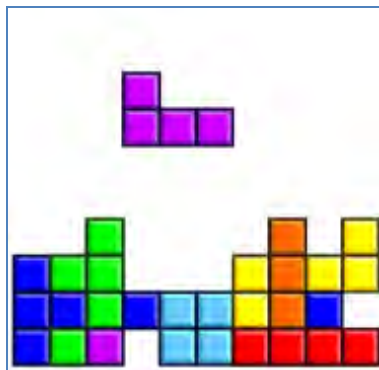


Figura 15- Imagem de *Tetris*

2.3 Narratologia e ludologia: uma abordagem complementar

De acordo com Frasca (1999), *Ludologia e Narratologia* constituem linhas teóricas que direcionam as pesquisas sobre *games* e que equivocadamente se compreendam como abordagens antagônicas. O especialista em *games*, contudo, defende que os dois campos de estudo podem complementar-se a depender do objetivo da pesquisa.

A Narratologia é uma corrente teórica bastante antiga, que precede à Ludologia e cujo desenvolvimento sugeria unificar estudos sobre narrativa realizados em diferentes áreas do conhecimento humano (FRASCA, 1999). De acordo com Jesper Juul (2005), os estudos narratológicos partem da premissa de que a narrativa é a maneira primária de construir e organizar o sentido que damos ao mundo, o que a faz presente em diversas situações, como nos discursos científicos, na ideologia de uma nação e no entendimento das experiências de vida particulares. Ao assumir uma posição narratológica, o pesquisador especializado em videogame, muitas vezes, descreve os jogos eletrônicos como sistemas narrativos, como narrativas interativas. E, em alguns casos, chegam a simplificar o jogo a uma narrativa, ignorando todo o sistema lúdico que o compõe (Jull, 2005).

A Ludologia, por sua vez, foi popularizada por Frasca, em seu artigo *Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*, de 1999. O teórico propôs o uso do termo *Ludologia* – de *ludus*, a palavra latina equivalente a “jogo” –, para se referir a uma ciência ainda não existente, que estudasse *ludus* e *paidea* (FRASCA, 1999). Para o autor, a Ludologia deveria focar na compreensão das estruturas e dos elementos

constitutivos do jogo, com destaque especial para as regras, sem o igualar a uma narrativa, criando modelos para explicar tal objeto de estudo (Frasca, 2003). Mais tarde, a teoria ludológica passou também a abranger estudos cognitivos sobre o comportamento do jogador em sua interação com os jogos (Järvinen, 2007).

Da aparente contradição entre as duas linhas teóricas surge a classificação dos jogos em *abstratos* e *narrativos* (Ryan, 2005). Ao primeiro grupo pertencem jogos como xadrez, futebol e *Tetris*, que não preenchem as condições básicas de narratividade; ao segundo, jogos como *Doom*, *Super Mario Bros*, *Resident Evil* e *God of War* que, além do seu sistema lúdico têm incorporada uma organização narrativa que convida o jogador a imergir numa realidade virtual.

Alguns autores enxergam videogames narrativos como uma expansão da narrativa tradicional, entretanto, defendemos que, embora tais jogos compartilhem muitos elementos em comum com as narrativas (personagens, enredo, cenários etc.), não se pode ignorar que são, afinal, jogos. O elemento lúdico presente – tanto a presença da perspectiva agonística quanto a simples estrutura de regras, que clamam por interação – são características que não estão presentes em outras mídias de entretenimento, como o cinema ou a televisão. Além disso, as narrativas que representam parte constitutiva da classe de *game* sem estudo neste trabalho "tendem mais para a forma mais aberta do jogo (...) do que para a seqüência irreversível de acontecimentos, que marca a experiência narrativa mais convencionalmente conhecida na literatura e no cinema" (Machado, 2002, p. 2).

A forma aberta referida por Machado relaciona-se à interação, à participação do jogador, que não representa uma opção do jogo, mas é fundamento para a existência da experiência narrativa. Diferente do cinema ou da literatura, nos jogos eletrônicos a intervenção do usuário é "não apenas desejável, mas até mesmo exigida" (Machado, 2002).

Frasca (1999) também contesta a equivalência entre *game* e narrativa, argumentando que o primeiro configura um conjunto de possibilidades; enquanto o segundo, um conjunto de ações encadeadas. Embora Frasca tenha proposto uma aproximação entre as teorias, o esforço mais expressivo no sentido de aproximar tais eixos foi feito por Juul (2005), ao afirmar que regras e

ficção constituem os elementos da composição lógica do jogo enquanto objeto, conforme detalharemos a diante.

A abordagem do presente trabalho, portanto, não pressupõe qualquer contradição entre as duas linhas teóricas. Ao invés de duas correntes rivais, as duas construções epistemológicas são apenas campos científicos diferentes, com suas particularidades, podendo inclusive se complementar a favor de estudos sobre jogos eletrônicos. A partir dessas exposições teóricas, focaremos no estudo do jogo eletrônico narrativo a fim de descrevê-lo como gênero discursivo marcado pela hipermodalidade e pela interatividade lúdica.

3 GAME: UM GÊNERO DISCURSIVO HIPERMODAL

3.1 Gêneros textuais: abordagens tradicional e contemporânea

O termo *gênero* tem espaço nos estudos linguísticos desde o desenvolvimento da cultura greco-latina, quando era aplicado à classificação dos textos apenas do universo literário. Já na primeira metade do século XX, a partir das reflexões de Mikhail Bakhtin, o conceito passou por uma significativa reformulação, abarcando todas as outras esferas da comunicação. Emerge, assim, a ideia de *gênero do discurso*, hoje muito incorporada às discussões sobre ensino de língua.

Bakhtin (2010), com sua meta de pesquisar os usos linguísticos, relegando os estudos pautados apenas no sistema, afirma que qualquer âmbito de atividade humana pressupõe o manuseio da linguagem, em ambas as modalidades (oral e escrita).¹⁶ Na vida familiar, por exemplo, travam-se conversas cotidianas, redigem-se bilhetes, listas de compras, leem-se manuais de instrução, bulas de remédio etc. No trabalho, trocam-se *e-mails* e outras correspondências, elaboram-se relatórios e atas, promovem-se discussões, exigem-se atestados, declarações etc. O mesmo se diz sobre o convívio na escola, na igreja, na vida política, e assim por diante.

Tais esferas de ação determinam, portanto, o surgimento de “tipos” de enunciado – com uma configuração mais ou menos fixa – que suprem as necessidades comunicativas dos sujeitos envolvidos em seus diferentes afazeres, e que mudam de configuração de acordo com as alterações pelas quais passa o contexto social em que se inserem.

Chega-se, então, a no mínimo duas conclusões: as interações entre os indivíduos sempre ocorrem por meio da linguagem, que, por sua vez, materializa-se em textos somente se articulada com os usos que possibilita; e quanto maior a diversidade de atividades humanas, maior o número de

¹⁶ Vale ressaltar a necessidade de expandir aspectos da teoria bakhtiniana, uma vez que as atividades humanas não se limitam às modalidades oral e escrita. Cada vez mais, o homem está imerso em um universo hipermidiático, conforme pressuposto da presente pesquisa.

categorias de enunciados, o que não invalida, porém, a unidade nacional de uma língua.¹⁷

A partir dessas constatações, Bakhtin (2010) formula sua definição de gênero do discurso, concebido como um *tipo relativamente estável de enunciado*, sempre incorporado a uma esfera de ação, em que assume *funções sócio-comunicativas*, além de apresentar:

- um *conteúdo temático*: o domínio de assunto inerente ao gênero, e não a um texto em particular. As fábulas falam sobre lições de vida, editoriais abordam temas polêmicos e atuais, conversas espontâneas expõem temas triviais, cotidianos etc.;

- uma *construção composicional* (forma): o modo de se estruturar um gênero, marcado por uma forma específica. As receitas culinárias dividem-se em dois blocos (ingredientes e modo de preparo), os poemas apresentam-se em estrofes, os dicionários dividem-se em verbetes etc.;

- e um *estilo*: as escolhas linguísticas típicas do gênero, referindo-se, basicamente, à seleção lexical e à estruturação das orações. Em uma ata, notam-se frases cristalizadas; em uma bula, priorizam-se termos técnicos; em um classificado, dispensam-se preposições, conjunções e verbos.¹⁸

A reflexão proposta aqui requer destaque para o caráter *relativamente estável* dos gêneros, uma vez que os tipos de enunciado podem sofrer mudanças em suas características em conformidade com novas demandas dos sujeitos que deles fazem uso, o que justifica a transformação de determinado gênero em outro, esmorecendo, por vezes, a fronteira entre eles. Os atuais *e-mails*, por exemplo, guardam muitas semelhanças com as tradicionais cartas pessoais; e os *blogs* lembram as páginas de um diário. Além disso, o universo dos gêneros discursivos, como um acervo aberto e indeterminado,

¹⁷ Aqui fica claro que os gêneros não constituem um conjunto fechado, mas em construção, sempre relacionado às mais variadas atividades humanas, que, por sua vez, também não podem ser encerradas em número determinado, já que também estão em constante processo de construção. Neste sentido, afirmamos a pertinência do presente estudo.

¹⁸ Como é possível observar, a teoria de Bakhtin remete apenas a escolhas linguísticas, uma vez que trata apenas das modalidades oral e escrita.

constantemente complementa-se com novos gêneros, frutos da contemporaneidade hipermidiática que vem redimensionando os processos interativos.

Os textos/enunciados contemporâneos colocam novos desafios às teorias de gênero de discurso tradicionais, que não previam a revolução multimidiática e seu impacto nas linguagens. Diante dessa problemática, muitos estudiosos propõem reflexões a respeito dos novos gêneros digitais, marcados pela multimodalidade ou pela hipermodalidade. Aproveitaremos, no presente estudo, as discussões a respeito tecidas por Roxane Rojo (2010), que coerentemente disserta sobre a validade das teorias de Bakhtin no que diz respeito aos gêneros multimodais e hipermodais, apresentando uma proposta de adequação desse arcabouço teórico às tendências discursivas contemporâneas.

De acordo com Rojo (2010), o texto contemporâneo multimodal ou hipermodal, envolvendo diversas linguagens, mídias e tecnologias, coloca alguns desafios para a teoria de gêneros de discurso do Círculo bakhtiniano¹⁹, mas não impedimentos. O Círculo, com sua rica e fecunda produção, privilegiou, em sua reflexão e teorização, como era próprio de seu tempo, o texto escrito, impresso, literário e, quase sempre, canônico. As mudanças relativas aos meios de comunicação e à circulação da informação, contudo, o surgimento e ampliação contínuos de acesso às tecnologias digitais provocaram o uso massivo dos meios de comunicação analógicos e digitais. Hoje vivemos, pois, relativo distanciamento de meios impressos, considerados mais morosos e seletivos, o que implica, segundo alguns autores, como Chartier (1998), mudanças significativas nas maneiras de ler, de produzir e de fazer circular textos nas sociedades.

Rojo (2010) afirma que essas novas produções discursivas dão lugar a novos gêneros discursivos, como *chats*, *blogs*, *twits*, *posts* etc.. Isso se dá porque hoje dispomos de novas tecnologias e ferramentas de leitura e escrita, que configuram os enunciados/textos em sua multi ou hipermodalidade. Dessa forma, a autora defende que já não basta mais a leitura do texto verbal escrito, uma vez que, nos novos gêneros, faz-se necessária uma concepção de texto

¹⁹ A autora refere-se, em especial, ao próprio Bakhtin, a Volochínov e Medvédev.

que considere todo um conjunto de signos de outras modalidades de linguagem – imagem estática, imagem em movimento, som, fala.

Rojo (2010), para comprovar que o caráter multimodal ou hipermodal dos textos/enunciados contemporâneos não parece desafiar fortemente os conceitos e categorias propostas pela teoria dos gêneros de discurso do Círculo, propõe a leitura de um diagrama utilizado pela autora em outras publicações (2010, p. 12) para sintetizar a teoria dos gêneros presente em Bakhtin (2010):

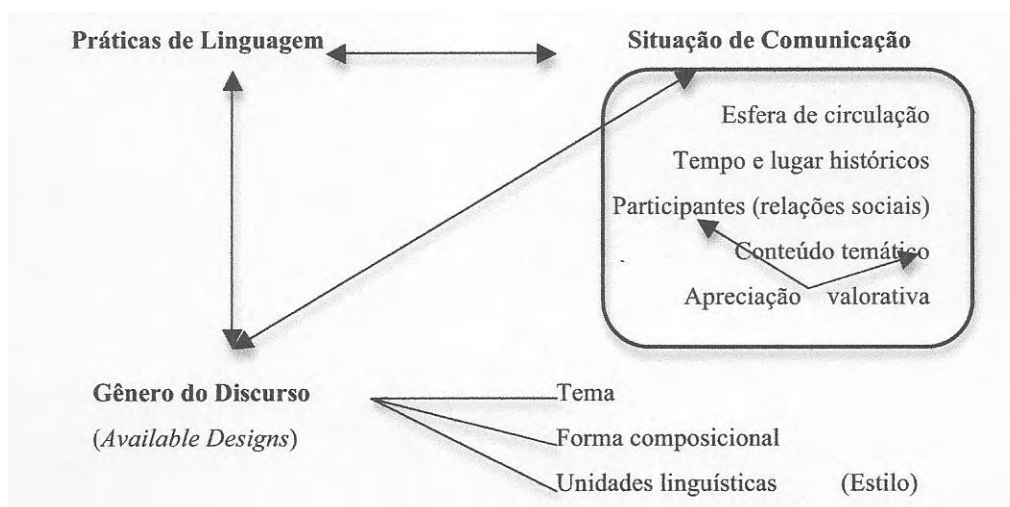


Gráfico 1- Teoria dos gêneros de Bakhtin

De acordo com o diagrama, as práticas de linguagem realizam-se de maneira situada, em determinadas situações de comunicação, que se definem pelo funcionamento de suas esferas de circulação dos discursos (científico, jornalístico, literário, artístico, de entretenimento, íntimo, familiar e assim por diante), que por sua vez variam de acordo com o tempo histórico e as culturas locais, ou mesmo globais.

O funcionamento das esferas de circulação dos discursos define, por um lado, os participantes possíveis do ato enunciativo, locutor e seus interlocutores, assim como suas possibilidades de relações sociais, interpessoais e institucionais; por outro, um leque de conteúdos temáticos possíveis no interior de uma esfera, visto que não se fala de qualquer coisa em qualquer lugar.

Vale enfatizar, no entanto, que a enunciação não é determinada mecanicamente pelo funcionamento social das esferas, pois, conforme argumenta a autora, o que vai substancialmente definir a significação e o tema de um enunciado/texto é, sobretudo, a apreciação de valor (ética, política, estética, afetiva) que os interlocutores fazem uns dos outros e de si mesmos ou de seus lugares sociais e do conteúdo temático em pauta.

Além disso, tal funcionamento também requer maneiras específicas de discursar, consideradas típicas de um campo social, mas relativamente estáveis, já que não configuram padrões imutáveis seguidos modelarmente: variam de acordo com as situações específicas de enunciação. E é exatamente essa natureza estável que possibilita estudos voltados a gêneros multimodais e hipermodais.

Buscando adequar o diagrama supracitado ao funcionamento dos enunciados contemporâneos, Rojo (2010) propõe dois pontos de reflexão. Em primeiro lugar, ela atenta para o fato de as tecnologias e as mídias interligarem-se a modalidades pertinentes. O impresso, por exemplo, permite imagens estáticas e escrita, mas não sons ou imagens em movimento; a transmissão radiofônica permite sons e fala, mas nenhum tipo de imagem; já as mídias digitais aceitam o conjunto das semioses possíveis. Em segundo lugar, cabe notar que muitas esferas hoje se valem das diversas mídias e tecnologias em seu funcionamento: a jornalística, a publicitária, a religiosa, a artística etc.. Outras, no entanto, ainda atrelam-se à tradição da cultura da escrita e do impresso, como a jurídica.

De modo coerente, a autora afirma que as esferas que se valem de diferentes mídias – impressa, radiofônica, digital –, para a circulação de seus discursos, e também selecionam diferentes recursos semióticos e diversas combinatórias possíveis entre eles, a fim de atingir suas finalidades e ecoar seus temas, provocam mudanças na lógica de delimitação dos gêneros. Com base nessas reflexões, o diagrama assume a seguinte configuração (ROJO, 2010, p. 14):

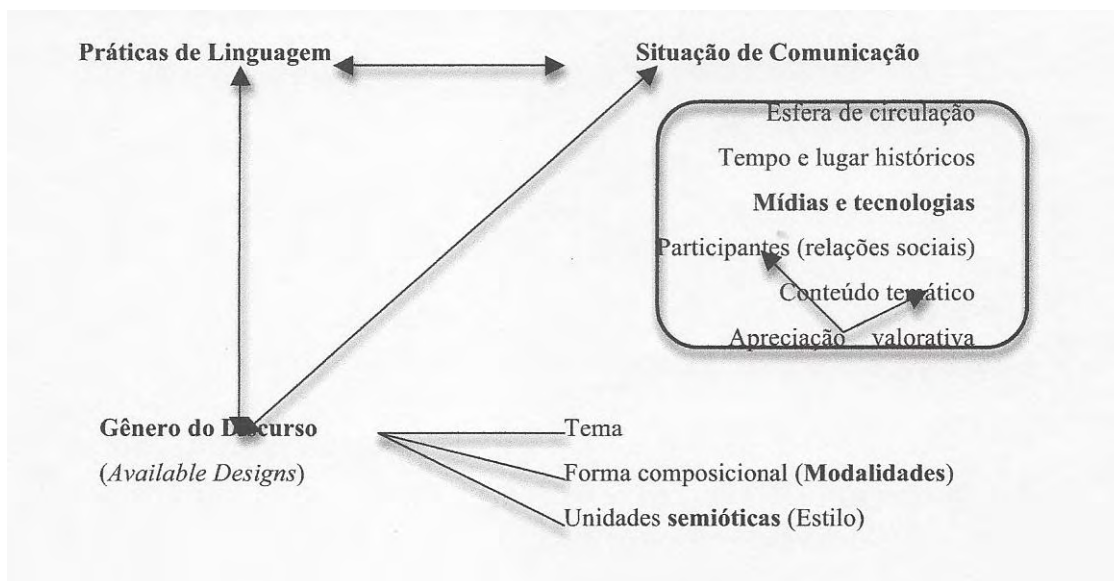


Gráfico 2- Teoria dos gêneros aplicada ao funcionamento dos enunciados contemporâneos

Como demonstrado acima, o diagrama, aparentemente, não sofre grandes mudanças, o que nos permite confirmar a tese de que não era um grande desafio à teoria dos gêneros de discurso as mudanças nos textos e nas formas de circulação dos discursos na contemporaneidade. A teoria, desde que se muna de conhecimentos sobre as várias semioses, parece capaz de articulá-las de maneira consistente. Sugeriremos a descrição do videogame narrativo como gênero hipermodal, identificando sua função sociocomunicativa, seu conteúdo temático, seu estilo e sua construção composicional.

3.2 Funções sociocomunicativas dos games

Na teoria bakhtiniana, as funções sócio-comunicativas dos gêneros somente são identificadas quando se considera a inserção dos textos em seus domínios discursivos, concebidos por Marcuschi (2005, p. 23) como *instâncias de produção discursiva ou de atividade humana*. Assim, fala-se em *domínio religioso*, *domínio jurídico*, *domínio pedagógico* etc., e em cada um deles o indivíduo concretiza seus propósitos comunicativos por meio de gêneros discursivos específicos. No domínio religioso, por exemplo, encontram-se a jaculatória, a novena, a ladainha, o cântico; no jurídico, a petição, o

requerimento, o *habeas corpus*, a sentença; no pedagógico, a prova, o questionário, a aula expositiva etc.

Qual seria, então, o domínio discursivo em que o gênero *game* estaria enquadrado? Qual a função sociocomunicativa desse gênero? O *game* pertence ao domínio discursivo do entretenimento, uma vez que possibilita ao jogador imergir em uma realidade virtual desafiadora, paralela a sua realidade concreta e, como produto dessa imersão, experimentar as mais variadas emoções.

De acordo com Assis (2007), uma vez imerso, o jogador tende a perder sua identidade para um avatar, que, por sua vez, ao ser controlado pelo jogador, passa a representá-lo na realidade virtual do jogo. Quanto mais profunda a imersão, maior o ganho dramático que lhe é possibilitado (ASSIS, 2007).

Arthur Bobany, em *Videogame Arte* (2008, p. 34), defende que:

games são, hoje, o passaporte mais rápido e direto para acessar, conscientemente, outros mundos, outras realidades, e interagir com eles. *Games* são, talvez, a maneira mais imediata de “sonhar acordado”. O crescente volume de investimentos na produção promete que esta será a alternativa de entretenimento do novo milênio.

O processo de imersão, no entanto, não é exclusivo do *game*. O cinema e a literatura também contam com tal poder. Um leitor pode imergir na realidade criada mentalmente por ele ao longo da leitura de um romance, um telespectador pode imergir no universo que uma dada obra cinematográfica propõe. O jogo, o livro e o filme chegam ao fim, mas a carga emocional experimentada se adquire.

3.3 Conteúdos temáticos

Como vimos, ao revisitar Bakhtin, o conteúdo de um gênero não se deve confundir com o conteúdo de um texto em particular. Apenas observando as diversas categorias de *games* narrativos existentes até o presente momento²⁰, entretanto, faz-se possível refletir a respeito da unidade temática presente na

²⁰ Essa lista não é finita, mas se encontra em construção. A cada ano um grande número de jogos apresenta-se ao mercado, e não raras as vezes surge uma ou outra categoria nova.

diversidade das categorias. Gularte (2010) distingue oito categorias de jogos narrativos:

- a) Aventura: engloba a maioria das histórias, narrativas épicas ou sagas, ficções ou acontecimentos históricos, enfocando heróis, mais tradicionais ou mais contemporâneos. As séries *Super Mario Bros.*, *Sonic* e *God of War* enquadram-se nesta categoria.



Figura 16- Imagem de *God of War I*

- b) Ação: com foco na ação e movimentação, requer sequências de comando mais elaboradas e mais agilidade nas decisões, porém, não costuma apresentar roteiro muito elaborado. *Soul Calibur* (Fig. 17), *Need for Speed* e *Street Fighter* constituem exemplos populares.



Figura 17- Imagem de *Soul Calibur*

- c) Guerra: enfoca conflitos armados numa delimitação espaço-temporal que costuma representar conflitos bélicos históricos, como *Call of*

Duty e *Medal of Honor* (Fig. 18), com a II Guerra Mundial como referencial histórico.



Figura 18- Imagem de *Medal of Honor*

- d) Terror: possui em sua temática um tom sombrio, composto por suspense, sangue, horror e medo. As séries *Silent Hill* e *Resident Evil* (Fig. 19) popularizaram a categoria.



Figura 19- Imagem de *Resident Evil 6*

- e) Policial: envolve temas como terrorismo, táticas e estratégias policiais, podendo, portanto, conter violência e morte, como *Grand Theft Auto*, mais conhecido como GTA (Fig. 20), e *Swat 3*.



Figura 20- Imagem de *Grand Theft Auto IV*

- f) Fantasia: remete ao universo do maravilhoso, do encantamento e, por isso, os jogos apresentam enredo bastante envolvente e *design* inovador. A maioria dos RPGs representam essa categoria e alguns títulos de sucesso são *Spyro* (Fig. 21) e as séries *Final Fantasy* e *The Lord of the Rings*.



Figura 21- Imagem de *Spyro*

- g) Infantil: possuem temáticas mais simples com histórias leves e divertidas, como *Didi na Mina Encantada!*, *Turma da Mônica* (Fig. 22) e *Barbie*.



Figura 22- Imagem de *Turma da Mônica*

- h) Adulto²¹: qualquer tipo de enfoque que possua conteúdo impróprio para menores de 18 anos.

Cada categoria reúne jogos que mantêm certa aproximação temática, mas como apontar o conteúdo temático do gênero em si? Com suas especificidades, todas as categorias listadas envolvem *desafios* e qualquer outra que se venha a criar também os envolverá, uma vez que estes remetem a uma característica fundamental dos *games*: apresentar em seu desenvolvimento uma conjuntura que defina um resultado de acordo com o qual o jogador ou seu avatar alcance o triunfo ou a derrota.

3.4 Construção composicional

Conforme perspectiva defendida por Jesper Juul (2005), a estrutura do *game* narrativo organiza-se em dois eixos, um deles orientado por seus aspectos lógicos, as *regras* e a *ficção*; e o outro, por seu *aspecto social*, referente ao modo como os jogadores se relacionam com o oferecido pelo primeiro eixo. De acordo com o autor, essa divisão garante maior qualidade de diferenciação às pesquisas sobre jogos eletrônicos, que se podem voltar para o sistema lúdico, tratando o jogo enquanto *objeto*; ou para os processos de

²¹ Essa categoria obrigatoriamente cruza-se com alguma outra em jogos que apresentem algum aspecto temático censurado para menores, como erotismo e violência intensa.

interação possíveis para o jogador, considerando, por conseguinte, o jogo enquanto *atividade*.

3.4.1 A composição lógica do jogo: regras e ficção

A) Regras

Bernard Suits (1978 apud Ferreira & Falcão, 2009) defende que os jogos existem apenas porque as regras impõem limitações às ações dos jogadores, impedindo-os de usarem meios mais eficientes para atingirem seus objetivos. Em concordância com Suits, Salen e Zimmerman (2003, p. 122) afirmam que as regras “são ‘conjuntos de instruções’, e seguir tais instruções significa fazer o que as regras requerem, e não outra coisa”.

Coerentemente, Juul (2005) rejeita a interpretação de que regras seriam somente limitações, afirmando que também ajudam a atribuir significação à atividade, produzem sentido, dando ao jogo uma estrutura minimamente previsível de como proceder. Para o autor, é necessário compreender que, dentre outras características do jogo – como a interação entre jogadores, a competição ou o trabalho em grupo – as regras configuram um dos aspectos dos quais extraímos prazer ao nele adentrar, experimentando um senso de completude ao conseguir lidar apropriadamente com um desafio por elas delimitado.

B) Ficção

Os *games* narrativos, além de possuírem regras, projetam um mundo ficcional ao qual estão subordinados os personagens controlados, os cenários e as ações desenvolvidas no decorrer do jogo. Segundo Juul (2005, p.121), as regras e a ficção competem pela atenção dos jogadores – sendo, então, complementares.

Com base em Gancho (2002), revisaremos os cinco elementos essenciais da narrativa: enredo, narrador, personagens, tempo e espaço. A autora trata desses elementos na organização da prosa de ficção, todavia, com as devidas adaptações, também se apresentam na composição da estrutura

narrativa do *game*, como será demonstrado no capítulo 5, em que se realiza o estudo do *corpus*.

Segue uma exposição a respeito dos elementos da narrativa tal como postula Gancho (2002):

- *Enredo*: também chamado de trama, compõe-se da sequência de fatos que constitui a história e classifica-se como enredo de ação ou enredo psicológico. É importante observar sua estrutura e sua natureza ficcional.

- *Enredo de ação*

Além da noção geral de que toda história tem início, meio e fim, devemos compreender seu elemento estruturador: o conflito, definido como qualquer componente da história, como personagens, fatos, ambiente, idéias e emoções, que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos e prende a atenção do leitor. Há ainda os conflitos morais, religiosos, econômicos e psicológicos.

O enredo de ação estrutura-se da seguinte forma: *exposição*, a introdução da história, na qual se apresentam os fatos iniciais, os personagens, às vezes, o tempo e o espaço; *complicação*, o desenvolvimento propriamente dito, no qual se desenvolve o conflito ou os conflitos, já que pode haver mais de um conflito numa narrativa; *clímax*, o momento de maior tensão da história, em que o conflito chega a seu ponto máximo; e *desfecho*, a solução dos conflitos, não obrigatoriamente satisfatória, determinando, portanto, um final feliz ou não.

- *Enredo psicológico*

O enredo psicológico se estrutura como o enredo de ação, apresentando um conflito, além da exposição, da complicação, do clímax e do desfecho. Especifica-se pelos movimentos interiores experienciados pelos personagens, isto é, o dinamismo da narrativa centra-se em alterações emocionais e psicológicas e não em ações concretas

- *Verossimilhança*: representa a essência do texto ficcional, uma vez que determina a lógica interna do enredo, o que o torna verdadeiro para o leitor.

Como essência, apresenta-se tanto no enredo de ação como no psicológico. Vale ressaltar, que os fatos de uma história não precisam corresponder exatamente a fatos ocorridos no universo exterior ao texto, mas devem ser verossímeis.

A verossimilhança garante uma credibilidade que advém da organização lógica dos fatos dentro do enredo. Têm uma motivação, nunca são gratuitos e sua ocorrência desencadeia inevitavelmente outros fatos. Nessa relação de causa e consequência verifica-se a verossimilhança.

- *Personagens*: seres fictícios responsáveis pela realização das ações, logo, não podem ser apenas mencionados. Podem ser representados por animais, homens, objetos e até mesmo criaturas sem correspondentes no mundo externo à trama. Os personagens são caracterizados não somente pelo que diz deles o narrador ou qualquer outro personagem da história, mas por condutas, reveladoras de seus atributos psicológicos. Dessa forma, os personagens classificam-se quanto ao papel desempenhado na narrativa e quanto à sua caracterização.

Classificação quanto ao papel desempenhado: (a) *protagonista*, o personagem principal, representado por um herói, com características superiores às de seu grupo, ou por um *anti-herói*, com características iguais ou inferiores às do grupo a que pertence, que por algum motivo figura como herói, porém sem competência para tanto; (b) *personagens secundários*, personagens com uma participação menor ou menos freqüente no enredo, em geral, desempenhando papel de ajudantes ou confidentes do protagonista ou do antagonista.

2.2) Quanto à caracterização:

a) *personagens planos*: de um modo geral são personagens pouco complexos, caracterizados com um número pequeno de atributos que os identifica facilmente perante o leitor. Há dois tipos de personagens planos mais conhecidos, o *tipo* e a *caricatura*. O primeiro determina-se por características típicas, invariáveis, representando uma categoria, como o estudante, a solteirona, o médico, o político; o segundo, por características fixas e ridículas, comum em histórias de humor.

b) *personagens redondos*: mais complexos que os planos, com uma variedade maior de características, *físicas* (corpo, voz, gestos, roupas); *psicológicas* (personalidade e estados de espírito); *sociais* (classe social, profissão, atividades sociais); *ideológicas* (modo de pensar, filosofia de vida, opções políticas, religião); *morais* (bom ou mau, honesto ou desonesto, moral ou imoral).

Sobre os personagens redondos, cabem duas considerações. O mesmo personagem pode ser julgado de modos diferentes por outros personagens, pelo narrador e pelo leitor, conforme ponto de vista adotado, visto que as características morais não são imediatamente identificáveis. Além disso, ao se analisar um personagem redondo, deve-se considerar o fato de que ele muda no decorrer da história e que adjetivá-lo de modo objetivo, na maioria das vezes, não o caracteriza.

- *Tempo*: realiza-se nas narrativas de ficção em três níveis, indicando a época em que se passa a história, a duração da história e determina a linearidade (tempo cronológico) ou a não linearidade (tempo psicológico) do enredo, conforme explicações a seguir.

- *Época em se passa a história*: o pano de fundo do enredo, não devendo, portanto, ser confundido com o tempo real em que a história foi escrita ou publicada.

- *Duração da história*: o intervalo de tempo em que se processa a narrativa, que se pode desenvolver em um curto período de tempo ou estender-se por muitos anos.

- *Tempo cronológico*: estabelece um enredo linear, composto por fatos que transcorrem na ordem em que ocorreram, e por isso se mensura em horas, dias, meses, anos etc.

- *Tempo psicológico*: estabelece um enredo não linear, uma vez que a ordenação dos fatos na narrativa determina-se pelo desejo ou imaginação do narrador ou dos personagens.

Uma das técnicas mais conhecidas, utilizadas nas narrativas a serviço do tempo psicológico, é o *flashback*, quando o personagem volta ao passado

próximo ou mais remoto, em uma visita à infância, à juventude ou a qualquer momento marcante presente em suas memórias.

- *Espaço*: o lugar em que se passam as ações narradas, que se podem concentrar em um único espaço ou dispersar em uma variedade de espaços. As principais funções deste elemento da narrativa são situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, ao influenciar suas atitudes, pensamentos ou emoções; ao sofrer eventuais transformações provocadas por eles.

Pode-se caracterizar mais detalhadamente em trechos descritivos ou as referências espaciais podem-se diluir na narrativa. Essa caracterização direta ou indireta torna a narrativa mais rica em detalhes, mas envolvente, portanto, já que tende a levar o leitor a construir uma imagem mental a partir das descrições apresentadas. Assim, o espaço pode classificar-se, por exemplo, como fechado ou aberto, urbano ou rural e assim por diante. Quando o espaço não representa um lugar físico, mas psicológico, social, econômico etc., denomina-se *ambiente*.

- *Ambiente*: o espaço carregado de características socioeconômicas, morais psicológicas, em que vivem os personagens. Neste sentido, ambiente é um conceito que aproxima tempo e espaço e agrega um *clima*, conjunto de determinantes que cercam os personagens, que se resumiriam às condições socioeconômicas, morais, religiosas e psicológicas.

4.1.1) *Funções do ambiente*:

- a) situar os personagens no grupo social ou na situação em que vivem;
- b) projetar os conflitos vividos por eles; colocar-se em conflito com eles;
- c) fornecer índices para o andamento do enredo, como pistas para o desfecho identificadas pelo leitor numa leitura mais atenta.

4.1.2) *Caracterização do ambiente*: requer que se considere a época em que se passa a história, as características físicas do espaço e seus aspectos socioeconômicos, psicológicos, morais e religiosos.

- *Narrador*: o elemento estruturador da história, uma vez que é o responsável pelos relatos apresentados ao leitor, apresentando-se em primeira ou terceira pessoa. Nos textos verbais, verbos e pronomes marcam linguisticamente em que pessoa está o foco narrativo.

- a) *Narrador em primeira pessoa*: figura na história como um personagem, por isso tem uma visão limitada dos fatos narrados e pode ou não ser o protagonista da história.
- b) *Narrador em terceira pessoa*: não participa dos fatos narrados, sendo, portanto, narrador observador. Suas características principais são a *onisciência* quanto aos acontecimentos da história e a *onipresença* em relação aos espaços narrativos.

Expostas as devidas explicações a respeito dos elementos da narrativa, ressaltamos que tais categorizações devem ser pensadas a partir de um texto concreto e nele podem, inclusive, sofrer atualizações, uma vez que os textos não se engessam em definições teóricas. Ao contrário, esperamos que a teoria relativize-se de modo a se adequar à diversidade de textos produzidos e a se produzir no meio social.

3.4.2 Aspectos sociais da composição

A imersão nos videogames processa-se como uma experiência gradual, conforme definem Emily Brown e Paul Cairns (2004). De acordo com os autores, o jogador, ao longo de sua experiência interativa com o jogo, tende a passar por três estágios de imersão, *engagement* (engajamento), *engrossment* (absorção) e *total immersion* (imersão total), representados em uma escala crescente na qual o nível máximo equivale à própria sensação de presença. Para passar de um estágio a outro, contudo, o jogador, conforme expõe Jennet et. al. (2008), deverá superar barreiras compostas pela combinação de fatores humanos, informáticos e contextuais.

Engagement, o estágio do engajamento, caracteriza-se pelo menor nível de envolvimento com o jogo. As barreiras para a entrada neste nível, segundo os autores, são o acesso e o investimento de tempo. O acesso refere-se às preferências do jogador por determinado estilo de jogo, uma vez que, em geral, os jogadores sequer tentam engajar-se, caso o jogo não se enquadre em seu estilo preferido ou em um dos estilos de que goste. O investimento de tempo, por sua vez, refere-se à energia despendida desde o aprendizado do jogo até o seu término, e é diretamente proporcional à imersão experimentada.

Engrossment, o estágio da absorção, posterior ao processo de engajamento, requer que o jogador supere a barreira da construção do jogo, relacionada ao seu visual, ao seu enredo e ao potencial de sedução das tarefas propostas. Se a visualidade não agrada ao jogador, se a trama não o seduzir e se os desafios específicos não despertarem seu interesse, ele dificilmente percorrerá o estágio de absorção. Brown e Cairns (2004) afirmam que, ao longo deste estágio, o jogador, após dispensar bastante tempo, energia, esforço e atenção, estará menos ciente de seu entorno e menos ciente de si mesmo.

Total immersion, o estágio da imersão total, apenas poderá ser experimentado pelo jogador absorto caso supere as barreiras da *empatia* e da *atmosfera*. A *empatia* relaciona-se à sensação de o jogador ocupar o lugar do personagem principal, aquele controlado por ele; enquanto a *atmosfera* remete à combinação do enredo com os elementos visuais e sonoros em um complexo harmonioso, de modo que se apresentem relevantes às ações e à localização dos personagens. Ultrapassar tais barreiras demanda maior atenção por parte do jogador, aumentando seu nível de imersão. Dessa forma, Brown e Cairns (2004) mencionam a atenção como um dos componentes dos processos imersivos nos videogames, presentes em todos os estágios de maneira gradativa.

3.4.3 O círculo mágico

Conforme exposto, para se compreender a construção composicional do jogo, deve-se concebê-lo em duas dimensões: a primeira diz respeito ao jogo enquanto objeto, como produto simbólico construído e oferecido para consumo,

e se dirige ao seu sistema de regras e a sua estrutura narrativa; a segunda relaciona-se ao jogo enquanto atividade, caracterizada pela interação entre o jogo concebido na primeira dimensão e o jogador, responsável pela inicialização de um processo de apropriação e de adaptação comum à relação entre homens e objetos. Ferreira e Falcão (2009) partem dessa noção de jogo para discutirem o que Salen e Zimmerman, em 2003, chamaram de *círculo mágico*, inspirados em Huizinga (2000).

Huizinga acreditava que, para jogar, o indivíduo precisava conscientemente se desligar do que o autor chama de “vida comum”²² (2000, p. 88) e adentrar em uma atividade considerada “não séria”, realizando uma supressão do espaço-tempo cotidiano:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o *círculo mágico* [grifo nosso], o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (2000, p. 11).

Esse suposto “outro” lugar no espaço-tempo no qual a atividade lúdica se processa foi nomeado por Salen e Zimmerman de “círculo mágico” (*Magic Circle*, no original):

Embora o círculo mágico seja apenas um dos exemplos da lista de playgrounds de Huizinga, o termo é usado aqui como uma simplificação à idéia de um lugar especial no tempo e no espaço criado pelo jogo. O fato de que o círculo mágico é apenas isto – um círculo – é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é fechado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um início e um fim, mas também sem início e sem fim. (2003, p. 95).

O conceito de Salen e Zimmerman vem sendo questionado nos últimos anos, o que não compromete a relevância dos teóricos para os estudos dos jogos. Ferreira e Falcão, muito coerentemente, defendem que o círculo mágico não deve ser concebido como uma espécie de cápsula que isola o jogador da

²² Para Huizinga (2000), a “vida comum” é aquela externa à realidade do jogo, que, por sua vez, delimita-se por um recorte espaço-temporal definido como sagrado, nomeado por Salen e Zimmerman como “círculo mágico” (2003).

“vida comum”, projetando-o em uma zona alternativa. Ao contrário, os autores postulam que a existência do círculo, inerente à estrutura do jogo, constitui um elemento mediador, que facilita o diálogo do jogador com a realidade do jogo e com a realidade cotidiana.

Ferreira e Falcão definem que a mediação possibilitada pelo círculo mágico pode-se apresentar tanto de “forma fluida”, quando desenham fronteiras “borradas”, permitindo o encontro entre ficção e realidade; quanto “de forma mais sólida”, quando possibilitam ao jogador experimentar um sentimento de supressão espaço-temporal, por meio do processo de imersão (2009, p. 3). Os autores concluem, afirmando que o círculo mágico não separa efetivamente a realidade do jogo da cotidiana, mas, antes disso, auxilia o jogador a lidar com diferentes lados de um mesmo universo, funcionando como ferramenta de mediação.

A concepção de círculo mágico defendida por Ferreira e Falcão torna-se fundamental para uma compreensão mais consistente da estrutura composicional do jogo, ao evidenciar que não pode ser considerado apenas enquanto objeto, mas entendido também enquanto atividade, uma vez que apenas a partir da interação entre o jogo e o jogador há a formação do espaço-tempo, inerente ao ato de jogar. Somente na articulação entre as duas dimensões o jogo se constitui completamente. Isso explica a proposição de Juul (2008) de que o círculo mágico se forma não só pela estrutura de regras, mas necessita também dos jogadores para manter funcionando a ilusão de mundo. Nesse sentido, as bordas do círculo mágico são negociadas e definidas pelos jogadores, para que haja, finalmente, produção de significado resultante da atividade.

3.5 Estilo

Também de natureza híbrida, não se pode pensar o estilo do *game* narrativo de maneira cartesiana. Considerando o caráter hipermediático do gênero, optamos por pensar seu estilo em dois vieses, um centrado na linguagem digital concebida como um complexo híbrido; outro, voltado para reunir a variedade dos chamados estilos de jogos narrativos consagrados pela indústria de videogames.

3.5.1 A complexidade da linguagem digital em *games*

De acordo com o exposto no capítulo I a respeito da linguagem digital, é coerente afirmar que o *game* é um gênero que se constitui dessa linguagem, como ocorre com os demais gêneros *new media*. Na presente seção, relacionaremos, portanto, ao gênero *game* os três tipos de hibridismo postulados por Buzato, a fim de apontarmos para a complexidade da linguagem que constitui esse objeto de estudo. Em seguida, redimensionaremos a noção de hipertexto e, conseqüentemente, de hipermodalidade, com o escopo de defender o jogo de videogame como uma composição hipertextual na esfera da audiovisualidade, argumentando a favor de sua natureza hipermodal.

A) *Os hibridismos linguísticos no game*

Nos jogos narrativos, as personagens materializam as línguas naturais tanto por meio da modalidade oral como da escrita, uma vez que elas podem representar, na realidade virtual do jogo, diversos atos de comunicação linguística. Dessa forma, os dois tipos de hibridismo linguístico postulados por Bakhtin (1998) estendem-se para dar conta das realizações linguísticas experimentadas pelas personagens dos *games* narrativos.

Antes de iniciar uma jogada, ao jogador permite-se, por meio de acesso ao “*menu* de opções” do jogo, determinar o áudio com que o jogo se processará, além de ativar ou não a legenda em alguma língua disponível no sistema do *game*. A maioria dos *games* é produzida com áudio original em inglês, mas costuma apresentar a opção em outros idiomas. Os mais comuns são o espanhol, o francês, o alemão, o italiano e o japonês. Já no que se refere à legenda, a lista de opções, em geral, é mais variada, com mais de uma dezena de possibilidades.

Nem todos os jogos apresentam o áudio em português, mas muitos contam com a opção de definir as legendas em nosso idioma. Mais recentemente, contudo, a indústria de *games* parece enxergar no Brasil um mercado consumidor bastante atraente e, por isso, tem investido em lançamentos com opção de dublagem em português, que, em alguns casos,

limita-se ao português de Portugal, como o caso do *game* escolhido para constituir o *corpus* desta pesquisa.

B) O entrecruzamento das linguagens natural e artificial no game

O entrecruzamento entre a linguagem natural e a linguagem artificial próprio dos gêneros *new media*, naturalmente, também se faz presente no gênero *game*. De acordo com Manovich (2001), a linguagem artificial diz respeito a um sistema lógico-elétrico-matemático, responsável pela estruturação do *game* enquanto *software*, ou seja, trata-se de um conjunto de leis, regras e diretrizes codificadas em alguma língua artificial de programação.

A linguagem artificial, técnica não é traduzível ao jogador, contudo, responsabiliza-se pela linguagem natural que, dotada de uma dimensão cultural, representa o que se expõe a ele, para que, no ato de interação, permita-lhe a construção de sentido(s). Assim, a linguagem do videogame é híbrida ao constituir-se de uma face técnica, artificial, e outra natural, cultural.

A partir dessas ideias, Magnani (2008) indica que o hibridismo na articulação entre linguagem técnica e natural resulta na produção de interfaces, que, por sua vez, é central para se entender o processo de autoria nos jogos. É através da interface que se tornam possíveis as trocas e as negociações entre o jogador, com seu arcabouço cultural, e a máquina, com sua parte técnica previamente elaborada por outros sujeitos, detentores de distintos arcabouços culturais.

Não nos aprofundaremos na constituição da linguagem artificial em jogos eletrônicos por duas razões: porque nos falta conhecimento técnico para dissertar detalhadamente sobre o tema e porque uma discussão minuciosa a respeito desse tipo de linguagem não estaria a serviço do objetivo de descrever o *game* como objeto de leitura.

C) A combinação de sistemas semióticos

Em videogames, a linguagem verbal, escrita e oral, articula-se ao som e a imagens dinâmicas e estáticas, formando uma unidade discursiva audiovisual com potencial interativo passível de se concretizar mediante a participação do jogador. Este, por sua vez, deve construir sentido(s) a partir da integração de

todas as modalidades articuladas na composição do jogo, o que indica a complexidade que o hibridismo assume na linguagem digital.

D) Game como hipertexto: um gênero hipermodal

O conceito de hipertexto discutido por Lemke e por Braga volta-se para a realidade dos textos de base verbal em um contexto digital, daí a noção de *links*, ligada diretamente a palavras ou a expressões de um texto para interligá-lo a outras sequências textuais, o que ao mesmo tempo desencadeia o processo de sua própria constituição. O acesso aos *links* se dá mediante escolhas do leitor, sem a necessidade de se pautar em uma linearidade, possibilitando múltiplas leituras.

No caso do *game*, se redimensiona a concepção de hipertexto, uma vez que se faz necessário conduzi-la para além das fronteiras do verbal, de modo a abranger o complexo audiovisual desse gênero, defendido, no presente estudo, como hipermodal. Não se pode indiscriminadamente comparar o videogame a um hipertexto comum, como, por exemplo, um texto informativo repleto de palavras *links* que convidam o leitor a outros textos ou sequências textuais em processo de construção de leituras possíveis.

Em um *game* narrativo, o jogador é exposto a escolhas que, em menor ou maior grau, determinam alterações na composição do enredo, além daquelas modificações decorrentes da habilidade ou inabilidade do jogador ao longo de suas jogadas. De modo mais estrito, tais eventos de interatividade negam o cumprimento de uma linearidade textual e apontam para caminhos de construção de sentido(s) para a história. Assim, as escolhas que se materializam, dentro da realidade virtual do jogo, em ações que, por sua vez, determinam uma estruturação lógica de causas e efeitos inerentes às narrativas, evidenciam os *links* de um hipertexto de natureza audiovisual. Concluimos, portanto, que tais *links* são os pontos do *game* que dão margem à liberdade criativa do jogador que, por sua vez, nega uma condição de telespectador e emerge ao patamar de coautor do texto.

Uma vez demonstrado o caráter hipertextual do jogo eletrônico narrativo, torna-se simples a tarefa de argumentar a favor de sua hipermodalidade, afinal é notória a combinação de diferentes sistemas semióticos em sua constituição audiovisual. A linguagem verbal, materializada nas modalidades oral e escrita,

soma-se a representações sonoras, musicais e visuais, com imagens dinâmicas e estáticas, para compor uma unidade textual que precisa ser concebida como um complexo de articulações e entrecruzamentos de linguagens, o que revela sua natureza multimodal.

Como gênero hipermodal, ao videogame aplica-se o que Lemke (1998) postulou a respeito da multimodalidade, conforme exposto no capítulo 1, visto que a teoria do autor, naturalmente, acolhe a hipermodalidade, individualizada apenas pelo fato de existir em uma esfera hipertextual. Assim, a leitura do *game*, concretizada no ato de jogar, se dá a partir da combinação das diferentes modalidades semióticas, e não de seu *somatório*, pois as opções de significados para cada modalidade multiplicam-se cruzadamente numa explosão combinatória, como bem explicita Lemke.

De acordo com Magnani (2008), a combinação de modalidades no *game* é central para se entender o processo de construção de sentido do usuário no ato de jogar. É plausível, portanto, a partir dessas considerações teóricas, conceber o jogo como um texto e o ato de jogar como um tipo de leitura.

3.5.2 Para além da linguagem, uma variedade de estilos

Daniel Gularte (2010), com base em Rollings et. al. (2003) e em Crawford (1982), descreve brevemente os principais estilos do *game* narrativo, organizados a partir de semelhanças relacionadas à mecânica de funcionamento do jogo; à forma de interação entre jogador e jogo; e à interação estabelecida entre os próprios jogadores. Os estilos são oriundos de lançamentos de jogos que, em determinada época, tornaram-se referência para os desenvolvedores e passaram a orientar as preferências dos jogadores.

A fim de tornar mais clara a explanação a respeito do estilo, serão apresentados, em um primeiro momento, os estilos determinados pela quantidade de jogadores possível no jogo e, em seguida, outros dois estilos, que contam com suas subdivisões.

A) Classificação do estilo quanto à quantidade de jogadores

Determinados jogos são classificados pela quantidade de jogadores, que varia de um até mais de cento e vinte e oito.

Nas primeiras gerações de videogames, os *jogos para dois jogadores* eram mais aceitos do que jogos com aventuras individuais, os chamados *single-player*. Isso se deve a um condicionamento natural que veio das máquinas de *Pong* caseiras, que permitiam a diversão em família. Ao longo dos anos, os *jogos para dois jogadores* poderiam ser do tipo *um contra um*, como *Art of Fighting*, de 1992, ou *cooperativos*, como *Chip n' Dale Rescue Rangers*, de 1990 (Gularte, 2010).

No fim da década de 1980, os arcades com aventuras de plataforma e de luta permitiam a participação de até quatro jogadores ao mesmo tempo, entretanto, apenas na quinta geração dos consoles, os jogadores teriam a oportunidade de jogar com até quatro controles, com o inconveniente de existirem poucos jogos com essa adequação.

Já os jogos para computadores, tradicionalmente solitários, com o advento da internet e os avanços da tecnologia de redes ocorridos na década de 1990, revolucionaram a interação entre jogadores. Os jogos *online* promoveram, e ainda promovem, os chamados *jogos multiplayer*, aqueles em que um grupo com um mínimo de quatro e um máximo de trinta e dois jogadores interagem em um espaço determinado. Exemplos de jogos desse estilo são *Quake*, *Starcraft* e *Command and Conquer*. Há ainda os *jogos multiplayer massivo*, que podem reunir até mais de cento e vinte e oito jogadores, como o caso de *Neverwinter Nights*, *Dungeon Siege* e *World of Warcraft*.

B) Jogos de ação e habilidade

Jogos de ação e habilidade usam mais a capacidade motora e de reflexos dos jogadores através de reações a estímulos do jogo do que a cognição e o raciocínio lógico do indivíduo. Caracterizam-se por apresentar muitos objetos na tela que se movem com certa velocidade e requerem do usuário respostas imediatas às ações requisitadas.

- Luta

Jogos de luta são muito comuns e se tornaram famosos na década de 1990. O primeiro jogo de combate foi *Warrior*, lançado em 1979, mas foi com *Street Fighter II* (Fig. 23), de 1990, que o estilo ficou popular, gerando séries

como *Mortal Kombat*, *Street Fighter* e *Streets of Rage*. Podem ser dos tipos *um contra um*, em que um oponente desafia o computador ou outro jogador para uma luta em rounds, como *Street Fighter*; ou *um contra todos*, em que o jogador enfrenta uma série de personagens simultaneamente e somente avança de nível quando todos forem derrotados, como *Streets of Rage*. Esses jogos contam com narrativas muito simplistas.



Figura 23- Imagem de *Street Fighter*

- Tiro

Os primeiros jogos de tiro tinham como foco uma mira na tela onde o jogador através de um controle no formato de uma arma de brinquedo simulava disparos. Com o sucesso de *Space Invaders*, se iniciou uma série de jogos com motivos espaciais. Atualmente, os jogos de tiro são os grandes responsáveis pela geração das *lan houses*. Dividem-se em *jogos de tiro em primeira pessoa*, quando o jogador se vê na perspectiva do protagonista – *Unreal Tournament 2004*, *Battlefield 2* (Fig. 24) e *Call of Duty 2* –, *jogos de tiro em terceira pessoa*, quando o foco narrativo apresenta o protagonista interagindo com seu entorno – *Grand Theft Auto 111* –, e *jogos táticos*, caracterizado por múltiplas perspectivas, buscando simular um conflito – *Ghost Recon*.

Os arcades modernos utilizam ainda o conceito de tiro com armas acionadas por sensores. Novos recursos como miras avançadas e recarregamento de pistolas introduzem novas experiências para os jogadores.



Figura 24- Imagem de *Battlefield 2*

- Plataforma

Originaram-se de fusões criativas de jogos como *Donkey Konge* e *Pac-Man*. *Pac-Land*, lançado em 1984. Foi o primeiro jogo do estilo e inspirou programadores a criarem aventuras neste contexto: o personagem viaja de um local a outro da tela em plataformas, elevadores, rampas ou escadas, movimentando-se para os lados ou para cima, em um período de tempo específico ou não.

O estilo de jogo ficou extremamente famoso nos consoles, sendo *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1983) o mais vendido do mundo, com mais de 40 milhões de cópias, tornando-se ícone na história dos videogames. *Sonic*, *Mega Man*, *Castlevania* e novas versões de *Donkey Kong* (Fig. 25) também se destacam.

Atualmente esses jogos contam com visualidade tridimensional e, em geral, com narrativa relacionada a universos fantásticos. Além disso, apresentam-se em muitas fases, com diversos locais secretos, onde o jogador coleta itens e descobre ambientes a explorar. A experiência do jogador é segmentada em chances, interpretadas como *vidas*. Ao se esgotarem as primeiras vidas, contudo, novas podem ser fornecidas, caso o jogador consiga, durante o jogo, pontos para ganhar a possibilidade de continuar.



Figura 25- Imagem de *Donkey Kong*

C) Jogos de estratégia

Jogos de estratégias utilizam-se das respostas cognitivas para as ações do jogador. Baseiam-se em regras pré-determinadas, geralmente com um único objetivo, alcançável por meios diversos. Também utilizam sistemas de cálculo baseados em jogos de RPG, que simulam ações de combate, encontros e interpretações de atividades por meio de rolagem de dados.

- Jogo de estratégia em tempo real

Os jogos de estratégia em tempo real são aqueles em que os cálculos das jogadas independem de um período de tempo para acontecer ou uma condição específica de um jogador para ocorrer. Possuem diversos *inputs* e *outputs* simultâneos. O jogador deve atentar para que os resultados das ações sejam controláveis. Jogos *online*, preferencialmente, utilizam este estilo, pois precisam de mais interatividade e velocidade. *Diablo II* (Fig. 26) o exemplifica.



Figura 26- Imagem de *Diablo II*

- *Jogo de estratégia em turnos*

Diferentemente dos jogos de estratégia em tempo real, os que se desenvolvem em turnos obrigatoriamente requerem outra ação para que a jogada continue. A prática é uma das mais antigas em jogos que necessitavam de uma entrada de ação por parte do jogador, como nos jogos de tabuleiro.

A série *Final Fantasy* (Fig. 27) adotou por muitos anos o sistema. Concedia a possibilidade do jogador montar uma estratégia com determinada quantidade de personagens, a fim de eliminar inimigos de níveis diferentes. Os personagens utilizavam poções mágicas, magias e monstros companheiros para derrotar o inimigo. Os jogadores tinham a opção de sair da batalha, o que, por um lado, congelava a partida, reduzindo o dinamismo do jogo, mas, por outro, permitia criar estratégias de ataque e defesa.



Figura 27- Imagem de *Final Fantasy X*

- *RPG*

O jogo *Adventure* para o Atari 2600, criado em 1979, inaugurou os jogos de aventura nos videogames, inserindo elementos diferentes e jamais vistos em jogos da categoria na época. Utilizava elementos básicos do RPG, fazendo com que o jogador tomasse decisões de carregar itens em um labirinto. Os *games* de RPG adaptaram para a esfera eletrônica muitas das características que o jogo apresenta em livros, como destaque para narrativa, concentração da experiência do jogador na aventura proposta, criação de personagens com base em seus atributos, uso de armas e magias e cálculo das jogadas

realizado por expressões numéricas. As séries *Diablo*, *Final Fantasy* e *Heroes of Might* são exemplos.

Esclareça-se que *games* do estilo RPG podem incluir-se entre jogos de estratégia em tempo real ou em turnos.

- *Explore, expand, exploit, exterminate (jogos 4X)*

Jogos 4X são assim conhecidos em virtude das ações específicas que os jogadores devem realizar para atingir os objetivos do jogo: explorar terrenos desvendando locais para extração de material, expandir domínios e exterminar inimigos. Esse tipo específico de jogo de estratégia utiliza conceitos básicos de economia, militarismo e política. *Civilization* foi o primeiro jogo do estilo, sendo que *Age of Empires*, *Warcraft* e *Starcraft* fizeram do estilo um sucesso mundial.

Os jogos são essencialmente repetitivos, geralmente com o mesmo mecanismo de jogabilidade e demandam horas de jogo para que o jogador possa adquirir total controle do jogo. Recentemente, os desenvolvedores estão adicionando um quinto e essencial fator, que consiste na experiência do usuário em jogar. À medida que ele aprende e avança no jogo, o programa também aprende e se adapta às situações apresentadas.



Figura 28- Imagem de *Age of Empires*

D) Filmes interativos

Tal estilo de jogo foi muito difundido no final da era de ouro dos arcades, com os jogos *Dragons Lair* (Fig. 29) e *Space Ace*. Usando tecnologia *laserdisc*, os jogos usavam sequências de comandos simples em um conjunto de vídeos

formando uma história. Após uma breve derrocada, retornariam anos depois nos consoles, com os CDs DVDs, que apresentam maior capacidade de armazenamento. Atualmente, com o pioneirismo do PlayStation 3, o Blu-ray possui ainda maior potencial de gravação, o que acarreta melhorias sem precedentes na audiovisualidade dos jogos.

A convergência entre cinema e *games* obteve mais expressividade a partir da sexta geração de videogames. Se, por um lado, a tecnologia concedeu maior imersividade, por meio de gráficos fotorrealísticos e sensores de movimento, por outro, a crescente integração entre narrativa e jogo demonstrou seu potencial em prover uma experiência fílmica ainda mais sinérgica do que a oferecida pela sétima arte (Brandão, 2012).



Figura 29- Imagem de *Dragon's Lair*



Figura 30- Imagem de *Heavy Rain*

4 DESCRIÇÃO E APRESENTAÇÃO DO *CORPUS*

4.1 Considerações Metodológicas

O *corpus* da presente pesquisa foi extraído de *jogadas* do *game* narrativo *Heavy Rain*, para maiores de 16 anos, lançado em 23 de fevereiro de 2010. Exclusivo para o console PlayStation 3, o *game* pertencente ao estilo drama interativo foi desenvolvido pela Quantic Dream, sob direção de David Cage, e fabricado pela Sony Computer Entertainment.



Figura 31: Imagem da capa do jogo *Heavy Rain*

Heavy Rain apresenta audiovisualidade com refinamento cinematográfico e composição narrativa bastante complexa e envolvente. A narrativa ambienta-se a partir de uma série de assassinatos que ocorrem em uma região de uma determinada cidade. Os crimes são cometidos contra crianças e seguem uma lógica fixa e calculada. As vítimas são sequestradas em períodos de intensa chuva, e, aproximadamente quatro dias depois do desaparecimento, seus corpos são deixados em descampados, com o rosto coberto de lama, uma orquídea sobre o peito e um origami em uma das mãos.

A causa da morte é sempre a mesma, afogamento, que curiosamente se dá com água da chuva.

Pode-se dizer que a trama conta com quatro protagonistas jogáveis: Ethan Mars, que é um arquiteto com esposa e dois filhos; Madison Paige, uma jornalista que vive sozinha na cidade e sofre de insônia crônica; Norman Jayden, um agente do FBI enviado para ajudar a polícia local na investigação dos assassinatos; e Scott Shelby, um policial aposentado asmático que investiga, como detetive particular, o caso. O grande desafio do jogo é encontrar, com vida, Shaun Mars, a vítima da vez do Assassino do Origami.

Para melhor entendimento da composição do *corpus*, faz-se necessário delimitar o que aqui concebemos por *jogadas*. Apresentar o *game* como objeto de leitura requer a participação do jogador-leitor para realizar as jogadas, compreendidas como materializações do processo de leitura vivenciado por ele ao longo do jogo enquanto atividade. Assim, o *game Heavy Rain* foi jogado do início ao fim por seis vezes, e cada uma delas foi considerada uma *jogada completa*, equivalente a mais de oito horas do jogo.

As seis jogadas completas foram capturadas por meio de um aparelho chamado *Game Capture HD*²³, da Avermedia, que captura as jogadas, convertendo-as em vídeos que mantêm a alta qualidade gráfica do *game*. Após capturar seis jogadas completas, reuniu-se aproximadamente 32 horas de vídeo a partir das quais se pode chegar ao *corpus* da pesquisa, composto pela combinação da transcrição de uma das jogadas completa com os vídeos compilados em um *DVD Complementar*²⁴. Tanto a transcrição como os vídeos representam o resultado de um processo de construção de sentidos por parte do jogador, que é, por isso, coautor do *corpus* descrito, apresentado e estudado neste trabalho.

Diante do exposto, dois critérios foram adotados para realizar o recorte necessário à seleção dos itens do *corpus*: adequação às dimensões de uma

²³A *Game Capture HD*, da Avermedia, é um aparelho específico para capturar jogadas, que deve ser instalado tanto no console de videogame quanto no aparelho televisivo. Com um controle remoto, o jogador inicia a gravação e a finaliza, gerando um vídeo. Para que as capturas sejam realizadas, contudo, faz-se necessário plugar um HD externo ao aparelho, que não possui memória interna. Os vídeos podem ser assistidos pela televisão, e durante a projeção o usuário pode tirar fotografias das imagens que os compõem.

²⁴ Enfatizamos que a presente dissertação apenas se constitui, em sua integralidade, na combinação entre a parte escrita e a audiovisual, presente no DVD, uma vez que o gênero discursivo de que tratamos é audiovisual.

dissertação de mestrado e representatividade. Como seis jogadas completas transcritas ou gravadas comporia um *corpus* exaustivo, fez-se necessário recortar, das mais de 32 horas de vídeo, as partes que possibilitam, de modo mais produtivo, observar a materialização dos aspectos do gênero *game* (conforme descrição da pesquisa realizada no capítulo 3), sobretudo no que se refere à identificação do ato de jogar como um processo de leitura no qual o jogador-leitor emerge como coautor do jogo.

Dessa forma, cada jogada inteira de *Heavy Rain* representa uma narrativa complexa construída a partir da interação do jogador com a composição lógica do jogo: seu sistema de regras e sua estrutura narrativa. Esse vínculo interativo é determinado pelo modo como o jogador se apropria das regras do jogo, desempenhando maior ou menor grau de habilidade no cumprimento dos desafios apresentados na narrativa, e pelo conjunto de escolhas realizadas. A subjetividade do jogador, portanto, imprime-se no jogo, revelando a possibilidade de múltiplas jogadas possíveis.

Essa multiplicidade revela-se de modo mais perceptível nas transformações impressas na estrutura narrativa do jogo e, de modo ainda mais notório, na possibilidade de variados finais. Não queremos dizer com isso que a estrutura narrativa do *game* seja mais importante que o sistema de regras ou que a interatividade jogador-jogo. Ao contrário, defendemos que regras, ficção e interação têm apenas sentido/funcionalidade quando concebidas juntas, não de forma sobreposta, mas articulada. Em *games*, não existe construção de narrativa sem jogador para construí-la ou sem processo orientado por todo um complexo de regras. Por isso, a estrutura composicional desse gênero discursivo precisa ser compreendida na articulação de sua dimensão lógica (regras e ficção) com sua dimensão social (interação). A proposição de um *corpus* que combine transcrição e representação audiovisual (DVD) pauta-se nessa perspectiva estrutural do gênero.

4.2 Transcrição e DVD Complementar: considerações gerais

a) Sobre a Transcrição

O objetivo principal da transcrição é apresentar uma jogada em sua totalidade, demonstrando a complexidade narrativa de *Heavy Rain*, além de evidenciar a coautoria do jogador na construção do *game* por meio da apropriação do sistema de regras do jogo. Vale ressaltar, todavia, que nos deparamos com uma limitação quanto à representação plena dos pontos de interação entre jogador e jogo, o que procuramos atenuar com a complementação do DVD.

Das seis jogadas completas capturadas, escolheu-se a que se constrói com o melhor desempenho do jogador, a que equivale ao triunfo mais efetivo, dentre as jogadas reunidas. De modo simplificado, a que apresenta o final mais feliz. Nessa jogada, como nas outras cinco, a história divide-se em seis capítulos. Cada um dos cinco primeiros se constitui de dez fases e o último reúne a fase clímax, intitulada *O Armazém*, e mais quatro epílogos, um para cada personagem controlável, Ethan Mars, Madison Paige, Norman Jayden e Scott Shelby.

Na transcrição, a estrutura ficcional ganha mais notoriedade, embora se tenha buscado marcar, ao longo da narrativa, pontos de interação nos quais ao jogador permitem-se escolhas, que, na história, pertencem ao personagem comandado. Tais intervenções identificam-se pelo destaque da ação escolhida em itálico e pela presença do asterisco (*) ao lado direito. Vale ressaltar, entretanto, que não se identificam todos os eventos de escolha do jogador ocorridos na jogada selecionada, mas apenas aqueles que determinam alguma alteração significativa no rumo da trama ou na construção dos personagens, visto que indicar todos os pontos de interação seria um trabalho incompatível com as dimensões de uma dissertação.

Outra limitação da transcrição equivale à dificuldade de se apresentar a distinção entre *ações fílmicas*, aquelas a que o jogador apenas assiste, integrantes das sequências fixas da estrutura narrativa do *game*, e *ações jogáveis*, desencadeadas pelo jogador, reflexos de comandos que emite, como pegar ou largar um objeto, entrar ou sair por uma porta, subir ou descer escadas, realizar golpes ou esquivas etc.. Na transcrição, em geral, as duas

categorias de ação se confundem, uma vez que seria extensivo demais especificar todas as ações jogáveis. Tais ações constam na transcrição, mas sem a referida distinção. Essa impossibilidade de representar na transcrição o sistema de regras do jogo em sua complexidade compensa-se, em parte, com o DVD.

b) Sobre o DVD Complementar

O DVD Complementar, como se explicou, constitui, juntamente com a transcrição, parte do *corpus* desta dissertação. A importância do DVD justifica-se por apresentar a audiovisualidade do *game*, que conta com qualidade cinematográfica; atenuar as limitações da transcrição em representar o complexo sistema de regras que possui, expondo diferentes mecanismos de interação disponibilizados ao jogador; e demonstrar sua natureza hipermodal, o que garante ao jogador realizar escolhas determinantes para a construção das inúmeras jogadas possíveis.

No menu inicial, apresentam-se sete *links*:

- *Prólogo*: É uma espécie de fase tutorial, os diversos comandos do jogo são apresentados ao jogador, de modo bastante didático, visando familiarizar o jogador com os mecanismos que lhe possibilitarão a interação com a narrativa. A apresentação dessa estrutura de regras se dá de modo bastante natural, conforme o jogador comanda o personagem Ethan Mars na realização de atividades cotidianas e na interação com a esposa e os dois filhos.

- *Centro Comercial e Pai e filho*: fases que exemplificam a qualidade audiovisual do *game* e servem de base para a diferenciação entre *ações fílmicas* e *ações de jogo*, a partir de que se faz fecunda a discussão a respeito da coautoria e não da autoria experienciada pelo jogador-leitor. Além disso, em *Pai e filho*, revela-se um enredo com forte apelo psicológico.

- *Cenas links*: nesse *link* apresentam-se fases que exemplificam a natureza hipertextual do *game*, uma vez que escolhas do jogador e o nível de sua habilidade interferem significativamente na construção da história.

- *Múltiplos finais*: apresentam-se os seis finais referentes às jogadas capturadas durante a etapa de materialização do jogo. Além de representar a complexidade narrativa do *game* e ratificar seu caráter hipermodal, os diferentes desfechos, em sua maioria trágicos, servirão como ponto de partida para a discussão a respeito da temática do gênero *game*: desafios.

- *Créditos*: os créditos do jogo comprovam a complexidade de sua produção, que envolve equipes de especialistas de diversas áreas. Esse *linka* apresenta-se a título de curiosidade, uma vez que, na presente pesquisa, o que importa é o complexo lúdico que se apresenta ao jogador-leitor e a partir do qual ele se põe a construir sentidos.

- *DVD Complementar*: expõe a identificação do DVD como parte da presente dissertação de mestrado.

4.3 Transcrição da jogada mais triunfante

Capítulo I

Prólogo

Casa da família Mars

Sábado

Hora: 11:22

Dia ensolarado

O ponto de partida é a apresentação de uma tela negra que vai sendo completada por seis quadros que surgem de modo lento e sucessivo, ao som de uma melancólica música de piano. Em cada quadro se apresenta uma imagem: a porta de vidro da varanda por meio da qual se vê as copas das árvores que ornamentam o jardim da casa e irradia a luz de um dia ensolarado; uma poltrona ao lado de prateleiras com objetos diversos; um porta-retrato com uma fotografia de Ethan e Grace no dia do seu casamento; e imagens, em diferentes ângulos, de Ethan dormindo de braços em sua cama. Após a

justaposição de imagens, a tela apresenta Ethan deitado, começando a despertar. Ethan Mars, um arquiteto de aproximadamente trinta anos, estatura mediana, branco e com olhos verdes, mora com a esposa e os dois filhos em uma casa confortável, de dois andares, rodeada de jardins em um bairro de classe média.

Ethan acorda, senta-se à beira da cama, em que permanece por alguns instantes enquanto termina de despertar. Depois se levanta, aproxima-se da janela do quarto, admira a paisagem e dirige-se ao guarda-roupa. Abre-o, passa a vista em algumas roupas e *diz que é melhor tomar uma ducha antes de ir ao escritório**. Pega o porta-retrato com a foto do seu casamento e a observa por alguns segundos com um olhar de satisfação. Caminha até a varanda da casa de onde contempla a vegetação que a cerca e, ao voltar e tentar abrir a porta do quarto, vê um bilhete de sua esposa, Grace, uma mulher magra, de estatura mediana, olhos azuis e cabelos castanhos:

Fui às compras. Vou à escola buscar os meninos na hora do almoço e, depois, sigo para casa para preparar a festa de aniversário do Jason. Não trabalhe demais. Adoro-te!

Após leitura do bilhete, abre a porta e, ao passar pelo *hall*, avista um passarinho preso em uma gaiola, em cima de um pequeno armário. O pássaro exhibe um canto de alegria quando o vê. Agacha-se diante da gaiola e distrai-se, interagindo com a ave. Encaminha-se ao banheiro, começa a fazer a barba com um barbeador eletrônico, escova os dentes e observa, por alguns segundos, diante do espelho, a fisionomia do seu rosto um tanto abatido. Anda pelo banheiro e pelo *hall* até que se direciona ao quarto dos filhos, pega três bolinhas que se encontram em uma estante e ensaia um malabarismo, mas as deixa cair. Enquanto isso, da janela desse quarto, é possível observar, no ar, pássaros voando e cantando.

Ethan sai do quarto dos filhos, vai em direção ao mictório, ao lado do toalete, urina e volta ao *hall*, mostrando-se indeciso quanto ao que fazer. Decide voltar ao toalete, despe-se, toma uma ducha de água morna, enxuga-se, veste sua cueca e encaminha-se ao guarda-roupa do seu quarto, para

escolher uma roupa. Ao vestir-se, pensa como foi bom tomar uma ducha refrescante.

Relaxado, Ethan *decide adiantar seu trabalho de arquitetura** enquanto sua esposa, Grace, não chega com os meninos. Desce as escadas, olha o jardim pela vidraça, faz um pequeno passeio pela sala de estar, dirige-se ao escritório e *põe-se a desenhar a planta de uma casa**. Com o trabalho quase finalizado, pensa que é melhor continuá-lo na segunda-feira.

O arquiteto vai à estante, retira um livro de arquitetura e começa a folheá-lo, pensa se volta para o escritório ou se caminha pelo jardim. Dá realmente o trabalho por encerrado, diz que o dia está bonito e *decide ir ao jardim**. Na parte externa da casa, anda em direção a umas espadas de brinquedo dos filhos expostas na grama. Pega uma delas, ensaia uma esgrima e depois observa um tobogã de madeira que há no jardim. Volta para o interior da casa, pega um controle remoto de um carrinho de brinquedo dos filhos e se diverte por uns minutos com o brinquedo. Senta-se no sofá, em frente à televisão, liga-a, fica insatisfeito com o desenho animado exibido no vídeo, levanta-se, impaciente, quando vê pela vidraça chegar, em um automóvel, a esposa e os filhos, que o chamam, correndo para o interior da sala ao seu encontro e o abraçam. Ethan pede, sorrindo, que não o derrubem. Felicita Jason por estar completando dez. O menino diz que já está crescido e pergunta se já pode dirigir o carro do pai, que lhe diz que ainda não o bastante para assumir a direção de um carro.

Ethan *ajuda a esposa a carregar as sacolas de compras até a cozinha**, cujas janelas permitem ver a movimentação de carros na rua. Grace fala ao marido sobre o comportamento dos meninos no supermercado. Diz que estavam agitados e pergunta como foi seu dia, se ele conseguiu trabalhar. Ethan responde que conseguiu progredir no projeto em que trabalhava, que está praticamente pronto para entrega ao cliente.

Grace pede, então, que o esposo a ajude nos afazeres da casa, colocando os pratos à mesa para o almoço, alegando que terá um dia agitado e que os amigos de Jason logo chegaram para a festa. Ethan arruma os pratos sobre a mesa, deixando que um deles bata na mesa, fazendo um barulho ouvido pela esposa, que grita da cozinha, pedindo cuidado com a louça que ganhou de sua mãe. Com mais cuidado, o marido termina de pôr a mesa e

pensa se toma um copo com água ou um cafezinho, se brinca com os filhos ou se fica ao lado de Grace. *Opta por tomar um café**, mas, como encontra o café preparado, abre a porta da geladeira, em que há garrafas de suco de laranja, um bolo confeitado com o nome de Jason, garrafas de cerveja e outros comestíveis. Pega uma das garrafas de suco, agita-a e toma alguns goles.

Ethan vai até Grace, na pia lavando louça, agarra-a pela cintura e, ao ficarem frente a frente, diz-lhe, com olhar apaixonado, que a acha uma mulher atraente. Ela comenta que a recíproca é verdadeira. Os lábios de ambos se aproximam, mas *não chegam a concretizar o beijo**. A esposa pede que ele saia, lembrando-o de todos os afazeres. Ele pensa se a ajuda, se fala sobre os presentes, sobre os convidados para a festa ou sobre Jason. *Escolhe falar sobre Jason**. Pergunta a Grace se Jason parece feliz. A mulher responde-lhe que sim e que lhe custa acreditar que o garoto já completa dez anos. Lembra Ethan que há pouco tempo namoravam e conclui, sorridente, que estão ficando velhos.

O marido *pergunta se a esposa comprou os presentes de Jason** e ela responde que o comprou pela manhã, quando foi ao mercado. *Pergunta, então, sobre o horário marcado para os amigos do filho chegarem para a festa** e Grace responde que chegarão às 14 horas e que espera controlar a situação para que não se repita o ocorrido no ano anterior. *Ethan oferece ajuda**, mas Grace afirma que se vira sozinha.

Ethan pensa se ouve música ou brinca com os meninos no jardim e *decide brincar com os filhos**. Vai ao jardim e diz aos meninos que já está livre, quando é interrompido por Grace, que diz aos meninos que não demorem a almoçar, pois seus amigos logo chegarão. Jason e seu irmão Shaun dizem que não se demorarão no jardim. Ethan diverte-se bastante com os filhos, carregando-os nos ombros, levantando-os pelos braços, simulando lutinhas com espadas, até serem chamados por Grace para o almoço.

O almoço está posto à mesa, mas só Shaun está ausente, por isso sua mãe o chama. Ethan decide procurar o filho no segundo andar da casa e, ao encontrá-lo no *hall*, chorando diante da gaiola, pergunta o motivo do choro. O garoto diz que o passarinho Merlin morreu, afirma sentir-se culpado pela morte e declara que daria qualquer coisa para o pássaro voltar a viver. Seu pai pede que se acalme, dizendo-lhe que ele não tem culpa, que há certos

acontecimentos que, embora não o desejemos, não podemos evitá-los. Chorando, o menino diz ao pai que isso não é justo.

Centro Comercial

Centro Comercial

Dia ensolarado

A tela do jogo é composta por uma série de quadros menores que exibem vários ângulos da mesma cena: Ethan e a família, demonstrando muita alegria, caminhando por uma calçada em direção à entrada de um Shopping Center, onde foram fazer compras. Calçada movimentada, trânsito de carros, casais de mãos dadas, Jason e Shaun correndo, um atrás do outro, na companhia de seus pais. Famílias passeando pelo shopping, um palhaço vendedor de balões entretendo as crianças, Ethan divertindo-se com Jason nos ombros...

Já no interior do shopping, Grace pede para Ethan tomar conta de Jason enquanto compra um sapato para Shaun. Ele responde que ficarão por ali e a esposa segue em direção a uma loja com o filho caçula. Ethan e Jason aguardam os dois, mas o filho mais velho se separa do pai e vai ao encontro do palhaço que está vendendo balões. Seu pai o chama e lhe diz que não deveria andar sozinho pelo shopping. Muito contente, o filho pede ao pai que lhe compre um balão. O pai consente e o palhaço pergunta a Jason qual a cor do balão que deseja. O garoto diz, com muita empolgação, que deseja o vermelho e, ao recebê-lo, caminha contente, admirando o presente, enquanto se distancia novamente do pai, que mais uma vez o adverte, pedindo que não se afaste. Enquanto Ethan paga o balão ao palhaço, no entanto, Jason desaparece.

Preocupado, Ethan olha a sua volta, procurando pelo filho, mas não o avista na multidão que caminha pelo shopping. Grace aproxima-se com Shaun, perguntando por Jason ao marido, que lhe explica as circunstâncias do sumiço do menino. A expressão facial da mãe que antes era de alegria passa a demonstrar preocupação, porém Ethan pede-lhe que fique por ali esperando, enquanto vai à procura de Jason.

Correndo pelo shopping à procura de Jason, Ethan *grita várias vezes o nome do menino**. Olha para o andar de baixo e, ao avistar um balão vermelho no meio da multidão, desce desesperadamente a escada rolante, correndo a seu encontro, mas ao aproximar-se percebe que o menino que carrega o balão não é seu filho. Continua olhando, com muita aflição, pelos arredores, na esperança de encontrar o menino. Chegando próximo à entrada do centro comercial, Ethan decide ir até a rua, quando avista o filho na calçada oposta. Grita por ele, e, ao vê-lo atravessar a pista entretido com o balão, na iminência de ser atropelado, tenta protegê-lo, jogando-se em frente ao carro para agarrar Jason. Grace, que já se encontrava na entrada do shopping, assiste à trágica cena: seu marido e seu filho atropelados. Em um ato de desespero, grita por Jason, correndo em sua direção. Ao vê-lo caído no asfalto, chora a dor de quem parece saber que perdeu um filho.

Nesse momento, a tela escurece, restando apenas, em sua lateral direita, a cena do balão vermelho de Jason que, desprendido de sua mão, sobe, ganhando altura na imensidão do céu claro, ao som de uma música melancólica e de sirenes de ambulância.

Pai e Filho

Frente da escola de Shaun – casa de Ethan – rua

2 anos depois...

Ethan, após perder o filho Jason está deprimido, separado da esposa, morando em uma casa localizada próximo a uma linha férrea, em um bairro de casas acinzentadas, fábricas com suas chaminés jogando ao ar fumaças pretas, céu escurecido por nuvens negras, de clima frio e chuvoso. A casa em que está morando é pouco confortável, com móveis envelhecidos e com marcas de ferrugem. Na frente, há um pequeno jardim com plantas murchas e ressecadas.

As ruas molhadas, as pessoas andando sempre de guarda-chuva nas calçadas, seus rostos quebrantados, banhados pela água da chuva, sugerindo uma tristeza indefinida, e a trilha sonora melancólica compõem a atmosfera de depressão que envolve essa personagem.

Ethan encontra-se na frente da escola do filho Shaun. Está portando uma calça jeans e um casaco desbotados pelo tempo. Sua barba está por fazer e expressa um ar de desolação. Seu filho aparece logo depois e, após cumprimentarem-se, vão em direção ao carro, um automóvel simples e bastante usado. Shaun ajeita-se no banco traseiro, alheio aquele momento, sem perceber seu pai que o observa pelo retrovisor antes dar a partida.

Ao chegarem a casa, às 16h e 35min, Shaun, depois de colocar a mochila no chão e o casaco em cima do sofá, senta-se de frente para a televisão enquanto seu pai, melancólico, observa-o. Olha para a cozinha e avista um lembrete que colou na parede com as atividades de Shaun:

<i>Shaun</i>	
<i>16h e 30min</i>	<i>lanche</i>
<i>18h e 00min</i>	<i>lição de casa</i>
<i>19h e 00min</i>	<i>jantar</i>
<i>20h e 00min</i>	<i>ir para a cama</i>

Pensa se lancha, faz ou não o serviço de casa ou liga para Grace e *opta por fazer um lanche**. Vai até a cozinha indagando-se (em pensamento) se o filho quer ou não lanchar. Lembra-se do cronograma com as atividades do filho, olha para o relógio e vê que já são 16h e 45min. Vai até ao filho, deitado no sofá assistindo a um desenho animado e pensa em chamá-lo para brincar, em oferecer-lhe um lanche, em mandá-lo fazer o dever de casa, mas *pergunta se tem fome**. Shaun responde que sim, e seu pai lhe dá uma fruta. Ao olhar para o relógio, diz consigo que ainda é cedo. Ao passar por uma arca no corredor, observa um jornal que pega para dar uma olhada. Lê a manchete principal com preocupação:

Assassino do Origami ataca novamente – Sétima vítima é identificada – A polícia confirmou que a metodologia corresponde ao Assassino do Origami.

Ethan anda pela casa inquieto, passa a vista em várias correspondências que vê sobre outro móvel. Ao perceber que uma delas é anônima, abre-a e lê a seguinte mensagem:

Quando os pais chegaram da igreja, todos os seus filhos tinham desaparecido. Procuraram e chamaram, choraram e imploraram, mas tudo foi em vão. As crianças nunca mais foram vistas.

Sem compreender o que leu, anda por alguns minutos pela casa, olha para o relógio, que marca 17h 40min e diz ao filho que já é hora de fazer o trabalho da escola. O menino pega seu material escolar e sente-se à mesa da cozinha para cumprir com a atividade. Ethan observá-lo durante alguns minutos, e, depois que ele termina, libera-o para assistir à televisão.

Às 19 horas, Ethan pensa que talvez o filho ainda não tenha fome. Passados alguns minutos, pergunta ao filho se ele se sente bem e como vai na escola. Shaun responde, desanimado, que está tudo bem. Ethan percebe que o filho está gripado, *busca um antigripal no armário do banheiro do segundo andar da casa**, medica o garoto e, em seguida, serve-lhe o jantar. Faz malabarismo com três maçãs na frente do filho, a fim de animá-lo, e o menino pergunta ao pai se ele pode ensinar-lhe aquela arte depois. O pai responde que sim, no entanto, lembra ao filho de que é hora de dormir.

| Enquanto o menino deita-se, Ethan busca o ursinho de pelúcia com que o filho sempre dorme e põe nas mãos dele. Ao se preparar para sair do quarto, Shaun pergunta-lhe por que o pai anda tão triste. Ethan responde ao filho que precisa apenas de um tempo e seu filho tenta consolá-lo, dizendo que o ocorrido com Jason não foi culpa dele. Ethan admira a atitude do filho e dá-lhe boa noite. O menino fecha os olhos e o pai senta-se à cama dele, admirando-o por alguns instantes. Cobre-o e beija-o na testa.

Ao levantar-se para sair do quarto observa um desenho em uma folha de papel sobre uma pequena mesa. Pega-o e vê que é um desenho feito pelo filho, retratando o acidente em que morreu o irmão: o pai e o irmão caídos no asfalto, o carro que os atropelou próximo aos dois, ele e a mãe de mãos dadas. Ao sair do quarto, tem uma alucinação, na qual se vê em uma rua, andando na chuva, com um origami nas mãos. Em meio ao delírio, ele questiona se não está ficando louco.

Local Sórdido

Hotel em que vive Lauren

Terça-feira

Hora: 00:06

Precipitação: 6,8 mm

Um carro para em frente a um motel. Dele desce um homem alto, gordo, rosto alongado, olhos castanhos, cabelos curtos, sem barba, de aproximadamente cinquenta anos, vestindo um sobretudo marrom e gravata. Chama-se Scott Shelby. É um policial aposentado que trabalha atualmente como detetive particular e sofre de asma. Resolveu investigar por conta própria o caso do Assassino do Origami.

Scott entra no motel, dirige-se à portaria e pensa se sobe as escadas, se conversa com o recepcionista ou se lhe pergunta se conhece Lauren Winter. *Segue a última opção**. O recepcionista, que lê em um jornal a manchete que fala sobre a sétima vítima do Assassino do Origami, diz que não a conhece, mas decide dizer o número do apartamento dela depois de Scott lhe mostrar uma nota de 5 dólares.

Scott observa que o hotel é um prédio antigo, carcomido pelo tempo e mal cuidado. O detetive encontra o apartamento indicado pelo recepcionista, bate à porta e, ao ser atendido por uma mulher de mais ou menos trinta e cinco anos, pergunta-lhe se é Lauren Winter. Ela lhe diz que só atende visitas previamente marcadas. Ele infere, então, que Lauren é uma prostituta que atende clientes naquele hotel. Scott insiste para entrar e Lauren informa-lhe o preço do programa, destacando as restrições de seus programas. Para entrar, o detetive finge ser um cliente.

No interior do apartamento, Shelby coloca o pagamento do programa sobre uma mesa, Noé entanto revela que não é um cliente e que está ali para investigar os crimes cometidos pelo Assassino do Origami. Pergunta-lhe se sabe de alguma coisa e esta diz que já disse tudo que sabe e pede que a deixe em paz. Scott pensa se vai embora ou se insiste, e *resolve insistir**, dizendo que haverá mais vítimas caso ela não colabore para encontrar o assassino.

Afirma que ela pode ajudá-lo na resolução do caso, contudo ouve de Lauren que seu filho morreu e já não pode fazer mais nada. *Scott insiste que quer sua ajuda para que não haja mais meninos mortos naquela região e que ela só não quer ajudá-lo porque não tem mais nada a perder, não querendo se*

*preocupar com possíveis mortes de outros meninos**. Ele pensa em perguntar sobre algum suspeito, sobre a casa de Johnny, sobre o próprio Johnny ou o seu desaparecimento, entretanto *pergunta como o menino desapareceu**. Lauren, muito emocionada, conta que seu filho costumava brincar com os meninos da vizinhança e que chovia torrencialmente no dia do sumiço, que todos os seus amigos chegaram a casa por volta das 17 horas, menos seu filho. Shelby pensa se pergunta sobre Johnny, a polícia, a casa em que viviam ou sobre um possível suspeito, e *pede que conte como era o menino**. Ela diz que Johnny era um bom menino e que costumava lidar, à sua maneira, com os amigos com quem se juntava. Pergunta a Scott se aceita um cigarro. O detetive acena negativamente e pensa em lhe perguntar sobre o suspeito, sobre como reagiu ao perceber o desaparecimento do filho, sobre a casa ou o pai do garoto, e *pergunta como ela agiu quando o menino sumiu**. Ela diz que correu a vizinhança toda, que foi ao lugar onde costumava brincar com os amigos, e que ligou para a polícia por volta das 22 horas. Scott pensa em pedir para falar sobre o pai do garoto, alguma pista, a casa do menino ou algum suspeito, mas *pede que fale sobre o pai do Johnny**. Lauren declara que seu marido era um desocupado, que gostava de bater nela sempre que bebia e que também desapareceu após o ocorrido com o filho, o que confirma o quanto era covarde, porém confessa que agradece por ele ter sumido. Como quem procura livrar-se das emoções, Lauren avisa a Scott que o tempo acabou e pede que ele se retire. Scott pensa em continuar com as perguntas, mas *deixa seu cartão em cima da mesa**. Ao se retirar do apartamento, pede que o procure se souber de alguma coisa.

Scott se retira do apartamento e, caminhando pelo corredor, passa por um homem que caminha em direção ao apartamento de Lauren. Ignora o fato, continua pelo corredor, mas começa a sofrer uma crise asmática. *Procura nos bolsos do sobretudo seu inalador e o utiliza**. Enquanto se recompõe, ouve Lauren gritar e decide voltar para saber se ela precisa de ajuda. Ao bater à porta, o homem que vira passar o atende com irritação. Ao perceber que Lauren está em apuros, *força a entrada e luta** com o homem. Depois de alguns minutos de luta, Scott consegue expulsá-lo do apartamento.

Shelby pergunta sobre o homem a Lauren, que havia sido agredida, e ela responde que era um ex-cliente acostumado a importuná-la. Scott, então,

vai embora, mas pede a mulher que se cuide, advertindo-a de que o ex-cliente pode voltar. Ela lhe agradece pela ajuda. No corredor, Scott caminha mancando de uma perna.

Cena do Crime

Terreno baldio – linha de trem – acostamento

Terça-feira

Hora: 08:05

Precipitação: 17 mm

Norman Jayden é um agente do FBI designado para colaborar nas investigações dos assassinatos em série praticados pelo Assassino do Origami. É um homem de aproximadamente 30 anos, magro, olhos verdes, cabelos castanhos, barba feita. Esse agente possui óculos e uma luva dotados da tecnologia do sistema ARI (Interface de Realidade Adicionada)²⁵.

Jayden chega, em seu carro, a um local onde um corpo foi encontrado. Nesse ambiente, há carros de polícia estacionados e ambulâncias com *giroflex* ligado. Percebe a presença de jornalistas tentando registrar do lado de fora da grade o trabalho dos policiais dentro do terreno. Aproxima-se dos guardas que ajudam a isolar a área, pergunta pelo tenente Carter Blake. Os guardas dizem que o tenente está na área, mas advertem Jayden de que a área está isolada e lhe pedem para não se aproximar. Após se identificar como agente do FBI, Jayden é liberado para entrar no terreno. Passa por baixo da fita de isolamento, reclama da chuva que não cessa, coloca os óculos e a luva, fazendo o seguinte registro:

²⁵De acordo com manual explicativo que acompanha o *game Heavy Rain*, há fortes indícios de que o sistema ARI (*Added Reality Interface*, ou Interface de Realidade Adicionada), uma tecnologia que existia em *ficção científica*, já existiria e está sendo usado pelo FBI. Em um documento com informações secretas vazadas, que parecem ser instruções de um sistema ARI composto por óculos superavancados e o uso de luvas dotadas de tecnologia, discute-se a possibilidade de se analisar cenas de crime instantaneamente e examinar pistas através de gravação de vídeos de memória, varredura da retina, de decomposições orgânicas e de DNA.

Em *Heavy Rain*, o personagem Norman Jayden faz uso do sistema ARI, colocando os óculos e uma luva na mão direita quando um ícone de ação é exibido próximo ao rosto do personagem, e então consegue fazer uma varredura procurando pistas nas imediações ao pressionar o botão [R1]. Tudo o que for de interesse investigativo coloca-se em destaque, cabendo ao jogador executar certo comando de interação próximo aos pontos do cenário ressaltados pela tecnologia aplicada.

A gravar memória de vídeo... Agente 47023 Norman Jayden.

Terça-feira, 4 de outubro, 2011. São 8h e 14min.

Jayden percebe que há vários policiais distribuídos em diversas partes do descampado com suas lanternas ligadas e recolhendo amostras. Pensa se conversa com os policiais, procura pelo tenente Blake, passa por um local alagado ou vai ao ponto do terreno onde teria ocorrido o crime, mas *escolhe procurar Blake**. Aproxima-se de um policial, pergunta se é Blake, que responde afirmativamente. Norman identifica-se como agente do FBI e diz que estava à sua procura, mas o tenente o interrompe para dar ordens aos seus soldados.

Depois chama Jayden para acompanhá-lo, enquanto vai investigando o terreno. Jayden pergunta ao tenente o que ocorreu ali. Este diz que um homem foi àquele local urinar e avistou um cadáver, por volta das 6 horas da manhã. Blake declara achar que se trata de mais uma vítima do Assassino do Origami. Jayden pensa em perguntar sobre a causa da morte ou a hora do crime, sobre alguma testemunha ou a identidade do assassino, porém *pergunta sobre a causa da morte**. O tenente diz que, como não há marcas no corpo, é provável que tenha sido afogado. Jayden pensa se pergunta sobre testemunhas, hora do crime, identidade do criminoso ou se adverte o tenente a tomar precauções para preservar a cena do crime, entretanto *pergunta ao tenente se ele não teme que os muitos policiais que ali estão destruam alguma pista**. O tenente responde ironicamente que não se encontram provas de um crime sentado na delegacia e nem se perde provas chutando-as com os pés, mesmo não sendo do FBI. Depois de fazer diversas perguntas, Jayden tem a permissão para investigar a cena do crime.

O Agente do FBI põe seus óculos e sua luva e inicia a investigação. Ao passar perto de uma moita de capim, detecta uma amostra e faz um registro:

Comentário IRM: amostra sem interesse. É de um dos policiais presentes no descampado.

Mais adiante, avista uma barraca iluminada, onde localiza-se o corpo da vítima. Abre-a e, observando o cadáver, faz por meio de seus óculos e luvas a seguinte análise:

Comentário IRM: a vítima está deitada de costas. Não há sinais de violência. Ferida superficial na coxa direita. Análise de sangue sugere que possa ser Post mortem, provavelmente um arranhão feito quando o corpo foi movido. A análise do sangue indica um alto e contínuo estado de exaustão. Tem a cara coberta de lama. Como as outras vítimas... uma pequena figura de origami na mão direita... os dedos deviam estar fechados no momento da morte e foi colocada uma orquídea no peito da vítima. A vítima é Jeremy Bowles, declarado desaparecido há cinco dias. Consultar ficheiro de referência.

Levanta-se e segue adiante. A poucos metros da barraca faz outra análise:

Comentário IRM: detectado pólen de orquídea, provavelmente da flor deixada no corpo...

Segue os rastros do pólen detectado e, ao chegar próximo a uma linha de trem:

Comentário IRM: as partículas de pólen desaparecem na erva alta. Provavelmente, o fim do rastro...

Ao olhar para dentro dos trilhos:

Comentário IRM: vestígios de sangue na linha de trem... A análise confirma que é da vítima.

Segue após a linha de trem e, ao aproximar-se da subida de um barranco, onde uma cerca marca uma das extremidades do descampado:

As pegadas continuam a seguir após o rastro de pólen... Há boas hipóteses de serem do assassino...

Olhando para a cerca, percebe outro vestígio:

Comentário IRM: há vestígios de sangue na cerca por trás da linha de trem. É da vítima. O assassino veio por aqui para largar o corpo e provavelmente prendeu-o na cerca, ao passar.

Resolve subir o barranco e escorrega por diversas vezes, até que consegue chegar ao topo, no acostamento de uma estrada movimentada. Ao olhar para o chão, percebe algumas pegadas:

Há boas hipóteses de serem do assassino...

Mais adiante:

Comentário IRM: marcas de pneus no acostamento por trás da linha de trem. Provavelmente do carro do assassino.

Depois de considerar que investigou o suficiente, resolve deixar o descampado. Desce o barranco e escorrega várias vezes na descida. Diz que se retirará antes que pegue uma pneumonia, já que continua chovendo. Vai até o tenente Blake, que lhe comunica que se retirará do terreno e pergunta-lhe se ele irá ficar. Jayden pensa se fica ou se deixa o descampado, mas *diz ao tenente que também irá embora**.

Jayden vai até seu carro, entra, dá a partida e vai embora. A câmera foca na placa do carro do policial: BWA.735.73.

Psiquiatra

Consultório psiquiátrico

Hora: 13:00

Precipitação: 19,1 mm

Ethan está deitado em um divã. À sua frente, uma tela passando várias imagens. Próximo ao psiquiatra, um computador exibindo diagnósticos transmitidos por eletrodos aplicados na cabeça de Ethan. O médico faz um mapeamento topográfico dos potenciais normais e patológicos do paciente. Mostra-lhe várias imagens e pede que as identifique. Diz ao paciente que já tem o resultado da ressonância magnética dele e que não há danos físicos decorrentes do acidente, mas declara preocupação por seu estado psicológico.

O médico fala a Ethan que ele não é culpado pela morte de Jason, mas o paciente, por sua vez, declara sentir-se responsável, porque seu filho ainda estaria vivo se ele tivesse sido um pai mais cuidadoso. O médico pergunta como está Shaun e Ethan pensa em falar sobre sua tentativa de reaproximar-se do menino ou informa que ele está distante, feliz ou desiludido, no entanto, *reponde que o filho está desiludido com ele**. Ao ser perguntado sobre o que está sentindo, Ethan pensa se diz que se sente anestesiado, deprimido ou morto, mas *responde que não sente mais vontade de viver**. Diz que se não conseguiu salvar Jason, Shaun não precisa de um pai como ele.

O psiquiatra pergunta se quer dizer mais alguma coisa e, nesse momento, começa a ter uns segundos de alucinação: sucessões de imagens do momento da sua vertigem no meio da rua; em uma dessas imagens, recorda-se de estar segurando um origami na mão direita. Retomando a consciência, Ethan pergunta ao doutor se ele conhece algum caso de dupla personalidade resultante de uma contusão, como pessoas que fizessem coisas mas não se lembrassem do quê. O médico diz que, em certos casos, um choque violento no cérebro pode causar perturbações psicológicas sérias, como a esquizofrenia. O psiquiatra comunica ao paciente que aquela sessão acabou e diz a Ethan que teve sorte, pois é difícil sobreviver a um acidente sem traumas, mas o arquiteto, abatido, responde que não se sente sortudo.

O parque

Parque

Hora: 16:10

Precipitação: 24,7mm

O parque está movimentado, com várias crianças divertindo-se nos brinquedos. Alguns casais conversam com seus filhos sentados nos bancos distribuídos pelo parque. Ethan e Shaun estão sentados, um pouco afastados um do outro, expressando um ar de tristeza, olhando para o chão. Ethan pensa em perguntar ao filho pela escola, se quer brincar, se tem fome ou problemas. *Perguntase o filho quer comer alguma coisa**. Shaun não responde. Ethan começa a refletir sobre a condição do filho, pensa não parecer muito feliz, que gostava de ajudá-lo e que agora não sabe se consegue. Percebe que o filho, além de não querer se comunicar, afasta-se ainda mais dele. Imagina que o filho possa ter algum problema na escola por sua causa.

Ethan pergunta-se sobre como alegrar Shaun e lembra o quanto ele era alegre quando o irmão vivia. Pensa se pergunta sobre a escola, se está com problemas ou se o chama para brincar. *Pergunta como ocorreram as coisas na escola**. O filho diz que a professora chamou sua atenção por chegar atrasado e que vai mandá-lo para casa se isso se repetir. Ethan pede desculpas e pensa se pergunta sobre algum outro problema ou se ele não quer brincar. *Pergunta se ele não vai brincar com os outros meninos**. O filho responde que não está com vontade. Ethan, então, abre a mochila do filho, vê um *bumerangue*²⁶ e pergunta se o filho sabe usar aquele brinquedo. Shaun diz que não porque, ao jogá-lo para cima, não consegue fazê-lo voltar. Depois de ver o pai arremessar o brinquedo duas vezes com sucesso, o menino também o arremessa e consegue fazer o brinquedo voltar ao ponto de partida após o arremesso. Em seguida, Shaun leva o filho para brincar na gangorrae, no balanço, onde consegue alegrar o filho por alguns segundos.

Ao perceber que choverá, Ethan chama Shaun para irem embora. O menino diz ao pai que às vezes lembra de quando vivia com o irmão Jason, e que gostaria que as coisas fossem como antes. Ethan diz que também gostaria. Ao irem em direção à saída do parque, o filho pede ao pai para dar uma volta no carrossel. Ethan permite e a shaun que escolha um dos cavalos, enquanto vai comprar a ficha. Vai ao guichê, paga um dólar por uma ficha e observa o filho divertir-se no brinquedo. Nesse momento, começa a passar por

²⁶Bumerangue. S.m. 1. Arma de arremesso usada pelos indígenas australianos, feita de madeira escavada e arqueada, e que após descrever curvas, volta a um ponto próximo daquele de onde foi atirada. [Dicionário Aurélio]. Aqui se trata de um brinquedo.

uma vertigem e perde os sentidos. Quando se recobra, está no meio da rua, na chuva, e quase é atropelado por um caminhão. Ao lembrar do filho, começa a gritar desesperadamente por Shaun enquanto corre em direção ao parque.

Onde está o Shaun?

Parque

Hora: 19:15

O parque já está vazio, mas mesmo assim Ethan continua a gritar pelo filho, enquanto vasculha o local. Sem encontrar o menino, segue para a sua casa, chamando pelo filho e, ao perceber que Shaun não está lá, sai em direção à rua, onde começa a delirar, vendo-se com um origami na mão direita. Nesse momento, chove bastante.

Bem vindo, Norman!

Departamento Policial

Terça-feira

Hora: 19:55

Precipitação: 35,16 mm

No departamento de polícia, Norman Jayden espera pelo capitão responsável pela academia de polícia e pergunta a uma das agentes se o tenente irá demorar. Enquanto espera, põe seus óculos e luvas, que criam, a sua frente, um cenário virtual: uma parede na qual ele lança uma bola, que, ao bater na parede volta em sua direção, para que ele a agarre e a lance novamente repetidas vezes. Jayden distrai-se por certo tempo com esse jogo virtual e, após tirar os óculos e as luvas, vê o capitão dirigir-se à agente que lhe pedira para aguardar. A policial, então, apresenta Jayden ao capitão, que chama o agente do FBI para conversarem enquanto andam, pois diz que precisa dar uma entrevista à imprensa. Em seguida, o capitão pede à policial para levar Jayden à sala em que ficará instalado durante as investigações sobre o Assassino do Origami.

O Capitão dá uma coletiva aos jornalistas:

O corpo de Jeremy Bowles foi encontrado esta manhã, num descampado, por volta das 6h e 30 min, cinco dias depois de ser declarado desaparecido. Amanhã será realizada uma autópsia para determinar a causa exata da morte, mas segundo as primeiras indicações, parece ter sido afogamento. O estado em que o corpo foi encontrado sugere a metodologia do Assassino do Origami. A investigação irá confirmar este fato nos próximos dias. A polícia continua a trabalhar sem parar, para descobrir o assassino rapidamente.

E, em seguida, passa a responder algumas perguntas dos jornalistas.

Norman é encaminhado a um gabinete por uma das agentes do departamento de polícia. Após criticar as condições do gabinete para a policial, que diz estar apenas cumprindo ordens, pede que o deixe sozinho. Olha decepcionado para a sala, em péssimo estado de conservação, coloca seus óculos, com os quais se visualiza em meio a um cenário desértico, no qual há uma mesa sobre a qual há ficheiros de pistas e de provas, mapas, telas para análises das provas e obtenção imediata de informações privilegiadas a partir de bancos de dados exclusivos da polícia. Em seu escritório virtual, realiza um estudo do caso do Assassino do Origami:

Oito vítimas nos últimos três anos. Todos rapazes com idade entre nove e treze anos. Não há sinais de violência. As vítimas desaparecem de locais públicos em plena luz do dia. Ninguém percebe nada. Os corpos são encontrados entre três a cinco dias depois, afogados... em água da chuva... Há sempre uma linha de trem adjacente ao local onde os corpos são encontrados. As vítimas desaparecem no outono. O assassino tem uma grande zona de confiança... Ganhou confiança rapidamente e afastou-se da base...

Jayden comenta que isso não torna o perfil geográfico nada fácil e continua com as reflexões:

... É sempre o mesmo ritual. Um origami na mão, uma orquídea no peito. As vítimas foram sempre encontradas menos de seis horas depois de terem sido mortas. O que significa que permaneceram vivas vários dias, antes de

serem afogadas. Mais de 3500 pessoas foram entrevistadas, mais de cem suspeitos foram interrogados e nem uma única pista decente...

Após pegar outra ficha virtual:

O assassino é branco, tem entre 30 e 45 anos. É inteligente, calmo e determinado. É do tipo organizado. Tem carro. Provavelmente tem emprego, mas o trabalho lhe permite tempo livre.

Jayden troca o cenário de seu escritório virtual²⁷. Visualiza-se em um lugar rodeado de montanhas. Pensa em parar a investigação, *mas decide continuá-la**. Depois de analisar, virtualmente, as pistas reunidas a partir do sistema ARI, como marcas de pneus, orquídeas e origamis, *decide terminar a investigação**. Tira os óculos e a luva, volta ao cenário real da sala a que foi encaminhado.

O agente do FBI, após sair de seu escritório virtual, começa a sentir tonteira, sensações estranhas no corpo, pensa se toma triptocaína²⁸, *mas consegue controlar-se**. Ao sair da sala, outros policiais percebem o seu nervosismo e perguntam a Jayden se está tudo bem. O agente não responde e começa a tremer. Diz para si mesmo que ninguém pode perceber seu estado alterado. Tentando controlar-se, entra ao banheiro e começa a lavar o rosto, para recompor-se. Em seguida, sai disfarçadamente, passando próximo a uma mesa ao redor da qual está sentado Ethan Mars, esperanto para depor sobre o desaparecimento de seu filho.

Começa a partir daí o depoimento de Ethan²⁹. O pai é apresentado ao tenente Blake por um agente, que lhe aconselha a dizer tudo que sabe. Ethan conta o ocorrido aos policiais, desde a hora em que ele e Shaun chegaram ao parque ao momento em que o filho desapareceu, mas omite as alucinações. Ao

²⁷ Em *Heavy Rain*, o sistema ARI, além de proporcionar uma investigação minuciosa da cena do crime, inclui o “escritório virtual”, um local adaptado às preferências do agente Jayden onde informações detalhadas podem ser armazenadas, examinadas e comparadas com simples movimentos da mão. Todas as informações ou pistas recolhidas são organizadas em ficheiros disponíveis nesse escritório, que também conta com bancos de dados exclusivos das forças policiais, como bancos de digitais de todos os cidadãos. Além disso, a tecnologia ARI permite que Jayden altere, conforme sua vontade, o cenário natural em que o escritório se localiza.

²⁸ Triptocaína é uma droga em que Jayden é viciado e da qual se está tentando livrar.

²⁹ Nesse momento, o jogador deixa de controlar o agente Jayden e passa a controlar Ethan.

ser questionado por Blake sobre como não percebeu que seu filho distanciou-se a ponto de sumir, Mars responde que não sabe explicar, o que possibilita ao tenente encará-lo como possível suspeito. Depois de alguns minutos de interrogatório, Blake diz que não tem mais perguntas, mas o pai pergunta-lhe se o desaparecimento de Shaun pode ser obra do Assassino do Origami. O tenente diz que, caso o menino seja mais uma vítima do maníaco, todos têm apenas quatro dias para encontrar o garoto vivo.

Ethan dirige-se, transtornado, para fora do departamento de polícia onde sua ex-esposa o espera. Ela pergunta se há alguma notícia nova e Ethan diz que não, mas a informa de que a polícia vai procurá-lo por toda a noite. Grace, muito nervosa, começa a perguntar como perdeu Shaun em um parque e, em tom acusativo, questiona se já não bastava o que ocorreu com Jason. Arrependida do que disse, ao ver Ethan muito abalado, pede-lhe desculpas e começa a chorar sem parar na frente dele, dizendo que tem muitas saudades de Jason. Ethan a observa inquieto e depois põe as mãos no rosto, deixando transparecer seu sofrimento.

Loja do Hassan

Loja de conveniências

Terça-feira

Hora: 21:52

Precipitação: 34,85 mm

Hassan é um dos pais que teve o filho assassinado. Scott Shelby entra na loja, enquanto o comerciante arruma mercadorias em uma prateleira. Hassan oferece ajuda a Shelby, que diz esperar ajudá-lo, identificando-se como detetive privado de famílias vítimas do Assassino do Origami. Pergunta ao comerciante se pode fazer-lhe algumas perguntas sobre o desaparecimento de seu filho Reza. Hassan diz que seu filho morreu e que não tem mais nada a dizer. Shelby pensa em sair, insistir, dizer que há outro menino desaparecido ou mostrar simpatia a dono da loja, mas *explica a Hassan que ele pode dizer alguma coisa que possa salvar a vida de outros meninos**. O comerciante responde que não conseguiu salvar a vida de seu próprio filho e que não vê como salvar a vida de outras crianças. Shelby pensa em mostra-lhe simpatia,

sair da loja ou falar sobre a possibilidade de salvar Shaun, a nova vítima do maníaco, porém *decide deixar seu cartão de visitas e ir embora da loja**.

Hassan diz a Shelby para não se incomodar que não vale mesmo à pena. O detetive particular prepara-se para sair do estabelecimento, mas antes pergunta a Hassan se ele vende inaladores. O comerciante aponta para o fundo da loja, para onde Shelby segue. Neste momento, entra na loja um rapaz de touca, fingindo ser um cliente, e, sem ver Shelby ao fundo da loja, aponta uma pistola para Hassan. O detetive percebe a situação e tenta surpreender o ladrão, que o vê. Shelby, após uma conversa bastante persuasiva com o assaltante, *procura tranquilizá-lo e o convence a ir embora sem levar o dinheiro da loja e sem machucar ninguém**.

Hassan fica agradecido pela atitude de Shelby e entrega-lhe uma caixa que lhe foi enviada logo após o desaparecimento de seu filho Reza. Pede ao detetive que a leve com ele, supondo que possa ajudar de alguma forma nas investigações. Shelby agradece e segue em direção à saída do estabelecimento, mas ainda consegue ouvir Hassan dizendo que não acreditava mais que pudesse existir algo de bom nessa vida e que a atitude do detetive demonstrava-lhe o quanto estava enganado.

Capítulo II

Insônias

Apartamento de Madison Paige

Quarta-feira

Hora: 02:44

Precipitação: 39,1 mm

Madison Paige é uma jornalista que vive sozinha na cidade. Tem problemas com insônia e só consegue sentir-se segura para dormir em hotéis. Ela envolve-se por conta própria nas investigações do Assassino do Origami, com o objetivo de escrever e publicar um livro sobre o *serial killer* que aterroriza a cidade.

Em seu apartamento, Madison acorda no meio da noite e se depara com sua televisão fora do ar. Pelas vidraças da sala, é possível ver que chove intensamente. Por não conseguir dormir, anda pelo apartamento em busca de algo para passar o tempo. Vai ao computador, utiliza-o por poucos minutos; levanta-se, olha a rua através de uma das janelas e diz consigo mesma que seu sono é interrompido sempre naquela hora, 2h e 47min. da manhã. Vê-se, então, em estado de insônia e completamente exausta.

Na tentativa de resgatar o sono, enquanto anda pelo apartamento, pensa em tomar uns soníferos, mas, indecisa, pensa se não seria melhor tomar uma ducha, para relaxar. Caminha até a geladeira, olha alguns comestíveis, mas não os come, decide voltar para a cama e tentar dormir outra vez, entretanto, ao passar pela sala, espreguiça-se e senta-se em um sofá onde fica só por alguns segundos. Volta a andar pela sala, na busca de algo para fazer; em seguida, vai até seu quarto e resolve deitar na cama, onde tira um breve cochilo.

Ao despertar novamente, Madison decide tomar um banho. Enxuga-se, veste-se e, ao abrir a porta do banheiro, vê um vulto cruzando rapidamente a sala. Assustada, continua entrando pela sala, quando observa a porta da geladeira aberta. Decide caminhar até a geladeira, para fechar a porta. Ao fazê-lo, vê outro vulto correndo pela sala. Pensa que há alguém em seu apartamento e planeja pedir ajuda pelo telefone, que se encontra a uns três metros a sua frente, ao lado do computador. Corre para fazê-lo, mas não encontra o telefone na mesa. Com muito medo, olha em direção à porta de saída do apartamento e decide ir até ela.

Antes que conseguisse abrir a porta para sair, um homem, com uma roupa preta e touca ninja, agarra-a pelas costas e a joga violentamente no chão da sala. Madison tenta correr, mas é novamente agarrada pelo invasor, com o qual inicia uma luta corporal. Ela cai e ele a arrasta pelos pés, puxando-a em direção a ele. Madison consegue desvencilhar-se, levanta-se, porém é agarrada pelos cabelos. O homem camuflado tenta enforcar a jornalista, que consegue empurrá-lo. Persistente, o invasor pega um punhal e parte outra vez para cima de Madison, que se desvia das estocadas. Madison corre do homem pelo apartamento, pega uma cadeira que arremessa contra ele, derrubando-o.

Enquanto o invasor cai, a jornalista vai para o corredor e percebe que, na verdade, há dois homens, ambos com um punhal erguido. Paige, demonstrando bastante desgaste, passa a lutar com os dois, na tentativa de defender-se. Ela cai ao chão e, tomando o punhal de um deles, atinge-o na perna. Para se livrar dos dois invasores, a jornalista corre até o banheiro e lá se tranca. Com respiração sólida, caminha de costas, afastando-se da porta quando é agarrada por trás por outro homem, também vestido e encapuzado. Com agilidade e precisão, o homem passa uma faca pelo pescoço de Madison... que acorda de mais um terrível pesadelo.

Paparazzi

Casa de Ethan – Quarta-feira – 7h e 31min – Chuva com precipitação de 42,5mm.

Casa de Ethan

Quarta-feira

Hora: 02:44

Precipitação: 39,1 mm

Do lado de fora da casa de Ethan Mars, há um carro de reportagem e inúmeros repórteres à espera de uma entrevista. Ethan, sentado à mesa da cozinha, encontra-se prostrado. Por um momento, imagina que ele próprio pode ser o Assassino do Origami. Tenta afastar o pensamento e lembra-se da carta, sem remetente, que havia recebido dias antes de Shaun desaparecer. Ethan levanta a hipótese de a correspondência ter alguma ligação com o desaparecimento de seu filho e pensa se não deveria mostrá-la à polícia. Volta a perguntar-se se ele mesmo, em meio a suas alucinações, não poderia ter feito algo com seu próprio filho, mas, realmente, não consegue lembrar-se do que ocorreu no parque após sofrer a alucinação.

Volta a dar-se conta da presença da imprensa à frente de sua casa. Reclama dos repórteres que se mantêm em cerco, na espera de uma entrevista que não está disposto a dar. Volta a lembrar-se de Shaun, pensa no quanto o ama e não se consegue imaginar capaz de fazer-lhe mal. Com o pensamento confuso, transtornado, pergunta-se sobre o que aconteceu a partir

do momento em que Shaun divertia-se no carrossel. Lembra-se da alucinação em que caminhava pela rua, em meio à forte chuva, com um origami na mão. Acha tudo muito perturbador, porque sabe que nunca fez uma figura dessas na sua vida. Ethan atormenta-se com a falta de pistas sobre o desaparecimento de Shaun e, sobretudo, com a possibilidade de ele próprio, em um momento de forte perturbação psicológica, ser o responsável pelo sumiço do filho.

Tentando encontrar qualquer pista que leve ao paradeiro de Shaun, Ethan pega, sobre a mesa, a carta anônima recebida dias atrás e a lê novamente:

Quando os pais chegaram da igreja, todos os seus filhos tinham desaparecido. Procuraram e chamaram, choraram e imploraram, mas tudo foi em vão. As crianças nunca mais foram vistas.

Dentro do envelope encontra-se também um bilhete de metrô da Estação Lexington com a figura de um ser alado com uma criança no colo. No bilhete, a informação:

Bilhete de armário nº 18-03.

O relógio marca 19h e 33 min.. Ethan procura desvendar o enigma do bilhete. Ao sair pelos fundos da casa, para que os repórteres não o vejam, percebe que chove bastante. Caminha até seu carro, vê os repórteres em frente a sua casa e sai sem que o percebam.

Estação Lexington

Estação de metrô – noite.

Ethan encontra-se em frente a uma escultura que retrata uma imagem alada com o filho no colo, na estação Lexington, e a compara com a ilustração desenhada no bilhete em mãos. A sua volta vê uma multidão de pessoas em várias direções e começa a se sentir tonto, confuso, em meio ao tumulto. Pensa em caminhar entre a multidão em direção ao armário indicado pelo número do cartão, mas se sente ofegante, trêmulo, achando que não vai conseguir cruzar aquela multidão de pessoas para chegar aos armários.

Ao tentar ir em frente, começa a sentir uma vertigem e a ver a imagem das pessoas embaçando. Passa a ofegar ainda mais, sufocando. Nesse instante, alucinado, vê a imagem das pessoas congelando, como se o tempo parasse. Conforme esbarra nas pessoas, observa-as tombando como estátuas derrubadas. Passa a ver seu filho Jason caminhando com um balão vermelho preso a um barbante que segura em suas mãos. Ethan corre derrubando as pessoas, para seguir atrás de Jason, mas não consegue alcançá-lo. Após alguns minutos, volta a sua consciência e começa a perceber que teve apenas uma alucinação. Recomposto, prossegue a procura do armário. Seguindo a numeração indicada no bilhete, o encontra, abre-o e retira dele uma caixa de sapatos fechada.

O Motel

Hotel – Noite.

Ethan encontra-se em um quarto de hotel, sentado a uma mesa sobre a qual repousa a caixa de papelão que pegou na estação de Lexington. Olha para a caixa e pergunta-se sobre a possível ligação existente entre a caixa e o desaparecimento de Shaun. Por um segundo chega a pensar se não teria sido ele mesmo quem colocou a caixa no armário da estação, uma vez que, devido às frequentes alucinações e aos lapsos de memória, desconfia que possa estar sofrendo de esquizofrenia, mas afasta esse pensamento, afirmando para si mesmo que ele jamais faria mal ao seu Shaun. Hesita em abrir a caixa, mas *decide abri-la, a fim de descobrir o que ela guarda**. Ethan abre a caixa e põe sobre a mesa os objetos contidos nela: uma pistola; um celular com câmera e sua bateria; além de cinco origamis numerados de 1 a 5, sendo o primeiro um urso, o segundo uma borboleta, o terceiro um lagarto, o quarto um tubarão e o quinto um rato. Ele coloca a bateria no aparelho celular, liga-o e surpreende-se ao ver um vídeo em que seu filho aparece dentro de um poço com água trancado por uma grade e exposto à água da chuva, que cai torrencialmente. Ethan, muito emocionado, assiste a seu filho, chorando, chamar por ele, pedindo socorro.

Ao final do vídeo, aparecem na tela do celular duas mensagens:

1ª mensagem:

Até onde estás preparado para ir, para salvares alguém que amas?

2ª mensagem:

Cinco figuras de origami. Cada figura é uma prova. Cada prova fornece letras. As letras revelam uma morada³⁰.

Após assistir ao vídeo e ler as mensagens, Ethan desfaz o origami de número 1, o urso. No papel utilizado para criar a figura, estava embrulhado um cartão para a retirada de um veículo após serviço mecânico. No papel havia ainda outra mensagem escrita:

Está preparado para mostrar coragem para salvar o seu filho?

*Garagem & Estacionamento do Joe
4988 Roosevelt Avenue – Lexington.*

Ethan guarda o celular, a folha do origami desfeito e o cartão embrulhado nela no bolso de sua calça. Põe novamente os origamis na caixa, coloca a pistola na cintura, retira-se rapidamente do motel em direção a seu carro e dá a partida sob uma forte chuva.

Reunião Inicial

Departamento Policial

Quarta-feira

Hora: 09:31

Precipitação: 45,9 mm

Norman Jayden encontra-se em uma sala do departamento policial, ministrando, ao capitão do departamento e ao tenente Carter Blake, uma palestra baseada nas pistas que reuniu sobre o caso O Assassino do Origami.

Jayden inicia sua apresentação traçando o perfil do assassino. Ele acredita que o criminoso é branco, esperto e confiante, o que permite que ele saia de perto de sua área de conforto e vá cada vez mais longe para escolher

³⁰ O substantivo feminino “morada”, de uso comum em português de Portugal, equivale a “lugar onde se mora ou habita”; “habitação”; “endereço”.

suas vítimas. O agente do FBI relata que o assassino tem uma maneira meticulosa de agir; não tem nada pessoal contra as vítimas e, por isso, cobre suas caras com lama para torná-las anônimas; tem as vítimas como uma imagem ou um símbolo.

Após ser interrogado pelo tenente sobre qual a importância disso para encontrarem o assassino, Jayden diz que a melhor forma de seguir um maníaco é familiarizar-se com os comportamentos dele. O agente comunica que estudou a distribuição geográfica dos homicídios. Ele expõe aos policiais presentes que, em geral, o assassino comete o primeiro homicídio nas proximidades da sua casa, para que tenha um lugar seguro para fugir, caso haja alguma complicação. O jovem agente prossegue, afirmando que, quanto mais confiante o criminoso se sente, mais se afasta de sua base. Declara ainda que, ao analisar a localização dos desaparecimentos das vítimas, restringiu a zona onde o assassino pode viver, cerca de quinze quilômetros quadrados. Ao ouvir Jayden, Blake provoca, dizendo que cerca de 10 mil pessoas devem morar nessa área, e ironiza, ao perguntar a Jayden se ele pretende interrogar todas essas pessoas. O agente pensa se responde a ironia do tenente de modo calmo ou agressivo, mas *decide manter-se tranquilo**, afirmando que, quanto mais pistas conseguirem, mais restringirão a zona em que o criminoso pode ser encontrado, até que seja possível identificá-lo após cruzamento da lista de suspeitos.

Jayden faz uma observação importante: o intervalo entre o tempo em que a vítima desaparece e o momento em que é encontrada varia entre três a cinco dias, mas a precipitação é sempre de 150mm, com margem de erro de 10%. O capitão pergunta qual o significado disso. Jayden responde que todas as vítimas são afogadas na água da chuva e que o assassino só mata durante o outono, quando chove muito. Por isso coloca suas vítimas em um poço ou em um tanque aberto que se enche com a água da chuva. Quanto mais chove, menos tempo de vida resta à vítima.

O agente do FBI afirma que há dois suspeitos cujo perfil se encaixa com o do assassino e diz que gostaria de investigá-los. O tenente Blake provoca-o ao perguntar se o que está dizendo aprendeu na prática ou na escola. Jayden responde dizendo que foi ali para achar o assassino com ou sem a ajuda do tenente. Irritado com a resposta de Jayden, o tenente chama-o de “cabrão de

merda”, mas o capitão pede que o jovem agente continue. Jayden conclui sua apresentação informando que, segundo seus cálculos, restam apenas 72 horas para a polícia encontrar o menino Shaun ainda com vida.

Casa de Nathaniel

Jayden e tenente Blake vão à casa de Nathaniel, um dos suspeitos sugeridos por Jayden. Nathaniel é um homem de aproximadamente 40 anos, magro, cabelos castanhos e com aparente perturbação mental. No suspeito destaca-se um crucifixo pendurado em seu pescoço. Ele já havia sido investigado pela polícia, por exibir seus radicais pensamentos religiosos em público, anunciando o fim do mundo. Jayden e Blake batem à porta e não percebem nenhum sinal de que há alguém em casa. Blake, sem o consentimento de Jayden, arromba a porta. Os dois entram e começam a vasculhar o apartamento, buscando alguma pista que identifique Nathaniel como Assassino do Origami.

Norman e Blake surpreendem-se com o grande número de crucifixos espalhados pelas paredes, velas acesas e versículos bíblicos espalhados pelo apartamento, o que garante um clima macabro ao ambiente. Os policiais concluem que Nathaniel é um fanático religioso, mas Jayden diz que não é preciso ser um especialista para constatar que Nathaniel não é um assassino. Depois de explorarem o apartamento, Jayden e Blake se deparam com Nathaniel entrando. Jayden identifica-se como agente do FBI e diz que quer fazer-lhe algumas perguntas. Nathaniel, assustado com a presença dos policiais, diz que nada tem a dizer e que Deus é sua testemunha.

Depois de ser interrogado sobre o que faz, o suspeito diz que sua única ocupação é rezar todos os dias pela salvação da humanidade. Jayden pergunta o que tem a dizer sobre ter sido detido no lugar onde uma criança foi assassinada, e o fanático diz que não tem ligação com as mortes e que foi detido somente por ser um escolhido. Jayden pergunta a Nathaniel onde esteve na última terça-feira, e ouve dele que estava em seu apartamento a rezar o dia todo, sozinho.

Nesse instante, tenente Blake interrompe-os, perguntando ao suspeito se ainda ouve vozes. O tenente começa a pressionar Nathaniel, jogando-o ao

chão e pedindo que fale o que sabe, mas o homem, após negar sua participação em qualquer crime, levanta-se e puxa uma pistola, aponta-a para o tenente e o chama de anticristo, além de afirmar que o enviará para o inferno. Jayden também ergue sua arma e a direciona para o suspeito, pedindo para que ele se desarme. Blake, amedrontado, pede que Norman, por amor a Deus, atire em Nathaniel. Jayden pensa se usa a psicologia, mantém-se tranquilo ou atira em Nathaniel, mas, observando o descontrole do homem, *atira para garantir a segurança de Blake**, que agradece ao agente. Norman Jayden mostra-se arrependido, enquanto o tenente diz, indiferentemente, que nem sentirá a falta do maníaco.

Bebê e Tentativa de Suicídio

Casa da Sr.^aBoweles

Quarta-feira

Hora: 10:37

Precipitação: 47,6mm

Scott Shelby vai à casa da Sr.^aBoweles, mãe de uma das vítimas do Assassino do Origami, a fim de obter informações sobre o assassino. Bate por várias vezes à porta e, ao perceber que ninguém vem atendê-lo, gira a maçaneta e nota que a porta não está trancada. Ele entra calmamente e ouve o choro de um bebê em um dos cômodos da casa. Pensa se chama ou não pela Sr.^aBoweles e *decide chamá-la**. Sem resposta, caminha pelo interior da casa ao encontro da criança que não para de chorar, mas, abaixa-se para pegar um bilhete caído no chão:

Acabou-se. Não aguento mais. Tomem conta do meu bebê.

A sala da casa modesta e muito desorganizada; no centro da sala, uma mesa com várias garrafas de bebidas alcoólicas, latas de refrigerantes e caixas de sucos; ao lado da mesa, um carrinho de bebê, onde se encontra uma menininha que chora o tempo todo. Shelby decide procurar a mãe pela casa. Vai ao quarto, percebe-o vazio. Chama pelo nome da dona da casa sem obter resposta. Em seguida, tenta abrir a porta do banheiro, que se encontra

trancada. Resolve arrombá-la e ao fazê-lo encontra Sr.^aBoweles, desacordada em uma banheira. Tenta acordá-la sem sucesso, pega-a no colo e leva-a até a cama.

Scott percebe que o pulso da Sr.^a. Boweles sangra e diz que vai levá-la ao hospital. Nesse momento, ela desperta, pedindo que ele não a leve ao hospital. Ele pergunta onde ela guarda medicamentos. Ela pede que os procure no armário do banheiro. Shelby pega remédios e materiais para fazer curativos e tenta estancar o sangue do pulso dela, tentando tranquilizá-la. Com os curativos feitos, a mulher tenta se levantar para cuidar do bebê, mas Scott pede que continue deitada, oferecendo-se para cuidar da criança e dizendo que, por ser detetive privado, sabe fazer de tudo.

Shelby pega a bebê no colo e observa que sua fralda deve ser trocada, então, ele o faz. Ela, entretanto, continua a chorar. Scott imagina que deva estar com fome. Vai à cozinha, prepara uma mamadeira e alimenta a criança, que, em seguida, adormece. Shelby, delicadamente, coloca a menina no carrinho.

Scott volta ao quarto para ver a mãe da bebê, que lhe confessa que já não aguenta mais a ausência do filho Jeremy, uma das vítimas do Assassino do Origami. A mãe desesperançada diz que não compreende como alguém pôde fazê-lo mal. Shelby pergunta pelo pai da criança, e a mulher diz que ele não voltou mais para casa desde o dia seguinte ao desaparecimento de Jeremy. O detetive pergunta se o marido deixou alguma carta ou se disse alguma coisa antes de sair e Boweles diz-lhe que não disse nada e que deixou apenas seu celular. Shelby pergunta se ela ainda tem o aparelho, ela diz que se encontra em um móvel da sala e permite ao detetive levá-lo se for útil para as investigações. Shelby pega o celular e despede-se dela, pedindo que cuide de si e da criança.

O Urso

Oficina mecânica – estrada – encosta

Quarta-feira

Hora: 11:03

Precipitação: 48,45 mm

Ethan Mars caminha por uma rua com o cartão e a folha do origami de urso à procura da *Garagem & Estacionamento do Joe*, localizada no endereço indicado na folha: 4988 Roosevelt Avenue – Lexington. Ethan consegue encontrar a garagem e entrega o cartão a um mecânico, que lhe diz que já não esperava mais que viessem buscar o carro referido no cartão, porque já fazia 10 anos que ele deixado para reparos, com as despesas pagas. Ethan não compreende, mas ouve as instruções do mecânico sobre o local da oficina em que o carro se encontra. Ethan, confuso, pergunta-se se já esteve naquele local em outra ocasião e se não foi ele mesmo que deixou aquele automóvel ali. Recebe do mecânico a chave do garro e, seguindo o que foi orientado, sobe ao terceiro andar, destrava o alarme do carro, para descobrir qual é o que ele procura.

Após localizar o automóvel, o arquiteto entra, liga o GPS e segue as orientações que o aparelho o fornece. Sai da oficina, segue por algumas ruas e pega uma estrada movimentada onde chove a ponto de impedir que ele veja com precisão o que há a sua frente. O GPS indica que deve seguir na contramão por oito quilômetros, caso se considere pronto para salvar seu filho, e que se não alcançar o seu destino em cinco minutos terá fracassado. Ethan sabe que pode perder sua vida, ao aceitar esse desafio, mas pensa que é capaz de qualquer coisa para salvar Shaun, por isso, *resolve seguir em frente**.

Em alta velocidade, Mars desvia dos carros que vêm de encontro ao seu, chega a bater em alguns carros e passa por várias sinalizações que alertam para a presença de trabalhadores que fazem a manutenção da estrada, até se deparar com alguns carros com policiais que, percebendo-o na contramão, passam a persegui-lo. Com muita habilidade ao volante, Ethan se distancia dos carros de polícia até que os perde de vista, porém se choca com outro carro, perdendo a direção. O veículo em que está capota e cai em um rebaixamento fora da estrada. Ethan, consciente, vê-se preso no automóvel, que se encontra emborcado e com um pequeno foco de incêndio. Nesse momento, o GPS indica que ele conseguiu chegar a seu destino e que há uma recompensa no porta-luvas, cuja chave está no interior do GPS. Ethan é obrigado a quebrar o objeto para achar a chave, abrindo, então, o porta-luvas, onde encontra um cartão de memória. Em seguida, consegue abrir a porta do carro, livrando-se do incêndio que explode o carro minutos depois.

Coloca o cartão no celular que pegou na caixa encontrada na estação Lexington e assiste a outro vídeo em que Shaun aparece preso no poço cada vez mais cheio pela água da chuva. Em seguida, na tela do aparelho surgem três letras em um endereço a ser completado:

_ 5 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
R _ _ _ E _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Primeiro encontro

Hotel

Quarta-feira

Hora: 15:15

Precipitação: 50,15 mm

Madison Paige chega de moto a um hotel procurando hospedagem. Em frente ao hotel, Ethan aparece fumando um cigarro. Madison deixa sua moto em frente ao hotel e *decide ir à recepção** para saber se ainda há apartamentos vazios. Ao chegar à recepção, enquanto não é atendida pelo recepcionista, vê um noticiário em uma televisão de parede:

A atmosfera aqui é de preocupação, uma vez que continuamos sem notícias da criança de 10 anos, ShaunMars, que desapareceu ontem. Um relatório recente indica que a polícia está agora a tratar este como mais um rapto do Assassino do Origami. Se esta informação for confirmada, o pobre menino ainda está vivo, uma vez que as outras vítimas foram mortas entre 3 a 4 dias após o rapto...

Nesse momento, o recepcionista aparece para atender Madison. Pergunta com ar galanteador o que Madison deseja e ela responde que quer um quarto. Ele então pede que Madison preencha uma ficha e ela o faz. Ao receber a ficha, o recepcionista lê os dados da jornalista em voz alta, encarando-a:

- *Madison Paige... 27 anos ...solteira...*

Após isso, pergunta quanto tempo ela vai ficar ali hospedada. Ela diz que não sabe, e ele lhe entrega a chave do apartamento 201, no último andar. Diante do atendimento um tanto informal por parte do recepcionista, Madison diz para si mesma que espera que ele não tenha outra chave do seu apartamento. A jornalista sobe as escadas e dirige-se ao apartamento indicado, porém, depara-se, no corredor, com um homem aparentemente ferido. É Ethan, também hóspede do hotel, ferido em virtude do acidente de carro. Ao vê-lo cambaleando e segurando-se na grade do corredor, Madison ampara-o para não cair e pergunta-lhe o que tem, dizendo que vai chamar uma ambulância. Ethan pede que ela não faça isso, mas o ajude a ir para o apartamento 207. Ela *decide ajudá-lo primeiro para depois fazer-lhe perguntas**. Deita Ethan, que parece sentir muita dor, na cama e ouve dele que suas costelas estão feridas. Madison percebe também ferimentos na cabeça dele e pensa em procurar medicamentos pelo apartamento.

A jornalista vai ao banheiro, pega no armário um esterilizante de feridas e começa a tratar de Ethan, limpando, retirando com um algodão o sangue de sua testa. Ela busca um analgésico e pede que ele o tome para estancar a dor. Ele pede que Madison o ajude a ir até o banheiro, para que possa tomar uma ducha. A jornalista o faz, o aguarda do lado de fora e pede que ele não deixe de falar com ela enquanto toma o banho de modo que ela saiba que ele desmaiou.

Durante a ducha, Ethan pergunta como se chama e não obtém resposta dela, que o espia fresta da porta entreaberta. Ele pergunta se ela ainda se encontra no quarto e ela responde que sim, pede-lhe desculpas e, em seguida, diz seu nome. Ethan pergunta se está hospedada no hotel e ela diz que não, que vive na cidade e está ali porque sofre de insônia crônica e só consegue tranquilidade para dormir em hotéis. Está ali, portanto, apenas de passagem. Ethan pergunta a Madison o que faz da vida e ela responde-lhe que é fotógrafa de imóveis para revistas de *design* desconhecidas. Ele, por sua vez, diz que é arquiteto.

Passados alguns minutos, o arquiteto sai do banheiro, agradecendo à jornalista pela ajuda, e ela, então, retira-se para seu apartamento, depois de

ouvir o arquiteto lhe dizer que se chama Ethan. Após a saída de Madison, Ethan senta-se a uma mesa no quarto e abre, mais uma vez, a caixa de papelão. Tira tudo o que há dentro, pega o origami de número 2, a borboleta, e desdobra o papel que a constitui, lendo nele a mensagem:

*Está preparado para sofrer para salvar o seu filho?
Antiga Central Elétrica em Embarcadero Street.*

Ethan repõe os objetos na caixa, fecha-a e sai do apartamento.

Mercado Coberto

Carro da polícia – rua – mercado

Quarta-feira

Hora: 16:26

Precipitação: 51, 85 mm

O carro da polícia está parado próximo a algumas lojas à espera do segundo suspeito da lista de Norman. Chove muito nesse momento e Norman Jayden e Carter Blake conversam dentro do carro sobre Nathaniel. Blake pergunta a Jayden se foi a primeira vez que ele matou uma pessoa, mas o agente, pensativo, não ouve a pergunta e pede que o tenente a repita. Blake apenas comenta que na primeira vez em que se mata alguém, costuma-se sentir alguma coisa, mas depois se acaba acostumando. Jayden pensa se responde agressivamente, ignora o que ouviu ou usa de sinceridade e confessa que sabe se quer acostumar-se. Nesse momento, o suspeito passa ao lado do carro em que estão. Um homem branco, alto, careca, com uma barbicha alongada na ponta do queixo, uma tatuagem na parte esquerda do rosto, vestindo um casaco vinho, carregando um copo na mão.

Jayden e Blake saem do carro ao seu encontro, pedem que ele pare, identificam-se como policiais e dizem-lhe que desejam fazer algumas perguntas. O homem joga o líquido do copo no rosto de Blake, empurra Jayden e começa a fugir. Os policiais passam a perseguir o suspeito, que corre pela calçada, derruba um transeunte com o qual se choca, atravessa a rua e

corre em direção a um mercado. Jayden persegue-o, atravessando a rua na frente dos carros a ponto de ser atropelado por duas vezes. Entra no mercado na tentativa de alcançar o homem, que corre por entre as gôndolas, espalhando tudo que vê a sua frente, a fim de dificultar a aproximação de Jayden. Frutas, gelo das peixarias, peixes, aves, todos esses produtos são espalhados pelos corredores do mercado, tornando o chão escorregadio e com obstáculos dos quais o agente precisa desviar.

O homem corre para dentro do frigorífico. Jayden procura o homem com sua pistola em punho e de repente é surpreendido por ele, que, com uma barra de ferro, consegue bater no braço do agente, desarmando-o. Jayden luta com o suspeito, demonstrando habilidade ao se livrar de suas tentativas de ataque, até conseguir tomar a barra de ferro e, com agilidade, acertar a cabeça do delinqüente, que cai desacordado. Ao fim da luta, Blake chega e diz a Jayden que acha que conseguiram pegar o Assassino do Origami.

Capítulo III

Uma visita

Casa de Scott Shelby

Quarta-feira

Hora: 19:28

Precipitação: 56,1 mm

Scott aparece sentado à mesa, cochilando debruçado sobre o móvel. Em cima da mesa, há uma máquina de escrever antiga, uma garrafa de uísque, um pequeno abajur. Em uma das paredes há um mapa colado. Scott acorda, abre uma das gavetas da mesa e tira um inalador, borrifando na boca um remédio para asma. Em seguida, abre a segunda gaveta e pega uma garrafa de uísque da qual chega a tomar um gole. Ao abrir a terceira, pega um brasão de detetive e começa a admirá-lo. Na última gaveta, pega uma pistola, tira dela o pente e a manuseia, guardando-a novamente. Passa, em seguida, a vista sobre um livro de anotações que há em cima da mesa. Depois, levanta-se, vai

a um fichário e começa a conferir algumas fichas, indo, em seguida, passar a vista no mapa da parede. Vai à geladeira e toma um gole de uma bebida.

Ouve a campainha e vai atender. Vê que é Lauren e pede que entre. Entre oferecer uma bebida e mandá-la sentar, *pede-a para sentar**. Lauren diz que só o procurou porque o detetive havia dito para fazê-lo caso encontrasse alguma pista, e, por isso, foi levar-lhe um envelope que encontrou em sua casa, endereçada a seu marido, no dia em que seu filho, Johnny, desapareceu. Ela conta que o marido foi embora logo depois de ler a correspondência contida no envelope. Ele pergunta se ela considera o envelope importante para a elucidação do crime, ela a retira do bolso e lhe entrega. Scott pega-a e examina-a, dizendo que não há nada de especial nela, exceto o fato de que foi escrita em uma máquina de escrever antiga. Ele agradece a ela e pede que o ligue se souber de alguma coisa.

Lauren reluta sair, e diz a Shelby que gostaria de ajudá-lo a descobrir quem é o Assassino do Origami. Ele pensa em desconversar ou em ser direto, mas *diz com objetividade** que não precisa da ajuda dela. Lauren, insistente, declara que, se ele não a deixar ajudá-lo, ela levará o envelope de volta. O detetive parece irredutível, afirmando que ela não pode ajudá-lo em nada e que só o atrapalhará. Ela pergunta quantas pistas ele tem e diz que o envelope pode ser a única pista que pode levar ao assassino. Ela prepara-se para sair, levando o envelope. Scott pede que espere, dizendo-lhe que concorda com ela e que, a partir dali, eles trabalharão juntos.

Festa de Kramer

Casa de Gordi Kramer

Gordi Kramer é filho de um rico industrial chamado Charles Kramer. Ele é suspeito de ter praticado o assassinato de um garoto chamado Joseph Brown, visto pela última vez entrando em sua limusine. Scott e Lauren vão à mansão de Gordi Kramer, onde há uma festa. O detetive decide fazer umas perguntas ao jovem milionário, que, de acordo com ele, pode ser o Assassino do Origami.

Ao chegarem ao portão da mansão, Shelby depara-se com dois seguranças, mas lhes mostra um convite e recebe permissão para entrar. No jardim da residência, indo em direção à porta de entrada, ele percebe que a segurança do local é bastante reforçada.

Scott e Lauren entram e começam a circular como convidados pela mansão. Notam que há muitas bebidas e música eletrônica. Algumas pessoas estão debruçadas pelos sofás, já bêbadas ao extremo, outras conversam, namoram ou dançam pelo salão. Depois de procurar o jovem pela festa e *perguntar aos convidados** sobre o seu paradeiro sem obter resposta positiva, Scott decide perguntar sobre ele para um dos seguranças, que lhe informa que o patrão não deseja receber ninguém. O detetive pensa se age com agressividade e persistir na pergunta ou se oferece propina ao segurança para que o deixem ir até Kramer, mas *decide pela última opção**, o que o leva a ser rejeitado pelos seguranças.

Scott, então, vai até Lauren e diz que não conseguiu ter acesso a Kramer por impedimento dos seguranças e *pede a Lauren que os distraia, para que ele possa subir ao quarto do jovem**. Ela vai até os seguranças e começa a dançar sensualmente diante deles, caindo em seguida, como se fosse mais uma convidada que não suportou o peso do álcool. Enquanto os seguranças tentam levantá-la, Scott sobe as escadas sem que eles o percebam. Em um quarto do segundo andar, Kramer diverte-se, assistindo, em um telão, cenas de um desenho animado, tendo ao seu lado duas mulheres, que namoram uma com a outra.

Scott identifica-se para Kramer e diz que foi ali para investigar o caso do Assassino do Origami. O jovem pede que ele não interrompa sua programação e o manda sair. Scott *insiste**, afirmando que o jovem é o assassino de Joseph Brown e que, por isso, é suspeito de ser o Assassino do Origami. Pede que ele dê suas explicações para o fato. Kramer responde ironicamente, dizendo que, de fato, ele é o Assassino do Origami e que faz tudo o que é descrito nas reportagens, afogando as crianças em um poço e deixando um boneco de origami nas mãos das vítimas. Em seguida, ele olha para os seguranças que estão atrás de Scott, pedindo que o tirem dali. Os seguranças tentam, sem sucesso, imobilizar o detetive, que luta contra eles, conseguindo, depois de muito lutar, deixá-los desmaiados no chão. Reompondo-se, Shelby alerta

Kramer de que se está envolvendo em um jogo muito perigoso, no entanto, o jovem milionário ameaça-o, afirmando que basta seu pai mover um dedo para que ele Scott não acorde vivo no dia seguinte e que, por isso, deveria pensar duas vezes antes de incomodá-lo. Sem se intimidar, o detetive particular retira-se, enquanto Kramer volta a assistir à sessão de desenhos, com os seus seguranças desmaiados a seu lado.

A Borboleta

Central Elétrica

Quarta-feira

Hora: 19:42

Precipitação: 56,95 mm

Ethan chega de carro em frente à central elétrica aparentemente abandonada, com portões enferrujados, o muro sem pintura e esburacado. Tenta abrir o portão, todavia não consegue. Caminha, então, rente ao muro e, um pouco mais à frente, constata que há uma parte do muro quebrada próxima ao desenho de uma borboleta branca. Ethan lembra que o origami que contém o endereço da central é uma borboleta e, portanto, acredita estar no caminho certo.

No pátio externo da central elétrica, Ethan procura uma forma de entrar na área interna. Chove intensamente e o pai desesperado avista os fios do circuito integrado da Central em raios formados pela alta tensão da corrente elétrica que se encontra em atividade. Ele percebe que a central não está totalmente inativa e conclui que pode estar caído em uma armadilha. Andando mais à frente, vê uma cerca de arame farpado e tenta passar por ela, ferindo seus dedos em uma das pontas do arame. Ethan segue adiante, abre uma porta que dá acesso a uma sala e a sua frente vê mais uma vez o desenho da borboleta.

Na sala, com várias peças em desuso espalhadas pelo chão, há, logo abaixo do desenho de borboleta, uma escotilha lacrando a entrada de um minitúnel que dá acesso ao circuito integrado dos geradores de energia. Ethan abre a escotilha, vê uma caixa de fósforos na entrada e, logo que passa para o

interior do túnel, vê a janela se fechar, ficando sem opção de retorno. Ele risca um palito de fósforo e enxerga o chão do túnel, todo coberto de cacos de vidro. Rasteja, por um longo tempo, chegando do outro lado, com os joelhos e cotovelos gravemente cortados pelos cacos de vidro. Do outro lado do túnel, há um largo cano em declive. Ethan desliza por ele até chegar ao circuito elétrico.

Ethan encontra-se diante de um circuito elétrico ativado pelo qual ele precisa passar para chegar a uma parede com o contorno de uma borboleta desenhado. O pai sabe que corre risco de morte ao tentar atravessar o entrelaçado de correntes elétricas, por isso, depara-se diante de uma difícil escolha: sair da sala do circuito, por uma porta lateral que indica a saída ou arriscar-se para receber mais alguns itens do endereço onde Shaun está. Ethan *decide enfrentar o desafio, repetindo para si mesmo que fará qualquer coisa para salvar seu filho**.

Ao observar os caminhos que constituem o circuito, Ethan percebe que há caminhos menos eletrizados, por isso, averigua bem cada um deles a fim de escolher aquele em que entrará. *Escolhe o caminho cuja energia está menos ativa** e começa a atravessar o circuito, desviando-se das correntes elétricas. *Procura mudar a direção ao longo do circuito para passar pelos espaços menos perigosos**. Com muita cautela e habilidade, Ethan consegue aliviado atravessar o circuito, chegando à parede com a imagem da borboleta.

Abaixo do desenho, há uma mesa sobre a qual se encontra um novo cartão de memória. Ethan coloca-o no celular que carrega e assiste a mais um vídeo: Shaun, exausto, dentro do poço, segurando-se nas grades que o trancam como se tentasse manter-se acima do nível da água, pedindo socorro ao pai. Em seguida, novas letras surgem na tela, para compor parte do endereço em que Shaun encontra-se preso:

_ 5 2 _ _ _ _ _ _ _ _
R _ _ _ E _ E L T _ _ _ _

Abatido e emocionado com a imagem do filho, Ethan caminha para a saída de central elétrica.

A enfermeira

Hotel

Quarta-feira

Hora: 21:06

Precipitação: 58,65mm

Madison Paige sai do seu apartamento para fazer uma visita a Ethan. Pela porta entreaberta, vê Ethan caído no chão desmaiado. Apressasse para socorrê-lo. Depois de despertá-lo, ajuda-o a deitar-se na cama. Encosta sua mão na testa dele e comenta que parece estar com febre. Madison vê que Ethan encontra-se ferido, com muitos cortes e queimaduras. Pega os medicamentos necessários para fazer curativos e lhe dá um analgésico, para conter as dores. Enquanto ele descansa, ela observa-o, sentada na em uma cadeira.

Depois de três horas, Ethan acorda, perguntando a Madison o que faz ali de anjo da guarda, como se já o conhecesse. Ele pergunta-lhe se sofre de insônia e ela responde que sim, desde que passou por alguns problemas dos quais não gosta de lembrar. Em seguida, a jornalista pergunta a Ethan se ele teria envolvimento com alguma máfia e, por isso, fugiria. Ele diz que é melhor, para o bem dela, que não lhe faça mais perguntas. Ela insiste, falando que talvez possa ajudá-lo, no entanto, ele diz de modo incisivo que ninguém pode. Madison, então, pede que ele se cuide, retirando-se do apartamento.

Um pouco recuperado, Ethan pega mais uma vez a caixa de papelão e pega o origami de número 3, o lagarto. Ele o desfaz e, ao abrir o papel, lê a seguinte mensagem:

Está preparado para fazer um sacrifício para salvar o seu filho?

9711 Marble Street

Novidades da Polícia

Delegacia

Na delegacia, o homem preso por Norman Jayden aparece sendo torturado por outros policiais, para que confesse ser o Assassino do Origami. Em outra sala, tenente Blake e Norman assistem à sessão de tortura.

Ao ser interrogado a respeito do motivo de sua fuga, quando foi abordado pelos policiais, o suspeito confessa ser foragido da polícia e como não queria voltar para a cadeia, decidiu correr. Após o interrogatório, os policiais chegam à conclusão de que ele não é o Assassino do Origami, mas Blake, irritado, insiste que ele tem todo o perfil do assassino. Nesse instante, um policial comunica ao tenente que a mãe de Shaun deseja depor.

Blake recebe a mãe de Shaun e pede que ela diga o que sabe. Muito angustiada, Grace diz que o procurou para lhe contar uma situação muito estranha ocorrida há uns meses:

- Foi a uns meses atrás, a meio da noite. Chovia torrencialmente. Ethan chegou a casa encharcado, por volta das 3:00 horas. Perguntei-lhe onde é que tinha estado, ele... ah... falou sobre afogar-se, a chuva... Não fazia grande sentido... Havia qualquer coisa, qualquer coisa nos olhos dele... como se... não fosse mesmo ele. Pode não ter qualquer ligação, mas no dia seguinte deram aquela notícia de mais uma vítima do Assassino do Origami.

Em seguida, chorando, a mãe de Shaun implora que Blake encontre o filho dela. O tenente olha para Norman Jayden, como se lhe dissesse que agora a polícia tem um novo suspeito.

Psiquiatra à pancada

Consultório psiquiátrico

Quarta-feira

Hora: 21:55

Precipitação: 62,45mm

No consultório, tenente Blake e Norman Jayden dizem ao psiquiatra de Ethan Mars que querem saber o que o paciente tem lhe confidenciado, uma vez que ele é suspeito do desaparecimento do filho, Shaun. O psiquiatra diz que não pode violar as confidências de um cliente, mas Blake o contesta, dizendo que o mais importante no momento é salvar a vida de Shaun e que não lhe interessa as confidencialidades entre o doutor e seus clientes. Norman

*argumenta, com tranqüilidade**, que o psiquiatra deve dizer o que sabe, caso tenha alguma informação relevante para o caso do Assassino do Origami. O médico ratifica que não tem como ajudá-los, mas Blake ameaça-o, falando que está perdendo a paciência. O médico de Ethan declara que se sente ameaçado e, por isso, ligará para polícia a fim de denunciá-lo. Blake o impede e começa a espancá-lo, dando-lhe socos e pontapés enquanto o manda falar o que sabe. *Jayden pensa se permite que Blake continue com as agressões, mas o adverte de que não tem o direito de fazer o que quer com as pessoas e que se não cessar os espancamentos, será denunciado**.

O tenente defende-se, afirmando que suas ações justificam-se porque são para ajudar Shaun e, nesse momento, o psiquiatra diz a eles que Ethan Mars tem tido problemas psicológicos desde que o filho Jason morreu, sente-se responsável pela morte dele, acometido por uma espécie de neurose mórbida. Fala ainda que o paciente vive assombrado com corpos a se afogarem. Aproximando-se das gavetas de sua mesa, o psiquiatra relata que, há umas semanas, após uma sessão de Mars, encontrou, caído no chão de seu consultório, um origami, que retira de uma gaveta e entrega aos policiais. Blake e Norman olham-se espantados.

No caminho de volta à delegacia, no carro da polícia, o tenente Blake diz pelo rádio a seus policiais que Ethan Mars é o Assassino do Origami, por isso, dá ordens para bloquearem todos os aeroportos e rodovias e armarem vigilância máxima, dia e noite, na porta da casa do suspeito.

Clube do Golfe

Clube de Golfe

Quinta-feira

Hora: 7:00

Precipitação: 74,80 mm

Scott Shelby vai ao Clube de Golfe a pedido do senhor Kramer. Chegando ao local, Shelby observa o milionário jogando golfe e é convidado por ele para uma partida. Scott aceita e ensaia umas tacadas, mas em seguida fala ao senhor Kramer que certamente não foi chamado ali apenas para jogar

golfe. O milionário comenta saber que o detetive andou interrogando seu filho Gordi. Shelby confirma, dizendo que quer saber se ele tem alguma coisa a ver com o caso do Assassino do Origami. Kramer afirma que seu filho não tem nada a ver com tudo isso e Scott diz que, nesse caso, ele não tem o que temer. Kramer declara que paga muito bem para as pessoas que são fiéis a ele, no entanto, Scott diz que o senhor está enganado e que ele, Scott, não se vende.

Deixando de lado o tom aparentemente amistoso da conversa, Kramer avisa, então, que Scott Shelby se afaste de seu filho, caso preze por sua segurança. O detetive, ignorando a ameaça, retira-se do clube, após, ironicamente, desejar a Kramer que passe bem.

O Lagarto

Prédio abandonado

Quinta-feira

Hora: 7: 47

Precipitação: 76,5mm

Ethan, em busca do endereço contido no lagarto de origami, chega a um prédio abandonado e, ao entrar, percebe que o local encontra-se em ruínas, sujo e habitado por muitos ratos, que correm de um lado para o outro. No corredor, vê vários lagartos coloridos de porcelana, aparentemente novos, espalhados pelo chão, destoando do ambiente degradado. Quebra um a um, lançando-os ao chão, e descobre que em um deles havia uma chave. Procurando pelo corredor alguma pista sobre o que precisa fazer, Ethan avista o desenho de um lagarto ao lado da fechadura de uma porta. Utiliza a chave encontrada para abrir a porta e entra no apartamento.

Ao entrar para o quarto que abriu, vê uma pequena mesa e, em cima dela, uma câmera desligada. Ao ligar o equipamento, Ethan ouve a seguinte mensagem:

Está preparado para sofrer para salvar o seu filho? Tem cinco minutos para cortar um dos dedos em frente à câmara. Se conseguir, vai receber a sua recompensa.

Ethan, muito nervoso, vê um facão que se encontra fincado em uma das paredes de madeira, põe-no em cima da mesa e pensa se corta ou não o dedo. Os minutos vão se passando e Ethan procura controlar-se para fazer o que precisa ser feito. Ele lembra que Shaun está dentro de um poço, esperando por sua ajuda e *corta o dedo mindinho**, gritando vorazmente de dor. Depois disso, ouve uma mensagem vinda da câmera:

Debaixo da mesa.

Ethan agacha-se e percebe uma tábua solta no chão. Levanta-a e pega outro cartão de memória como recompensa. Coloca-o no celular e assiste a mais um vídeo do filho dentro do poço, agora com a água chegando próximo ao pescoço. Ao término do vídeo, novas letras referentes ao endereço onde o menino está surgem na tela do celular:

8 5 2 _ _ _ _ _
R O O _ E _ E L T _ _ _ _

Sangrando muito e atordoado de tanta dor, retira-se do apartamento.

Fugitivo

Prédio abandonado

Ethan ainda encontra-se no prédio abandonado, que está cercado por policiais. O tenente Blake dá ordens para que todos fiquem atentos à saída de Mars. Norman diz a Blake que Ethan não tem perfil de assassino, ao que Blake retruca, dizendo que vai ver em que história os jurados vão acreditar, se nas teorias do agente do FBI ou nas provas concretas. Nesse instante, chega ao prédio Madison Paige, que, ao vê-lo todo ensanguentado, conta-lhe que o local está cercado e que é preciso arrumar uma rota de fuga.

A jornalista, *com agilidade empurra três tábuas compridas que tampão uma janela que dá para os fundos do prédio*, abre-a*. Empurra uma caixa até a parede da janela, para servir de degrau, uma vez que a janela é bastante alta.

*Madison, então, ajuda Ethan a fugir pela janela**. Vão em direção à rua, por entre os carros, na direção do metrô. Enquanto isso, a polícia decide invadir o prédio e descobrem que Ethan e Madison fugiram pelos fundos. Os policiais perseguem-nos até o metrô, mas, quando chegam à estação, o metrô acaba de sair com os fugitivos.

Jayden Melancólico

Hotel

Ethan está sentado à beira da cama, assistindo ao noticiário da TV:

Há menos de uma hora, a polícia informou que identificou o homem que pensam ser o Assassino do Origami. Ethan Mars, pai da vítima raptada Shaun Mars, está em fuga. Deve estar armado e é considerado perigoso. Está em curso uma caça ao homem, e esperamos poder anunciar em breve a detenção deste perigoso lunático.

Após ouvir o noticiário, Ethan desliga a televisão e logo é surpreendido por Madison, que chega com lanches, falando que trouxe algumas variações, já que não sabe do que ele gosta.

Ele pergunta se ela viu algum policial, e ela responde que não e que acha que conseguiram despistá-los. Madison diz que ele está em todos os noticiários e pergunta se, de fato, ele é o Assassino do Origami. *Ele então decide confiar nela** e conta que, na verdade, o assassino o está obrigando a passar por várias provas para que ele obtenha Shaun de volta. Ela pergunta a ele por que não diz isso à polícia. Ele responde que o acharão esquizofrênico e não lhe darão crédito. Diz que precisa estar solto para salvar seu filho e que, depois disso, entregar-se-á. Ethan pede que Madison se retire e não mais o ajude, para o bem dela. Ela retira-se e ele vai outra vez até a caixa enviada pelo assassino, desfazendo o origami de número 4, o tubarão, para ler a mensagem que contém:

Está preparado para matar alguém e salvar seu filho?

Brad Silver. 6784 Longway Road, Lexinton.

Mate-o. Envie uma fotografia. Receba a recompensa.

Ethan novamente a pistola de dentro da caixa, coloca-a na cintura e sai determinado do apartamento.

Realidade virtual

Norman Jayden, usando seus óculos e luva, está projetado em um espaço virtual semelhante a um restaurante luxuoso, sentado diante de um piano, em que se encontra recostado, enquanto dedilha as teclas do instrumento musical. *Ergue seu corpo e toca, por poucos minutos, uma belíssima música, que expressa intensa melancolia**.

Aproxima-se do agente um garçom, dizendo que trouxe a Vodka que ele pedira. Observando o estado introspectivo de Norman, o garçom, que parece conhecê-lo bem, diz que ele parece preocupado e pergunta se há problemas com a investigação. O agente do FBI, sem desconcentra-se da música que toca, conta que o Blake está convencido de que Ethan Mars é o Assassino do Origami. O garçom, em dúvida, pergunta se Jayden também não acredita nisso e, demonstrando conhecimento do caso, fala que julgava existirem provas contra o Mars. Jayden, então, responde a ele que existem indícios, mas não fazem qualquer sentido, argumentando que os perfis psicológico e geográfico não condiz com Ethan e confessa que não imagina que esse pai afogaria oito crianças antes de raptar o próprio filho. Concluindo, Norman afirma que Ethan Mars não é o Assassino do Origami e declara que seria capaz de apostar sua vida para provar sua inocência. Convencido, o garçom pergunta quem é, então, o assassino, mas Jayden confessa que não faz a mínima ideia. Diante disso, o garçom lhe aconselha a rever as provas e ele afirma que era o que ele estava pensando fazer. O garçom vira-se para ir embora, mas hesita, para dar outro conselho ao jovem agente:

- Deve ter cuidado para não abusar daquilo que já sabe... pode ser perigoso. Muito perigoso...

Jayden diz que vem tentando controlar isso, mas confessa que é muito difícil, cada vez mais difícil. E o garçom alerta que pode morrer, se não tiver

cuidado, o que ele afirma, numa demonstração de afeto, que seria uma infelicidade. O garçom se retira e Norman fica pensativo.

Jayden, em seu escritório virtual, analisa novamente as pistas e os arquivos sobre o caso. Encontra uma gravação de vídeo dos arredores do parque na tarde em que desapareceu Shaun Mars. Verificando-a, Norman observa um modelo Chevrolet, que corresponde às marcas de pneus já arquivadas, passando às 16h e 02min na direção do parque e depois, na direção oposta, às 16h e 37min. O agente sugere que seja a mesma hora do desaparecimento de Shaun e, portanto, o carro pode ser o usado pelo assassino.

O agente do FBI decide pesquisar os dados do carro e constata que foi roubado e um homem chamado Jackson Neville é o suspeito do roubo, mas a acusação foi retirada por falta de provas. Jayden, então, investiga a ficha do suspeito, mais conhecido como Mad Jack, que é envolvido em vários casos de compra e venda de veículos roubados, e considera a possibilidade de ele ter fornecido o carro ao assassino. Jayden sabe que tem em mãos pistas muito vagas, por isso, sente-se frustrado, por não conseguir encontrar nada que o leve à identificação do verdadeiro assassino. Cessa a investigação, tirando os óculos e a luva.

Mais uma vez sente-se tonto, trêmulo e com muita dor. Percebe que seu nariz sangra e tem alucinações que misturam a realidade virtual com o mundo real. Sentindo vontade de usar a triptocaína, tenta relutar, quando se lembra das palavras do garçom ao orientá-lo a não abusar da droga. Tentado, ele vê um frasco de triptocaína a sua frente e repete para si mesmo que precisa resistir, precisa livrar-se dela... *edecide não tomá-la**. Buscando conter-se, *resolve tomar uma ducha**, mas *com muita dificuldade caminha até o chuveiro**. Ofegante, sem equilíbrio, com os sentidos confusos, senta em baixo do chuveiro mesmo com roupa, deixando a água cair sobre si.

Capítulo IV

Manfred

Loja de antiguidades

Quinta-feira

Hora: 11:10

Precipitação: 83,3mm

Scott e Lauren chegam à loja de Manfred, um comerciante de antiguidades. Entram, mas não encontram ninguém. Há vários relógios antigos e quadros espalhados pela parede. Nas prateleiras, outros objetos, como máquinas de datilografar, garrafas de uísque antigas. Scott chama por Manfred, mas não é atendido. Enquanto anda pela loja à procura de comerciante, lembra de sua ida ao clube de golfe, perguntando-se por que o Senhor Kramer estaria tão preocupado com o fato de seu filho estar sendo investigado. Depois, olha para Lauren e diz para si mesmo que não a deveria ter trazido, pois ela mais atrapalha que ajuda. Vai ao fundo da loja e vê, no escritório, Manfred, um senhor idoso, baixo, forte, de cabelos brancos e óculos. Scott vai até ele, cumprimenta-o e identifica-se, perguntando se Manfred lembra-se dele. O senhor, com uma voz cansada e rouca, responde afirmativamente e pergunta há quanto tempo não se encontram. Shelby responde que há pelo menos 10 anos e, então, Manfred declara que, na sua idade, embora ele conserte relógios, o tempo já não significa mais nada.

Demonstrando satisfação em rever Scott, Manfred pergunta se ele ainda está na polícia, mas o amigo conta que já se aposentou e que agora trabalha como detetive privado. Em seguida, Scott apresenta Lauren a Manfred, que sugere uma comemoração pelo reencontro e vai aos fundos da loja buscar uma garrafa de uísque. Enquanto Manfred vai buscar a garrafa, seu telefone toca e ele pede que Scott faça o favor de atendê-lo, pedindo que liguem mais tarde, e o detetive particular atende ao pedido do velho amigo.

Depois de brindarem, Scott tira do bolso de seu paletó uma carta e pergunta a Manfred se ele é capaz de dizer que máquina produziu a letra digitada no endereço da carta. Manfred pede uma lupa e, depois de observar com perícia a carta, diz que é um modelo *Royal 5*, uma vez que o formato dos *têse* dos *efes* é típico desse modelo, produzido entre 1907 e 1924. Manfred também diz que muita gente tem uma dessas em casa.

Scott pergunta se o senhor tem o registro de seus clientes e, ao ouvir de Manfred que sim, pergunta se poderia dar uma olhada nessa lista. Manfred diz que em seu escritório há um livro de contabilidade e que, se não tiverem pressa, ele procurará a lista dos clientes que compraram uma *Royal 5* ou trouxeram alguma para o conserto. Scott diz que isso os ajudará muito. Enquanto esperam o idoso comerciante voltar, Lauren pergunta a Scott se ele acha que o assassino esteve ali e Scott responde-lhe que se ele tem uma máquina como a que Manfred descreveu, pode ter ido à loja para comprá-la ou consertá-la.

Aguardando, Lauren caminha pela loja e distrai-se com uma linda caixinha de música cuja sonoridade rouba os pensamentos da jovem mulher, que parece perder-se no tempo. Observando Lauren distraída, Scott pensa que ela pensa que o assassino está prestes a ser pego, mas ficará desiludida.

Enquanto Lauren permanece encantada com a caixinha de música, Scott vai à sua procura de Manfred, que demora a voltar.

Chegando ao escritório do velho amigo, Scott vê Manfred caído e desacordado. À mesa, próxima a Manfred, há um telefone fora do gancho, que Scott leva ao ouvido e escuta a mensagem:

A sua chamada foi atendida, senhor, o carro da polícia chega dentro de minutos... Preciso saber o seu nome, senhor... Senhor?... Alô?...

Scott põe o telefone no gancho sem dizer uma palavra. Agacha-se, põe as costas da mão na testa de Manfred e diz que está morto, mas não merecia morrer daquela forma. Lauren vai atrás de Scott e, ao se deparar com o corpo de Manfred caído, corre para o telefone, dizendo que vai chamar a polícia. Scott pede que ela não faça aquilo, pois, se a polícia chegar, eles terão que ficar ali para explicar aquilo tudo. Pede que ela fique próxima à porta da loja, observando se alguém se aproxima, enquanto ele vai apagar as impressões digitais que deixaram pela casa. Lauren, rapidamente, agacha-se e pega um livro que está na mão de Manfred, dizendo que deve ser a relação dos clientes que têm a máquina *Royal 5*. *Scott precisa passar seu lenço em todos os objetos em que tocaram, enquanto Lauren vigia a porta, para não serem suspeitos de assassinar o comerciante**. Shelby, depois de passar o lenço nos objetos que

Lauren e ele tocaram enquanto estiveram na loja, a fim de apagar as digitais dos dois, chama Lauren para irem embora.

No posto policial

Scott está no posto policial para dar explicações sobre a morte de Manfred. O agente do posto diz que se Scott tivesse chamado a polícia assim que soube da morte de Manfred, pouparia os policiais daquele posto de tê-lo chamado a dar explicações. Scott disse que só quis evitar ter que declarar a um agente da polícia que não fez absolutamente nada. O agente diz a Scott que, sendo ele ou não um detetive, não deve sair da cidade e, se passar próximo de mais cadáveres que não se esqueça de avisar à polícia. Ao se retirar, Scott encontra com o tenente Blake, que pergunta se Scott está outra vez em apuros, mas, com muita calma e segurança, o detetive privado responde-lhe que apenas estava na hora errada no lugar errado. Blake diz a ele que não se preocupe, pois ele dará um jeito nisso. Scott agradece e diz que fica devendo a ele esse favor. Blake pergunta se ele está trabalhando em alguma coisa. Scott diz que sim, e Blake diz a Scott que, se souber de alguma novidade, não se esqueça de avisá-lo. Scott acena positivamente com a cabeça.

No interior do automóvel

Lauren pergunta a Scott aonde estão indo, e este diz que a está levando para casa. Ela diz que não, que ele prometeu que trabalhariam juntos. Ele diz que ela deve afastar-se para sua própria segurança. Lembra-lhe de que Manfred foi morto porque sabia pistas do assassino, que, portanto, estava a poucos metros dela. Descontrolada, ela pede exaltada que ele pare o carro, para ela descer, mas vendo que Scott não para, agarra o volante, fazendo-o parar à força. Ao descer do veículo, diz a Scott que, caso ele não a ajude a encontrar o assassino de seu filho, ela o fará sozinha. *Scott decide sair do carro e ir confortá-la**. Shelby pede desculpas e diz que não deveria ter falado assim com ela. Lauren chora, dizendo que tem muita saudade do filho e gostaria muito de estar com ele novamente. Shelby a abraça e a conduz ao carro novamente.

O Tubarão

Apartamento de Brad Silver

Quinta-feira

Hora: 11:15

Precipitação: 84,15mm

Ethan encontra-se diante da porta da residência indicada no endereço contido no origami de tubarão. Nela mora Brad Silver, um traficante de drogas que Ethan deve matar, segundo as ordens do assassino. O arquiteto bate à porta por várias vezes até ser atendido por Brad, que, vendo seu estado transtornado, diz que não quer drogados o incomodando e bate a porta em seguida.

Ethan insiste mais uma vez e Brad vem atendê-lo aos berros, sendo surpreendido por Ethan com sua pistola em punho. Imediatamente, Brad acovarda-se, pedindo calma a Ethan, que entra na casa, caminhando na direção do traficante, que vai recuando. Brad pergunta o que Ethan deseja e diz que podem fazer um acordo. Ao perceber uma distração de Ethan, Brad bate na sua mão e o empurra, correndo, em seguida, para um cômodo da casa onde pega um rifle.

O traficante passa a perseguir Ethan pelo apartamento, atirando inúmeras vezes com o intuito de acertá-lo, mas o pai de Shaun desvia-se com habilidade. Ethan também passa a atirar sobre Brad, que grita que ninguém rouba suas drogas. Depois de muito perseguir Ethan, Brad consegue encurralá-lo no quarto de uma de suas filhas, todavia, ao apertar o gatilho do rifle, descobre que acabou a munição da arma.

Diante da impotência de Brad, Ethan aproveita para lhe apontar sua pistola, mas o traficante pede que ele se acalme, oferecendo-lhe o que ele quiser, armas, drogas, dinheiro. Ethan, confuso e sem coragem de cometer o assassinato, ouve as súplicas de Brad, que pega uma foto de suas filhas e aponta com o dedo para a figura de cada uma, dizendo que uma se chama Sarah e a outra, Cindy, e que quer vê-las outra vez. Brad agacha-se no chão e, chorando, clama para que Ethan o deixe viver. O arquiteto aproxima-se do traficante, dá-lhe uma coronhada que o faz desmaiar, e diz a si mesmo que também é pai, mas que não é um assassino. Retira-se, em seguida, com sua

pistola. Dessa vez, Ethan não pôde assistir a um vídeo de seu filho, para ter certeza de que ele ainda está vivo nem recebeu novas letras do endereço em que é mantido preso. A cena termina com um *close* na foto das filhas de Brad caída ao chão e dessa vez.

O Médico

Casa de Adrian Baker

Quinta-feira

Hora: 13h:32

Precipitação: 854,85mm

Madison vem em sua moto pela estrada, ouvindo a seguinte informação passada pelo celular por seu amigo Sam:

- Mad? É o Sam. Tenho a informação que procuravas. O dono do apartamento em Marble Street é um tal Dr. Adrian Baker. Ele é um ex-cirurgião que vendia drogas a viciados às escondidas. Fez fortuna comprando apartamentos baratos, incluindo o de Marble Street. Acabou sendo capturado, teve uns meses na prisão e tiraram-lhe a licença.

- Interessante... obrigada pela informação, Sam. Fico a dever-te uma.

Madison Paige, depois de ouvir a informação do amigo, que lhe recomenda cuidado com Baker, agradece-lhe e se despede. Madison para sua moto em frente a uma casa e comenta consigo mesma que ali mora o proprietário do apartamento onde Ethan cortou o dedo, dizendo consigo mesma que esta não é uma boa pista, mas é tudo o que sabe.

A jornalista aproxima-se da casa, bate à porta, e, ao ver um senhor magro, de olhos azuis, cabelos brancos, com olhar desconfiado, pergunta-lhe se pode fornecer a ela um remédio chamado *Betropen*, para insônia, mas sem receita. O tal ex-médico diz que não, que ela está mal informada e se prepara para fechar a porta. Antes que Adrian Baker feche a porta, Madison diz que precisa realmente de sua ajuda e que pagaria por ela. Adrian Baker, então, pergunta por que não foi mais direta e convida-a para entrar.

No interior da casa, o ex-cirurgião, que tem um olhar assustador, pergunta a Madison de quantas caixas do remédio ela precisa. Ela responde que gostaria de umas três ou quatro caixas. Baker pergunta à jovem mulher se aceita uma bebida, entretanto, ela recusa. Ele diz, com um sorriso ardiloso, que o álcool ajuda a suavizar os comprimidos e que devem fazer um brinde ao primeiro negócio entre os dois. Pede a ela que se sente, enquanto prepara as bebidas. Depois de servi-la, comenta que nunca a viu por ali e indaga quem lhe falou sobre ele. Ela pensa em evadir, mudar de assunto, inventar uma resposta ou mostrar-se em dúvida. *Ela decide inventar**, dizendo que conheceu um tipo em uma festa que consome o remédio e lhe disse como conseguir. Pensa em perguntar sobre o apartamento, clientes ou medicamentos e *resolve perguntar se ele consegue arranjar outros medicamentos**. Ele responde que tudo tem um preço e pergunta se ela também não tem um preço. Madison responde irritada que não está à venda. E, em seguida, *pergunta se ele tem alguns apartamentos para alugar na zona de Marble Street**. Ele a olha desconfiado, levanta-se, pergunta se ela não tomará a bebida e *ela responde que sim**. Após tomar a bebida, Madison sente-se mal, perdendo a consciência, enquanto Adrian pergunta-lhe se sua mãe não lhe ensinou a não aceitar bebidas de estranhos. Madison cai, desmaiada.

Ao recobrar a consciência, Madison se vê amarrada em uma maca, no porão da casa e começa a gritar e a se debater, na tentativa de libertar-se. Enquanto isso, Adrian, vestido de branco, como um médico, está de costas para ela, mexendo em um balcão em que prepara uma furadeira. Com assustadora frieza, ele conta que o apartamento da Marble Street no qual ela estava interessada foi alugado para seu amigo Paco e que não tem ideia do que seu inquilino faz ali, mas acha que ele utiliza o espaço para fornicar com as dançarinas do *Blue Lagoon*.

De repente, o ex-cirurgião vira-se para Madison, com uma furadeira ligada na mão, dizendo que sente saudade de fazer cirurgias e, como não tem instrumentos cirúrgicos em casa, utiliza os que tem. Adrian aproxima a furadeira das pernas de Madison, aumentando sua agonia. Quando a broca do equipamento encontra-se a milímetros da coxa da jornalista, alguém toca a campainha e o ex-médico, pede que ela o espere, enquanto ele vai atender à porta.

A tela do jogo aparece subdividida, apresentando, do lado direito, Adrian atendendo à porta; e do lado esquerdo, Madison tentando soltar-se das cordas que a amarram na maca. Na porta, está um evangélico que tenta convencer o Baker a se converter ao evangelho “nesses tempos de violência”; no porão, *Madison liga, com o pé, a furadeira que o homem deixou em cima da maca e, com os pés, direciona a furadeira de modo que a broca em movimento possa puir as cordas que amarram seus pés à maca**. Em seguida, *suspende seu corpo e empurra com os pés a furadeira para a parte superior da maca, a fim de aproximar a broca das cordas que amarram seus braços**. Com sucesso, a jornalista liberta-se das amarras e se levanta da maca no momento em que o ex-médico retorna ao porão.

Vendo-a solta, Adrian irrita-se e parte para cima de Madison, que pega uma marreta que se encontrava ao lado da maca para defender-se. Ele desiste da furadeira e pega uma serra elétrica, mas não a consegue atingir, pois ela consegue afastá-lo com a marreta que tem em mãos. Depois de lutarem bastante, ele consegue dominá-la. Pega-a pelos cabelos, bate sua cabeça numa parede e joga-a sobre a maca em decúbito ventral, colocando-a, em seguida, em decúbito dorsal. Quando Adrian levanta a cabeça da jornalista para arrumar, sobre a maca, seu corpo, surpreende-se, pois Madison, que se fingia de morta, liga a furadeira que ainda estava em suas mãos, sem que o maníaco pudesse ver, e enfia a broca no peito dele, matando-o. O ex-cirurgião cai ao lado da maca sentado.

Enquanto é dado um close no rosto de Adfrian Baker, com os olhos abertos e estatelados, Madison prepara-se para sair, mas antes, vasculha a casa à procura de alguma pista, até que encontra, no quarto do ex-médico, um cartão da boate Blue Lagoon com o nome Paco escrito no verso.

Mad Jack

Oficina mecânica e ferro velho

Norman Jayden encontra-se em um depósito de automóveis em desuso, tentando encontrar algum vestígio de que o assassino esteve por ali. Com seus óculos e luva, detecta rastros de sangue banhados por ácido, impressões digitais que imagina serem de Mad Jack, o dono do depósito, um homem

negro, alto, forte com muitas tatuagens pelo corpo, suspeito de reparar e pintar o carro que pode ter sido utilizado pelo assassino. Jayden encontra ainda marcas de sapatos nos tamanhos 42 e 44 no chão, que poder ser, respectivamente, de um cliente e de Mad Jack. Em um dos cantos da oficina, faz o seguinte registro:

Comentário IRM: vestígios de pólen de orquídea no ar, no interior da garagem.

Em outro ponto da oficina, detecta um vestígio de tinta azul, o que o faz sugerir que o carro do assassino passou por ali. Sem mais verificações relevantes, o agente do FBI tira os óculos e a luva e caminha para fora da garagem. *Diz desconfiado** que Mad Jack ou é um santo ou tem algo a esconder. Nesse momento, surpreende-se com Mad Jack, que aponta uma pistola para a sua nuca, dizendo que, enfim, Jayden conseguiu apanhá-lo e vai contar tudo que ocorreu.

Mad Jack conta que quando o carro ficou turbinado, pintou-o de “azul perigoso” em homenagem ao cara perigoso que o conduzia. Pede que não se mexa e que siga em frente. Mais à frente, Norman enxerga uma espécie de carrinho de rolimã e, *com destreza, pisa sobre ele e empurra-o para trás**, fazendo Mad Jack tropeçar. O policial pega uma chave de tubo e bate com ela no braço de Jack, com o intuito de desarmá-lo.

Os dois iniciam uma luta corporal, na qual Mad Jack persegue Norman com uma barra de ferro, porém o policial, habilmente, esquiva de todas as investidas do mecânico criminoso. Depois de tentar acertar Jayden por várias vezes, Jack cai e Jayden passa a dominar a situação. De arma em punho, Jayden fala para Jack, caído ao chão, que lhe conte tudo que sabe sobre o carro azul, Jack manda ele se ferrar e, por isso, toma uma coronhada, reclamando em seguida que seu nariz foi quebrado. Jayden pensa em intimidar Jack, dar a segunda chance dele se explicar ou espalhar gasolina na oficina, mas atira nele, amedrontando-o. Jack, acuado, pede, acovardado, a Jayden que se acalme, porque ele vai dizer-lhe tudo o que sabe. Declara não saber nada sobre o cara que enviou o carro, visto que apenas ouviu dele o pedido para que se livrasse do veículo e lhe arranjasse outro com matrícula falsa.

Confessa ainda que o homem desconhecido pagou-lhe bem e em dinheiro, por isso Jack não lhe fez perguntas. Por fim, Mad Jack diz que o tal homem lhe pediu que procurasse Paco quando o carro estivesse pronto e que isso é tudo o que sabe.

Jayden dá-lhe voz de prisão a Mad Jack, comunicando-lhe que conversarão melhor na delegacia, entretanto, a visão do agente começa turvar-se, seu nariz sangra, ele sente-se tonto, perdendo o equilíbrio até que cai ao chão. O mecânico retoma o domínio da situação e diz, ironicamente, que vai dar um jeito no problema de Jayden com as drogas. Amarra o policial desacordado ao volante de um carro e, com um trator, guincha o automóvel direcionando-o para uma máquina de triturar lataria de grande porte. Quando o carro é lançado sobre a máquina, Jayden desperta e, *com muita agilidade, liberta-se das amarras que o prendia ao volante**, lançando-se ao chão antes da trituração total do veículo.

Norman Jayden, ciente da periculosidade de Mad Jack, saca a pistola, mas é surpreendido outra vez por Jack, que se lança contra ele, desarmando-o. Os dois lutam novamente, aproximando-se do guindaste em movimento, até que Jack desequilibra-se e a esteira do guindaste passa por cima de seu corpo.

Eureka

Casa de Scott

Quinta-feira

Hora: 16:30

Precipitação: 91,8mm

Scott e Lauren chegam à casa do detetive. Lauren, mal chega, vai perguntando a Scott se ele acredita mesmo que quem matou Manfred foi o Assassino do Origami. Scott afirma, falando que o assassinato do amigo foi uma queima de arquivo. Lauren pergunta se ele acha que Gordi Kramer é o assassino, entretanto Scott responde que pode ter sido ele ou um de seus capangas.

Ao ver uns ficheiros na sala, a jovem mulher pergunta se são do caso do origami e Scott diz que sim, que já trabalha no caso há dois anos. Ao ver algumas revistas de origamis e uma lista com nomes dos assinantes, indaga se ele acha que o assassino é assinante daquele tipo de revista. Scott,

desconfortável, diz que tem motivos para achar que sim. Lauren, exausta, diz que precisa tomar um banho e comer alguma coisa, e Scott fala para ela ir tomando o banho enquanto ele frita uns ovos. Shelby serve os ovos para Lauren, que sai do banheiro vestida com um roupão vinho do detetive. Ele a observa e pede-lhe que prove os mexidos. Ela elogia os ovos e mostra a ele o livro que trouxe da loja de Manfred.

Folheando o livro, Lauren diz a Scott que ali contém uma relação de trinta clientes que compraram peças para máquina da marca *Royal 5* nos últimos dez anos e que o assassino pode ser um deles. Scott diz que investigar cada um desses clientes é praticamente inviável. Ela argumenta que esse trabalho pode ser evitado se cruzarem os nomes da lista com os dos assinantes de revista de origami.

Ela corre para pegar as revistas, porém o detetive vai atrás, na tentativa de convencê-la a evitar que ela ponha em prática seus planos investigativos. Ela argumenta que, se o assassino tem uma máquina Royal e assina revista de origamis, eles estão perto de encontrá-lo. Ela passa um longo tempo verificando as listas, sem a ajuda do detetive, até que encontra uma suspeita, mostrando a lista para ele. Logo em seguida, os dois se retiram do apartamento.

O Cemitério

Cemitério

Hora: 17:13

Precipitação: 94,35mm

Scott e Lauren andam pelo cemitério. Scott diz a Lauren que a única pessoa que tinha o nome nas duas listas morreu quando tinha dez anos e pergunta se ela vai abrir o caixão para ver se está morto. Lauren diz que o assassino pode estar usando o nome do morto. Ele pergunta por que alguém usaria o nome de alguém que morreu há trinta anos. Ela diz que é o que precisam descobrir. Determinada Lauren procura pela campa de John Sheppard, com a ajuda de Scott, que, entretanto parece não se interessar pela busca, que, de acordo com ele, é inútil.

Os dois procuram por bastante tempo até que encontram a campa do menino. Shelby logo observa que nela há flores frescas, o que o faz concluir que alguém ainda cuida da campa. Em seguida, mostra a Lauren um origami que se encontra sobre a sepultura, como se a ornamentasse. Lauren assustase, dizendo que é uma coincidência dos diabos.

Nesse momento, aproxima-se dos dois o coveiro do cemitério, um senhor de idade negro, bem magro e alto, com fala lenta e cansada. Ele pronuncia o nome completo do menino, John Sheppard, declara que o conheceu bem e que sua morte foi muito triste, ocorrida há trinta anos, em 1977....

Gêmeos³¹

Frente de um casebre
 uma obra em construção
 Muita chuva
 Ano: 1977

Ouve-se uma voz, esbravejando palavras, vinda de um casebre:

Vocês não servem pra nada, vadios! Pirem-se já daqui. Vamos, pirem-se, seus fedelhos de um raio. Voltem só quando a porra da vossa mãe chegar do trabalho.

Dois garotos aparecem saindo do casebre, comentando que o pai está bêbado mais uma vez. Como está chovendo, um deles, chamado John, sugere que é melhor irem brincar, já que um pouco de chuva nunca lhes fez mal. O

³¹ Essa fase do jogo representa as memórias do dia em que o menino Jonh Sheppard morreu e, no ato do jogo, o jogador pode pressupor que tais lembranças são do coveiro. Nesse momento, entretanto, surge uma dúvida, uma vez que os personagens da fase são dois meninos, irmãos gêmeos, e o pai deles. Um dos meninos chama-se John, mas o nome do outro não é revelado a princípio. Curioso, para o jogador, é que ele comandará o menino cujo nome não se sabe e, portanto, seria mais coerente pensar que as lembranças que compõem a fase sejam desse personagem e não do coveiro, como parece inicialmente. Isso gera uma grande dúvida, porque, no jogo, só existem quatro personagens jogáveis, Ethan Mars, Madison Paige, Scott Shelby e Norman Jayden. Quem é, então, o irmão gêmeo de John?

outro irmão, de nome não identificado, pensa que seu irmão está certo e que brincar na chuva é melhor que aturar os maus tratos do pai bêbado.

Os meninos vão em direção a uma grande obra de construção civil que há próxima ao casebre e lá brincam bastante, sobem escadas, vão aos andares mais altos da obra, saltam de um compartimento para outro, arriscando suas vidas, escalam paredes altas, até que descem de onde estão e decidem brincar de pique esconde.

John pede que o irmão conte até vinte enquanto se esconde. Ao terminar a contagem, o irmão de John sai a sua procura, mas não o acha. Ouve, então, um pedido de socorro, que identifica como sendo de John. Aproxima-se do lugar de onde vem o chamado, vê John dentro de um buraco causado pelo rompimento de uma grande tubulação de água existente sob o terreno. John segura-se com apenas uma de suas mãos em uma das pontas do buraco para não se afogar. A água que corre pela tubulação rompida passa com muita pressão e o menino precisa segurar-se com muita força para não ser levado pela correnteza. Seu irmão tenta puxá-lo, mas não tem força suficiente para puxá-lo. Aflito, John diz que seu pé está preso e que a água está subindo. Desesperado, o irmão de John diz que buscará ajuda e pede que ele o espere...

Flores na Sepultura

No cemitério em frente à sepultura de John.

O coveiro diz que o menino não conseguiu buscar ajuda e John morreu afogado com a água da chuva. Lauren pergunta o que aconteceu com o irmão que sobreviveu. O coveiro diz que parece que foi separado dos pais biológicos e destinado à adoção. O coveiro alerta Lauren e Shelby de que a chuva está a aumentar e que, portanto, é melhor todos irem para casa. Lauren diz que esta é uma história incrível, e pergunta a Scott se ele acha que o irmão que sobreviveu é o Assassino do Origami. Scott não responde e chama-a para voltar para o carro.

Saindo do cemitério, Scott puxa Lauren para mostrá-la que Charles Kramer se aproximava da sepultura de John. Os dois escondem-se para

observar a cena e veem o milionário colocando flores na cama. Lauren e Scott se olham, como se tentassem compreender.

Rapariga Sensual

Boate

Quinta-feira

Hora:23:03

Precipitação: 105,4mm

Madison vai à boate Blue Lagoon, à procura de Paco Mendes, conhecido contraventor para quem Adrian disse ter alugado o apartamento de Marble Street. Ela pensa que deve ter cuidado, pois esse homem pode ser um assassino. Pensa em armar um plano, em seguir sua intuição, procurar pelo *barman*, mas *pergunta por Paco** a um dos seguranças da casa noturna, que a avisa que Paco está sentado, olhando para o local onde ele está, mas não quer ser incomodado.

Madison tenta várias formas de chegar a Paco, mas é impedida por seus seguranças. Ela pensa que tem que pensar em uma estratégia para falar com Paco e decide renovar o visual, para ficar mais sexy, a fim de chamar a atenção do homem que procura. Vai ao toalete, maquia-se, abre os botões da parte superior de sua blusa, rasga a parte inferior de sua saia, deixando-a mais curta, joga os cabelos, dá meia volta, olhando-se no espelho, checa a pistola na sua bolsa e volta à pista de dança.

Vê um minipalco localizado em um local de onde pode ver Paco e ser vista por ele. Decide subir ao pequeno palco e *começa a dançar de modo sensual, insinuando-se a Paco**. Sua *performance* chama a atenção de Paco, que ordena a um de seus seguranças que chame a garota que dança para junto dele. Madison é convidada a sentar-se com Paco e vai ao chefão satisfeita. Paco apresenta-se a ela e diz que ficou extasiado em vê-la dançar. Ela pergunta se podem continuar aquela conversa em um lugar mais reservado, ele responde afirmativamente com grande empolgação e a convida a acompanhá-lo até um quarto localizado no segundo andar da casa noturna. *Madison aceita o convite e o segue**.

No caminho até o quarto, Madison olha para sua bolsa em que carrega a pistola e pensa em seu plano: fazer Paco falar sobre o apartamento em que Ethan cortou o dedo e sair da boate antes que fique em perigo. Paco abre a porta de uma suíte luxuosa e pede que Madison entre. Quando ela já está no interior do cômodo, ele toma a bolsa de suas mãos e diz que aquele objeto só a atrapalha. Em seguida, pede que ela mostre o que sabe fazer, pedindo que se dispa e dance para ele ver. Ela pensa em disfarçar pedindo bebidas ou chamando-o para conversar ou ainda se desiste do plano e pede para sair, mas *pergunta a ele se pode pedir uma bebida para quebrar o gelo**. Ele responde que já bebeu e pede que ela se dispa rápido, porque ele deseja vê-la sem roupas. *Ela pergunta se podem conversar um pouco primeiro**. Ele diz que já conversaram o bastante e pede outra vez que ela tire a roupa. *Ela diz que houve um mal-entendido e pede para sair**. Ele puxa a sua pistola e diz que foi ela quem entendeu mal, visto que ele nunca aceita não como resposta. Sem saída, Madison começa a se despir, enquanto pensa em uma forma de livrar-se de Paco. Depois de tirar a saia e abrir sua blusa, dança de costas para Paco e, quando ele se entretém, ela pega um abajur localizado em uma mesinha próxima a ela e bate com o objeto na cabeça de Paco, que desmaia.

Rapidamente, Madison amarra o homem em uma cadeira, acorda-o com três fortes tapas no rosto e começa a interrogá-lo. Pergunta se ele alugou um apartamento em Marble Street. Ele diz que nada sabe sobre isso e ela dá-lhe uma coronhada. Irado, ele grita que acabará com a vida dela. Nesse momento, um dos seguranças pergunta se está tudo bem com ele. Ela aponta-lhe a arma para que ele fique calado, enquanto começa a sussurrar, simulando um ato sexual dentro do quarto, o que faz o segurança pensar que está tudo bem. A jornalista ameaça Paco até que ele conte que nunca entrou no apartamento e que deu a chave a um homem que precisava de uma casa e podia pagar bem pelo aluguel. Madison intimida Paco ainda mais, para saber o nome do homem. O poderoso da Blue Lagoon, temendo por sua vida, acaba confessando que o tal homem chama-se John Sheppard. Madison finaliza a tortura e ironicamente diz que precisa ir, chamando Paco de garanhão.

Aquário

Boate

Quinta-feira

Hora: 23:32

Precipitação: 109,65 mm

Norman vai à boate Blue Lagoon a fim de investigar Paco, o homem que pagou a Mad Jack pelo carro “azul perigoso”, que o agente descobriu ter sido usado pelo Assassino do Origami.

Na tela do jogo, apresenta-se uma sobreposição de cenas: do lado esquerdo, Paco conversa com um homem que veste um sobretudo preto e usa um chapéu para disfarçar o lenço que cobre seu rosto; do lado direito, Norman Jayden identifica-se ao segurança localizado na entrada da boate como agente do FBI e diz que procura o Paco.

Conforme Jayden sobe ao segundo andar, onde o segurança informou estar Paco, o contraventor diz ao homem desconhecido que uma mulher o procurou para fazer perguntas sobre o apartamento de Marble Street. Diz ainda que não sabe o que ele faz no apartamento, mas que, seja lá o que for, está dando o que falar. Continua a dizer que, embora ele o tenha tirado da prisão, não merecia passar pelo que passou diante da mulher que tentou matá-lo. Paco, ao perceber que o homem puxa uma arma em sua direção, pergunta-lhe, assustado, o que ele está fazendo. A sombra do homem indica que ele aponta a arma para Paco, ouve-se o som de um tiro e a tela passa a apresentar apenas a cena em que Norman chega à porta que dá para a suíte onde está Paco.

Norman identifica-se também ao segurança que se encontra protegendo a porta da suíte e entra. Ao entrar na suíte, iluminada apenas por um abajur, que garante ao ambiente claridade apenas nas proximidades da cadeira em que Paco encontra-se sentando de costas para a porta, Norman avista o contraventor imóvel. Com cautela, o agente dá a volta na suíte, para ver o homem de frente e constata que ele está morto, com um tiro na testa.

Jayden coloca seus óculos para investigar o corpo, porém é atacado pelo desconhecido, que estava escondido atrás da cortina próxima a porta da suíte. Jayden recebe um soco e é lançado ao chão pelo homem mascarado. Jayden luta com o homem, que o joga no chão por várias vezes, e depois o empurra de encontro a um aquário, que se quebra nas costas do agente. Caído ao chão, sobre a água, os vidros e os peixes do aquário, Jayden fica

imobilizado, enquanto o desconhecido foge. Após alguns instantes, Jayden recompõe-se e corre para a saída da suíte, na tentativa de ver a direção seguida pelo, mas não consegue localizá-lo.

Certo de que havia perdido o assassino de vista, Jayden retorna à suíte e sugere que Paco foi morto porque conhecia o assassino. Olha em volta da suíte, coloca seus óculos e começa a investigar o local. Detecta algumas digitais, identificadas por seu sistema como pertencentes a uma jornalista chamada Madison Paige; observa pólen de orquídea e relaciona-os com o Assassino do Origami; recolhe a pistola semiautomática usada para assassinar Paco, uma cápsula e dois recibos de um mesmo posto de gasolina. Em seguida, sai da suíte, sentindo tremores e, por isso, decide voltar rapidamente para o hotel onde se hospeda.

Capítulo V

À Solta

Hotel

Quinta-feira

Hora: 23:39

Precipitação: 111,35mm

Ethan encontra-se no quarto, sentado no chão, de cabeça baixa, introspectivo. Lágrimas escorrem pelo seu rosto. Nesse momento, Madison Paige abre a porta do apartamento em que se hospeda o arquiteto e entra. Ela senta ao seu lado e pergunta por que ele chora. Ethan diz, referindo-se a Brad, que o deveria ter matado para salvar Shaun. Madison diz-lhe que pode provar que ele não é o Assassino do Origami, no entanto, o arquiteto fala que isso não muda nada, pois salvar seu filho é tudo o que lhe importa no momento.

Enquanto Ethan fala, Madison começa a fazer carícias no seu rosto. Eles se olham por alguns instantes e aproximam seus lábios. Ele pensa se a beija ou não e *decide beijá-la**. Os dois se beijam, trocam carícias e acabam entregando-se a uma relação sexual, até adormecem abraçados.

Horas depois, Ethan acorda e observa Madison dormindo, com a cabeça repousada sobre o braço dele. Ele retira seu braço delicadamente para não acordá-la e levanta-se. Coloca sua roupa e retira da caixa de papelão o último origami, o rato. Abre-o e lê a mensagem:

As últimas letras. 961 Rainbow Lane.

Após ler a mensagem, *decide sair sem acordar Madison**. Ao pegar seu casaco, que estava sobre o encosto da cadeira, vê caírem no chão um minicaderno de anotações e um celular que estavam no assento cobertos pelo casaco. Ethan liga o celular e, no arquivo de fotografias, vê a fachada do hotel, sua imagem dormindo sem camisa, a imagem do carro de Ethan parado na entrada da Central Elétrica, o desenho de borboleta no muro da central, próximo ao buraco por onde Ethan conseguiu entrar. Sentindo-se traído, o arquiteto abre o livro de anotações e balança a cabeça em sinal de desaprovação. Ele diz, revoltado, que deveria ter adivinhado, que durante aquele tempo todo não fazia ideia de que a jornalista lhe ajudava por interesse.

Ao ouvir a voz de Ethan, Madison acorda, perguntando o que se passa. Ele joga o livro de anotações em cima dela e diz que ela é uma boa enfermeira para uma jornalista de merda. Ela diz que pensou em lhe contar, porém Ethan não lhe terminou a explicação e lhe pergunta, aborrecido, se pretendia escrever algum artigo com os títulos “A minha vida com um assassino em série” ou “Como apanhei o Assassino do Origami”. Ele esbraveja, dizendo que talvez ela consiga editar o desejado livro, mas mentiu o tempo todo, fazendo-o pensar que se importava em ajudá-lo, mas apenas pensava na porcaria do livro.

Madison, demonstrando muito arrependimento, confessa ser uma jornalista, saber que ele era o pai do garoto desaparecido e querer cobrir a história, mas, quando viu o drama pelo qual ele passava, envolveu-se realmente com ele. Ela disse ainda que não revelou sua profissão por medo de que ele a mandasse embora. Ela diz que tudo o que quer é que ele consiga pegar seu filho com vida e que, quando tudo acabar, ela quer ficar com ele. Diz essas últimas palavras acariciando seu rosto. Ele pensa se a rejeita ou se a perdoa e *resolve perdoá-la**, abraçando-a, enquanto ela lhe pede desculpas.

Madison pergunta se ele vai sair, ele diz que sairá para cumprir a prova do último origami e, depois de cumprir essa missão, descobrirão onde está Shaun. Ela, então, lhe recomenda cuidado, mas pede que ele a aguarde uns dez minutos até que ela desça e compre algo para eles comerem. Ele concorda, Madison veste-se e sai do apartamento, falando consigo que acha que está apaixonada, que deveria ter revelado há mais tempo sua profissão a ele e que tem de ajudá-lo a encontrar seu filho. Ao descer as escadas do hotel, ela vê vários carros de polícia parados e muitos policiais se deslocando para locais estratégicos do hotel. Vê também o tenente Carter Blake, conversando na recepção. Madison conclui que procuram Ethan e, enquanto os policiais sobem as escadas do hotel, ela avista um telefone dentro da recepção. *Vai até o aparelho e comunica a Ethan sobre a presença dos policiais**, dizendo que ele tem sair dali o mais rápido possível.

Os policiais arrombam o apartamento, mas Ethan *consegue fugir pela varanda**. Os policiais perseguem Ethan, que *salta de varanda em varanda, até que consegue entrar em uma que se encontra aberta**, invade o apartamento correndo em direção à porta de saída, esbarra no hóspede, para passar para o corredor interno. Corre para alcançar a varanda de outro bloco e, a partir dela, sobe para cima do prédio.

Por cima do hotel, Ethan, desesperado, *continua a fugir dos policiais**, demonstrando muita habilidade e, após muita perseguição, vê-se em uma das extremidades do terraço do prédio, a alguns metros da pista. Ethan, encurralado, vê os policiais aproximando-se dele, organizando um verdadeiro cerco. O tenente Blake lhe dá voz de prisão e pede que não se mexa, já que não tem mais para onde escapar. Ethan olha para a rua, vira de costas, fingindo ter decidido se entregar e joga seu corpo para trás, caindo de costas na pista molhada.

Blake e os policiais olham para ele levantando-se, cambaleando, e correndo em direção à pista. Ethan faz sinal para um táxi que passa naquele momento e, antes que ele possa parar, joga-se em frente ao carro, que para. O motorista sai para prestar socorro, mas Ethan o puxa para fora do táxi e foge no veículo. Assim que o carro dá a partida, tenente Blake e alguns policiais, tardiamente, chegam à pista.

Encurralado

Apartamento de Scott Shelby

Quinta-feira

Hora: 23:43

Precipitação: 112,2 mm

Scott Shelby chega a seu apartamento e se depara com Lauren. Com expressão de amedrontada, ela lhe pede desculpas e, em fração de segundos, Scott se vê cercado de homens e com armas apontadas para a sua cabeça. O senhor Kramer, com muita calma, sai da cozinha e para em frente a Scott, dizendo-lhe, em baixo, porém seguro, tom de voz, que deveria ter-lhe ouvido, abandonando a investigação. Scott diz que o filho de Kramer é um assassino em série e pergunta quantas pessoas ele terá de matar até que seja denunciado. Kramer diz que Gordi tem suas falhas, mas é filho dele e que, por isso, a investigação de Scott acabou. Nesse momento, um dos seguranças dá uma coronhada na cabeça de Scott, fazendo-o desmaiar.

Momentos depois, Scott e Lauren aparecem amarrados dentro do carro do detetive que afunda em um lago. Scott começa a despertar e tenta encontrar uma maneira de sair dali. Consegue com os dedos girar a chave do carro, pega o isqueiro automático e inclina-o de modo a encostar a sua ponta na corda que enlaça suas duas mãos. A corda corrói-se aos poucos até que Scott consegue livrar-se.

Scott Shelby acorda Lauren, quebra o vidro da porta do carona e sai carregando Lauren para a superfície. Ao chegarem à beira do lago, depois de despertá-la, Scott pergunta se ela tem um carro na casa dela, dizendo que acabou de perder o dele. Ela diz que sim e pergunta o que ele vai fazer. Ele diz que vai ajustar umas contas. Pede que ela fique na casa dela e não abra a porta para outra pessoa que não seja ele. Ela pede que ele tome cuidado, pois ela não quer perdê-lo.

Cara a Cara

Mansão de Kramer

Scott, raivoso, está ao volante de um carro parado em frente à mansão de Kramer. De repente, acelera e, com toda velocidade, arromba os portões e uma parede da mansão, adentrando em uma das salas e atropelando um segurança que jogava sinuca. Sai do carro cambaleando e, de pistola em punho, dizendo consigo mesmo que eles vão pagar por tudo que fizeram.

Entra pelos cômodos da mansão à procura de Kramer e executa todos os seguranças que se colocam a sua frente ou tentam atingi-lo. Depois que consegue abater todos eles e chegar ao escritório onde se encontra Kramer, pega o milionário pelo colarinho e o espanca. À medida que bate em Kramer, pergunta se seu filho é ou não o Assassino do Origami. Amedrontado, Kramer repete várias vezes que seu filho é inocente. Scott, então, joga-o no chão e depois começa a enforcá-lo, dizendo que ele tem a última chance de dizer o que sabe sobre o filho. Kramer pede que Scott o solte, pois ele vai dizer a verdade.

O milionário diz que seu filho sempre quis se divertir fingindo ser o Assassino do Origami, por isso ele raptou um garoto e o deixou debaixo d'água por muito tempo. Kramer, com indiferença, fala que a morte do garoto foi um acidente e que Gordi está arrependido pelo que fez, chegando a chorar. Kramer, em tom de desprezo, diz ainda que ninguém sentiria falta do menino, uma vez que ele era um perdido de rua. Indignado com o que ouve, Scott chama Kramer de um “monte de merda”.

*Scott pergunta por que ele coloca flores na sepultura do John Sheppard**. Kramer responde que era dono da obra onde o garoto morreu e que nunca se esqueceu do caso, por isso coloca flores naquela sepultura há trinta anos. Scott diz que John tinha um irmão gêmeo e pergunta-lhe o que aconteceu com este outro garoto. Kramer diz que talvez tenha sido adotado e que a mãe deles, chamada Ann Sheppard, deve saber.

Terminado o relato, Kramer começa a cair, escorando-se no sofá, dizendo que está tendo uma arritmia cardíaca, e pede que Scott lhe dê um comprimido, apontando para a gaveta de uma mesa. Scott pensa se o salva ou se vai embora. *Decide salvá-lo**. Scott dá-lhe o comprimido e Kramer o agradece dizendo que Scott salvou sua vida. Scott diz que já se arrependeu e retira-se da mansão caminhando entre os corpos dos seguranças mortos no chão.

Ann Sheppard

Hospital

Sexta-feira

Hora: 09:07

Precipitação: 124,95 mm

Madison Paige vai ao hospital em que está internada a senhora Ann Sheppard, mãe de John Sheppard, o homem que, de acordo com Paco, alugou o apartamento de Marble Street. A jornalista para a sua moto em frente ao hospital e pergunta, na recepção, pela senhora Ann Sheppard. A recepcionista pergunta se ela é parente da paciente e Madison confirma. A recepcionista diz que Ann, que tem *Alzheimer*, vai ficar contente, pois nunca recebe visita. A funcionária informa que a paciente encontra-se no quarto dezenove.

Madison encaminha-se ao quarto dezenove e, chegando lá, cumprimenta a senhora Sheppard. A senhora pergunta se já são horas dos seus comprimidos, mas Madison diz que não. Ann diz que no outro hospital traziam o remédio na hora, mas neste... Madison pensa em perguntar pelo filho, porém prefere *apresentar-se a Ann**, dizendo-lhe seu nome e sua profissão, além de falar que gostaria de lhe fazer algumas perguntas acerca de seu filho.

Alheia ao que a jornalista fala, Ann responde que não gosta do hospital e que a comida ali não é muito boa. Madison pensa em perguntar sobre John, o outro filho ou a família que adotou um dos meninos e *pergunta se ela se lembra do John**, mas Ann diz apenas que John é um bom rapazinho. *Madison diz que ela teve um filho chamado John e que este tinha um irmão gêmeo**, porém Ann volta a perguntar pelos seus comprimidos. A jornalista insiste, *perguntando sobre o seu outro filho**, no entanto, Ann diz que não teve outro filho. Madison procura fazer Ann lembrar-se do segundo filho, mas a resposta é sempre relacionada a deficiências do hospital, que demora com os comprimidos e que não coloca uma televisão no seu quarto, uma vez que ela gosta de assistir às programações televisivas. Madison diz que o filho dela anda fazendo coisas terríveis e que ela precisa saber sobre ele. Ann diz que ele nunca foi visitá-la,

mas não continua a falar dele. Madison, então, indaga sobre Carnaby Street e a paciente responde que viveu lá há muito tempo e que vivia lá com muita dificuldade.

*Madison vai até uma mesa onde há uma revista que ensina a fazer origamis e alguns origamis já prontos e pergunta o motivo de aquelas figuras estarem ali**. Ela diz que são seus animais de papel e que seus filhos brincavam com eles durante horas. *Madison aproveita para perguntar pelo outro filho dela**, mas ela responde que só teve um filho. Madison pensa que se ela fizer um origami talvez Ann lembre-se de alguma informação importante. Assim, olha um manual de origamis e começa a confeccionar uns formatos e mostrar à paciente, entretanto suas tentativas frustram-se e obtêm sempre respostas descontraídas.

A jornalista abre a gaveta de um móvel ao lado da cama e vê uma foto dos filhos de Ann. Pergunta-lhe sobre eles e a idosa responde que são bons rapazinhos e que o pai vivia sempre bebendo, sem tomar conta dos filhos. Madison pergunta se ela gosta de flores e ela responde que sim e que seu filho levará para ela em uma hora dessas.

Madison, então, *sai do quarto e vai até o corredor do hospital em busca de algo que faça Ann lembrar-se do outro filho**. Ao passar por uma enfermeira, *pergunta se a senhora Sheppard nunca fala do passado**. A enfermeira diz que o passado não é muito claro para ela e que, às vezes, retoma memórias quando vê alguma coisa que tenha ligação com esses momentos. Madison pergunta se Ann nunca falou dos filhos. A enfermeira diz que ela sempre fala de John, que parece ter morrido afogado. Madison pergunta se ela não fala do outro filho, e a moça diz que não sabia nem que ela tinha outro filho. A jornalista *pergunta se ela recebe visitas**, no entanto a enfermeira diz que, durante os dez anos em que ali está, a primeira visita que recebeu foi a de Madison. A jornalista agradece, *pega uma orquídea** de um jarro no corredor e volta ao quarto de Ann.

*Madison entra no quarto com a orquídea, coloca-a em uma jarra que se encontra sobre a mesa de cabeceira**. Ao ver a flor, Ann diz que é muito bela, que seus filhos adoravam orquídeas e que, quando seu filho John morreu, ela colocou orquídea na sepultura dele. *Depois de fazer vários origamis, Madison faz um cão**, com que Ann se simpatiza. Diz que seus filhos adoravam origamis

e que ela os ensinou a fazê-los. Diz que John fazia vários e chamava-os todos de Max. Diz que chorou quando quiseram levar o seu outro filho. *Madison pergunta** qual o nome da família que adotou o irmão de John. Ann diz que era uma família muito simpática e que, no princípio, ela ia à casa dessa família visitar o filho, mas depois ficou doente e não pôde mais ir até ele. Nesse momento, *Madison insiste em perguntar** o nome do filho, e Ann pede que ela se aproxime e diz apenas para que Madison escute o nome do filho. Madison, após obter resposta satisfatória de Ann, retira-se do hospital um tanto pensativa.

O Rato

Casa de luxo

Ethan chega, no táxi que furtou, ao endereço sugerido pelo Assassino do Origami. Caminha por um corredor, em cujo chão há um tapete vermelho, no fim do qual há um salão todo espelhado e aparelhado com câmeras filmadoras e com uma mesa no centro. Aproxima-se da mesa, onde vê um *media player* e, ao ligá-lo, ouve a seguinte mensagem:

A última prova. A última pergunta: está preparado para dar a sua vida para salvar a vida do seu filho? Há um veneno mortal neste frasco. Irá matá-lo em exatamente 60 minutos. Se beber, receberá as últimas letras do endereço onde está seu filho. Terá tempo suficiente para salvá-lo e despedir-se dele, mas depois morre. Pode beber o veneno ou decidir ir embora. A escolha é sua.

Após ouvir a mensagem, Ethan diz que não pode ser essa a única forma de encontrar Shaun. Confuso, pensa se toma o veneno ou desiste da prova, mas, lembrando de que seu filho está prestes a se afogar, *resolve tomar o veneno**. Ethan conforta-se dizendo para si mesmo que Shaun perderá o pai, mas pelo menos viverá. Em seguida, entorna na boca todo o veneno do frasco, deixa cair o vidro no chão e apoia-se na mesa, de cabeça baixa, diante do efeito do líquido que tomou. Após isso, ouve a seguinte mensagem do *media player*:

As últimas letras foram enviadas para o seu telefone celular.

Ethan checa sua caixa de mensagens e lê:

8 5 2 _ H _ _ _ _ _ _
R O O S E _ E L T _ _ _ _

Ethan corre para o carro e, antes de dar a partida, liga o rádio e ouve a mensagem:

...a caça ao homem continua. As autoridades ainda procuram Ethan Mars, o homem identificado como o Assassino do Origami.

Sem o endereço completo, porque não assassinou Brad, Ethan observa o GPS e percebe que as letras que possui podem indicar muitos lugares. Verifica no GPS que os endereços possíveis estão espalhados por toda a cidade. Sabendo que não há tempo de verificar todos, o pai desalentado escolhe um deles e segue para lá, temendo ir ao lugar errado. Ethan vai até o endereço escolhido por ele, mas chega a um restaurante. Decepciona-se profundamente, senta no chão, ao lado do carro, sob a forte chuva, leva as mãos à cabeça e chora ao dizer, como se Shaun pudesse ouvi-lo, que lamenta muito, por não ter sido capaz de salvá-lo.

Resolução do enigma

Delegacia de polícia

Sexta-feira

Hora: 18h e 30min

Precipitação: 131,8mm

Norman Jayden se encontra no gabinete que lhe foi reservado na delegacia de polícia. Com seus óculos e luva, ativa seu escritório virtual e inicia a consulta a seus arquivos, falando consigo mesmo que deve haver alguma pista que o leve a identificação do assassino. O agente encontra-se muito nervoso, porque sabe que restam poucas horas para salvar Shaun ainda com vida. Ele analisa e reanalisa as pistas que tem em mãos, cruza as informações

disponíveis, mas, sem sucesso, tira os óculos, abaixa a cabeça, levando suas mãos sobre ela em sinal de desespero.

Jayden escuta a porta do gabinete se abrir com a entrada do tenente Blake, que lhe pergunta se já fez as malas para ir embora, dizendo que as investigações terminaram, pois já sabem quem é o Assassino do Origami e, portanto, não precisam mais de um agente do FBI. Com arrogância, Blake diz a Norman que mentiria se dissesse que sentiria a sua falta. Indignado, Jayden diz que a investigação não acabou e que Blake não tem nenhuma prova concreta contra Ethan Mars. Blake diz que Mars é o culpado, que o caso está encerrado e que isso não diz respeito ao agente do FBI, por isso, pede que arrume sua mala e desapareça. Norman exalta-se com Blake, chamando-o de desequilibrado, psicopata e estúpido. Blake diz que irá considerar isso como um elogio, pois encontrou o Assassino do Origami e todos estão felizes. Em seguida, o agente deixa o gabinete, ao desejar, ironicamente, uma boa viagem a Norman.

Após a saída de Blake da sala, Norman começa a sentir vertigem e decide usar um pouco de triptocaína. Passados alguns minutos, o agente recupera-se da crise e resolve voltar às investigações, antes que seja tarde demais para Shaun. Assim, Norman põe os óculos e retorna ao escritório virtual, onde o garçom com o qual costuma se aconselhar alerta-o:

- Oh, só mais uma coisa, senhor... Deve ter cuidado para não abusar daquilo que já sabe... Pode ser perigoso. Muito perigoso... Vai acabar por matá-lo, se não tiver cuidado. Isso seria uma infelicidade, senhor.

Jayden ouve o conselho, o garçom desaparece e o agente volta a analisar seus arquivos. Reanalisa todas as pistas que já havia investigado e, posteriormente, detém-se nas novas. Analisa o vídeo do Blue Lagoon, gravado a partir do IRM. Analisando a gravação, Jayden observa que o assassino usa um relógio que é dado aos policiais promovidos a tenente, o que o leva a sugerir que o maníaco é um policial. Posteriormente, checa a origem da arma que o assassino deixou cair durante a luta na boate e descobre que foi apreendida pela polícia há cinco anos, observando que, por isso, deveria estar em custódia policial, o que o leva a concluir que somente um policial poderia

retirá-la do cofre. Convicto de que o Assassino do Origami é um policial e, pelo relógio que usa, um tenente, Jayden suspeita que possa ser Carter Blake, o que explicaria a sua insistência em finalizar o caso culpando Ethan Mars. Diante dessa hipótese, Norman pensa se prossegue a investigação, desiste dela ou acusa Carter Blake, *mas prefere continuar a análise das provas**.

O agente do FBI observa os dois recibos deixados cair pelo assassino durante a luta na boate e verifica que são de um mesmo posto de gasolina. Assim, Norman levanta a hipótese de que o posto deve localizar-se próximo à casa do assassino. Pesquisa o endereço do posto, mas atenta para o fato de que, na região onde o assassino vive, habitam 342 pessoas, sendo preciso, por conseguinte, encontrar uma forma de identificação mais precisa. Jayden, pensa, então, em checar o quadro de moradores da região onde vive o assassino e verifica que apenas um policial mora na região. Animado, o agente pesquisa sobre o policial e verifica que ele possui um armazém nas docas. Norman decide seguir para o local, apostando que é lá que o menino Shaun está preso. Ao deixar o departamento policial, Blake olha de esguelha sua retirada.

Adeus, Lauren

Estação do Metrô

Scott e Lauren despedem-se. Scott diz a Lauren que ele precisa ficar só para encontrar o Assassino do Origami. Lauren diz que não pode ficar à espera enquanto ele procura o assassino do filho dela. Scott diz que não há outra hipótese e que ela deve confiar nele, então, pede que vá para a casa da mãe até que tudo termine. Lauren implora para que Scott diga quem é o assassino, explicando que precisa saber quem matou seu filho. Scott promete-lhe que lhe contará o que sabe quando tudo terminar. Ela aceita, os dois se beijam e se despedem.

Segura a minha mão

Obra de construção civil abandonada – Frente de um casebre

1977

Chuva

Ao ver John Sheppard em apuros, o irmão gêmeo corre em busca de ajuda. Corre até o casebre em que viviam para chamar o pai, já que sua mãe estava trabalhando e não havia outros habitantes no local. Ao se aproximar da residência, encontra seu pai sentado à porta, embreagado e com uma garrafa de bebida nas mãos. Desesperado, pede ao pai para socorrer John, contando que ele havia caído em uma tubulação de água e estava prestes a se afogar. O pai, indiferente e totalmente transtornado pela bebida, grita ao menino que se o filho morrer será menos uma boca gananciosa para alimentar. O garoto, aos prantos, implora ao pai que vá com ele salvar John, antes que o irmão morra, mas o homem não se importa, gritando para que o menino saia de perto dele.

O irmão de John volta ao buraco da tubulação e diz ao irmão que chamou o pai, mas ele não quis ir salvá-lo. John, no momento que desfalecia, despede-se do irmão:

- Não... Não me esqueças nunca, Scott...

Scott segura a mão do irmão o quanto pode, chorando copiosamente a seu lado, até que a força da água leva John Sheppard.

Assassino do Origami

Apartamento de Scott Shelby³²

Scott encontra-se em seu apartamento, sentado a uma mesa, observando a foto em que ele e seu irmão, John, estão juntos. Lágrimas escorrem dos seus olhos nesse momento e o homem forte e seguro chora como o infeliz menino que um dia fora. Ao lado da mesa, há uma lixeira, dentro da qual atea fogo para eliminar tudo o que conseguiu recolher durante suas investigações. Lança à chama o celular fornecido pela Sr^a. Boweles, enquanto lembra-se do dia em que a livrou do suicídio que cometeria por não suportar a

³² Essa não é uma fase, mas uma cena, uma vez que o jogador não interfere nos fatos. Cabe a ele assistir à cena da revelação da identidade do Assassino do Origami.

ausência de seu Jeremy; o envelope entregue por Lauren, recordando-se de quando a determinada e sofrida mulher o procura para ajudá-lo a encontrar o assassino de seu pequeno Johnny; a caixa de papelão dada por Hassan, pai do garoto Reza, que admirou seu altruísmo no dia em que o livrou de um assaltante; a fotografia em que ele e o irmão estão juntos, roubada da gaveta da mesinha de cabeceira do quarto de sua mãe, rememorando a ida ao hospital que, entretanto, não foi uma visita; o livro de anotações que trouxe da suite de Paco Mendes, resgatando da memória o dia em que o matou na Blue Lagoon; a caderneta que trouxe da loja de Manfred, o que o faz lembrar-se da forma como o assassinou nos fundos da loja de antiguidades, batendo fortemente com uma máquina de escrever em sua cabeça enquanto Lauren perdia-se no tempo admirando a caixinha de música.

Casa do assassino

Apartamento de Scott Shelby

Sexta-feira

Hora: 18:36

Precipitação: 141,1mm

Madison vai até a casa de Scott Shelby. Antes de bater na porta pensa se chama a polícia, *mas resolve não a chamar**, uma vez que não tem prova concreta sobre a identidade do assassino. Confusa sobre como agir, Madison se põe a pensar na hipótese de o assassino estar dentro do apartamento, o que exige dela muita cautela. Ao bater na porta, percebe que ninguém vem atendê-la, então, abre a fechadura com dois arames finos que carrega no bolso.

A jornalista entra e começa a procurar alguma coisa que lhe indique onde está Shaun Mars. Vê a lata em que Scott queimou as pistas e conclui que o assassino queimou as provas. Ela abre um guarda-roupa e vê um uniforme de polícia e sugere que era por isso que as crianças iam com ele. Nos fundos do guarda-roupa, *percebe um fundo falso** que dá para uma pequena área de serviço, em que há vasos de orquídeas, uma mesa com um *notebook* e outra com uma máquina de escrever antiga, além de outros equipamentos eletrônicos. *Pensa que precisa ser rápida, pois Scott Shelby pode votar a*

*qualquer momento**. Madison tenta acessar o notebook, mas precisa de uma senha. Pensa em palavras que tenham a ver com o assassino, como chuva, origami, John ou orquídea e *digita a palavra orquídea**, sem sucesso. *Tenta de novo com a palavra John, Chuva e origami**, mas não consegue acessá-lo. *Arrisca Max, nome que John dava aos cães quando era criança**. Ao abrir um dos arquivos do computador, vê uma mensagem:

852

Theodore Rooseveltroad

Madison pressupõe que a mensagem tem a ver com o lugar onde o menino se encontra e diz que não tempo a perder, preparando-se para sair do apartamento. Quando sai do cômodo secreto, é surpreendida por Scott de arma em punho, dizendo a ela que descobriu seu pequeno segredo. Ela diz a Scott que tudo acabou e que não faz sentido todas aquelas crianças mortas só para ver o que um pai é capaz de fazer para salvar um filho. Ele pede que ela se cale, dizendo-lhe que não é capaz de compreendê-lo. Ela diz-lhe que ainda resta uma criança e que ele ainda pode salvá-la. Pede que ele liberte o garoto, fazendo o que seu pai não foi capaz de fazer. Ele pede que ela entre para o quarto secreto e a tranca lá.

Madison pega um aparelho eletrônico que estava em cima de uma mesa e começa a batê-lo contra a parede até abrir um buraco que seja suficiente para ela passar. Ao sair do cômodo secreto, vê o apartamento em chamas. Tenta sair, mas não consegue. Vai até a janela que dá para a rua e pensa em pular, mas *decide o contrário**. Vai até a cozinha e põe-se dentro de uma geladeira, já que percebe que em meio ao fogo há um botijão de gás. Minutos depois o botijão explode, entretanto a jovem mulher não sofre grandes danos.

Madison aparece na rua, cambaleando e tossindo, em meio aos curiosos que param para ver a casa incendiada. Pega seu celular e pensa várias vezes se liga para Ethan ou para Jayden ou se vai sozinha ao lugar onde o garoto se encontra. Decide ligar para o Jayden, identificando-se e informando-o de que Ethan Mars é inocente, que o assassino chama-se Scott Shelby e diz o lugar onde o menino se encontra. Jayden responde que já está a caminho do

armazém. Madison então põe seu capacete, monta na sua moto e também segue para o local.

Capítulo VI

O Velho Armazém

Armazém

Sexta-feira

Hora: 19: 22

Precipitação: 146,2mm

Madison Paige chega ao armazém com sua moto. Tira seu capacete e entra. Observa o local e depois sai à procura do lugar onde se encontra Shaun. Imagina que Shelby deve pensar que ela está morta. Avista, mais à frente, o poço onde Shaun está preso. Agacha-se diante da grade que tampa o poço e pede que ele aguarde, pois ela o libertará. Ela tenta puxar a grade, quando Norman Jayden chega correndo, perguntando se ela encontrou Shaun. Ela diz que o garoto está ali preso e pede que ele a ajude a soltá-lo.

No momento em que ambos se esforçam para puxar a grade, são surpreendidos com a chegada de Scott Shelby que, imediatamente, chuta as costas de Norman e pega Madison pelo pescoço, tentando imobilizá-la. Ela chuta-lhe os testículos e corre na direção de uma escada que dá acesso às instalações de ferro que ficam paralelas à cobertura do armazém. Ele persegue-a por uma pequena passarela cuja extremidade não dá acesso a outras partes da instalação, sobrando como alternativa pular sobre uns contêineres que ficam a alguns metros. Madison pula e Scott continua a persegui-la.

Norman, por sua vez, recobra-se da pancada que levou e continua a puxar a grade que prende Shaun ao poço e, como não consegue, puxa sua pistola e atira sobre o cadeado que a está prendendo, conseguindo, finalmente, puxar Shaun da água, que já cobria quase por completo sua cabeça. Ao perceber o garoto desacordado, coloca-o em decúbito dorsal, iniciando uma massagem cardíaca e depois uma respiração boca a boca.

Em cima dos contêineres, a perseguição continua, e Madison está com uma perna ferida. Ela consegue chegar à outra escada que dá acesso a um guindaste e, nesse momento, Scott resolve atirar, mas, ao perceber que sua pistola está sem munição, joga-a fora e tenta puxar os pés de Madison, que lhe dá um chute, fazendo-o cair. Ela consegue chegar à cabine do guindaste e tranca-se dentro dele, no intuito de proteger-se.

À beira do poço, Norman consegue reanimar Shaun e diz ao garoto que ele está salvo.

Em cima das instalações, Scott tenta atingir Madison com uma barra de ferro, quebrando os vidros da cabine do guindaste. Ele consegue puxá-la da cabine e tenta acertá-la com a barra de ferro em uma passarela, sem proteção nas laterais. Ela cai no chão e ele parte para acertá-la, quando recebe pelas costas um tiro de pistola e, ao girar o corpo, outro tiro atinge-lhe o peito. Norman, após atirar no assassino observa-o cair da altura em que estão. Norman procura socorrê-la.

Noticiário³³

Em um noticiário televisionado, é anunciado:

Esta manhã, o alívio foi geral quando a polícia anunciou que tinha encontrado Shaun Mars vivo, mais de quatro dias depois do seu desaparecimento.

Mars tinha sido mantido prisioneiro no poço pelo homem conhecido como o Assassino do Origami. A resolução desse caso só foi possível devido à coragem e à tenacidade de Norman Jayden, um investigador criminal do FBI que veio ajudar a polícia local. A tecnologia de ponta e o faro de investigador permitiram-lhe encontrar o rastro do assassino.

Esta é a notícia do dia. A polícia declara que identificou o homem conhecido como o Assassino do Origami. Scott Shelby, 48 anos, é um ex-tenente da polícia que afirmava ser o detetive privado contratado pelas famílias

³³ A tela do jogo é a própria tela do noticiário, como se o jogador estivesse realmente assistindo a um telejornal. O *Noticiário*, portanto, também não é uma fase, uma vez que se compõe apenas de sequência fílmica. Do *Noticiário* em diante, outras cenas fílmicas se apresentam, constituindo um final possível para o jogo, um desfecho para a história construída pelo jogador.

das vítimas do assassino. Shelby foi morto durante uma grande operação policial, mas ainda não foram divulgados melhores detalhes ao público.

Norman ovacionado

Estúdio de gravação de um programa de entrevistas.

Em um programa de entrevistas televisionado, um apresentador fala sobre o entrevistado da noite:

- Ele foi saudado por toda a nação como o novo herói da nossa era. Foi incrível, mas ele conseguiu terminar, quase sozinho, com a série de homicídios levados a cabo pelo homem conhecido como o Assassino do Origami e salvou a vida do jovem Shaun Mars. A sua determinação e inteligência ganharam a nossa admiração.

Em seguida, o apresentador anuncia o convidado:

- Norman Jayden!

Dá-se, nesse momento, um close no rosto de Jayden, recebido pela plateia com uma salva de palmas.

Banheiro

Banheiro do estúdio de gravação do programa de entrevistas.

Jayden está sentado em um vaso sanitário com um pequeno frasco de triptocaína nas mãos. Tenta resistir a mais uma dose da droga. Segura o frasco com a mão direita, olhando-o como quem olha algo pela última vez. De repente, levanta-se, abre o vaso sanitário, em que arremeça a droga, demonstrando que acaba de vencer também o vício que o subjugou por muito tempo.

Cemitério

Cemitério – Chuva.

Lauren está em frente à sepultura de Scott Shelby, chorando, ao mesmo tempo, dor e ódio. Diz, como se estivesse falando a Scott, que agora sabe que ele matou seu filho e que ele pensava nisso quando a abraçou. Diz que nada pode justificar o que ele fez e que ela só consegue sentir desprezo por ele. Em seguida, cospe sobre a sepultura e retira-se do cemitério.

Um novo começo

Novo apartamento – dia ensolarado.

Ethan, Madison e Shaun entram em um apartamento. Trata-se de um imóvel novo, bem amplo, ainda sem mobília. Através dos vidros das janelas de estilo colonial transpassa a luz do sol, dando vida às cores que revestem o ambiente. Ethan, com uma fisionomia renovada, aparenta estar realmente feliz, quando apresenta o novo lar a Madison e Shaun, dizendo que fora um favor de um amigo e que, se gostarem, o imóvel será deles.

O menino corre pela sala alegremente. Madison, que se mostra contente e com a sensação de quem está com o dever cumprido, olha, admirada para o imóvel, enquanto Shaun corre por entre as colunas da sala, gritando pelo pai e dizendo que já encontrou seu quarto. Ethan pergunta a Madison o que achou do que viu, e ela responde que é perfeito. Aproxima-se de Ethan, segura suas mãos, olha-o nos olhos e pede que esqueçam o que aconteceu, dizendo, em seguida, que terão uma vida normal e um dia será como se tudo tivesse sido só um pesadelo. Os dois abraçam-se e ela diz que os três ganharam o direito de serem felizes juntos.

Shaun, correndo, enfia-se entre o pai e Madison, para passar entre eles, como se convidasse o pai para uma brincadeira. Ethan, divertindo-se, corre atrás do menino, pega-o no colo e corre pela sala do apartamento com ele em seus braços. Madison os observa, realizada, ao ver a felicidade de Ethan e Shaun juntos novamente.

5. ESTUDO DO *CORPUS*: O JOGADOR-LEITOR EM *HEAVY RAIN*

No presente capítulo, objetiva-se, a partir do estudo do *corpus*, constituído pela combinação da transcrição da jogada completa mais triunfante entre as reunidas no processo de materialização do *game Heavy Rain* e pelo DVD Complementar, demonstrar-se de que modo o ato de jogar corresponde a um processo de leitura, no qual o jogador assina a coautoria da jogada construída em cooperação com a estrutura lógica do *game*, as regras e a ficção.

5.1 O sistema de regras³⁴ de *Heavy Rain*

De acordo com estudo proposto no capítulo 3, o sistema de regras de um *game* não deve ser concebido somente como um conjunto de limitações impostas ao jogador, mas como um complexo que ajuda a dar significação à atividade lúdica, ao garantir ao jogo uma estrutura minimamente previsível de como proceder. Esse sistema de regras abarca as opções de configuração do jogo, as possibilidades de acesso, os mecanismos de controle e as reações da estrutura lúdica às falhas de controle do jogador. Trataremos brevemente desses aspectos, mas nos deteremos nos mecanismos de controle, essenciais à interação jogador-jogo e, portanto, ao processo de construção de jogadas.

5.1.1 Controles do menu e controles do jogo

Iniciaremos o estudo do *corpus* a partir da compreensão da estrutura de regras de *Heavy Rain*, uma vez que o jogo somente se converte em atividade se o jogador aceita se submeter a tal estrutura. Inicialmente, apresentaremos um esquema geral do DualShock 3, o *joystick* sem fio do PS3, visto que é por meio de seus botões, alavancas e sensores de movimento que a interface se realiza e, em seguida, descreveremos brevemente as opções de configuração e as possibilidades de acesso disponíveis no menu inicial do *game*. De modo mais detido, trataremos dos mecanismos de controle, relacionando-os com a

³⁴ O vídeo *Prólogo* deve ser assistido antes, durante ou depois da leitura do estudo sobre o sistema de regras de *Heavy Rain*, de modo que se observe, na representação audiovisual, o que exploramos nesta parte escrita da dissertação.

construção de jogadas, para, finalmente, indicar a forma como as falhas de comando do jogador se apresentam a ele.

A) DualShock 3: a interface física do PS3

Constitui a interface física do PS3, portanto, faz-se necessário compreender as partes que o integram. A figura abaixo indica os botões e os direcionais analógicos, mais conhecidos como alavancas, com os quais o jogador precisa se familiarizar para acessar o menu inicial do jogo e para construir uma jogada.

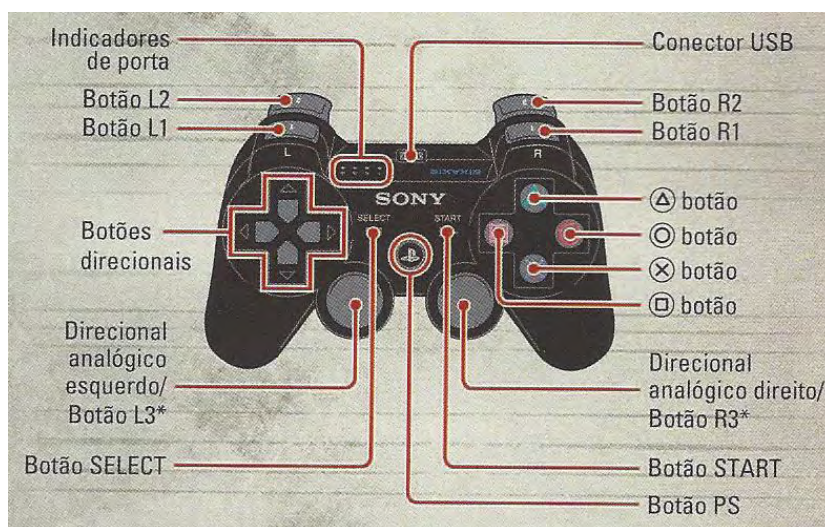


Figura 32³⁵ -DualShock 3, a interface do PS3

O DualShock 3 é um *joystick* sem fio carregável no próprio console por meio de um cabo USB. Os botões e os direcionais analógicos, apesar de serem muitos, não costumam representar um empecilho para o jogador, que, em geral, após algumas horas de jogo, já os manuseia sem precisar olhar para eles. O *joystick* é o meio físico pelo qual se emitem os controles do menu e do jogo, como demonstraremos a diante.

B) Menu inicial: opções de configuração e possibilidades de acesso

O Menu Inicial divide-se em seis seções:

³⁵ Os direcionais analógicos também são chamados de alavancas, uma vez que não são exatamente botões, mas alavancas que podem girar 360°.

- *Nova história*: inicia uma nova jogada do *Heavy Rain*.
- *Carregar*: possibilita ao jogador selecionar um arquivo do *game* que tenha salvo anteriormente para voltar àquele ponto da jogada.
- *Continuar*: continua a jogada salva, partindo da última gravação.
- *Capítulos*: dá acesso aos capítulos da história salvos até o momento, o que possibilita ao jogador voltar a pontos específicos de sua jogada, para jogar novamente, criando um arquivo alternativo que pode, inclusive, ser salvo.
- *Opções*: permite ao jogador ajustes relacionados a idioma, grau de dificuldade de jogo, som e brilho. Durante uma jogada, ao pressionar o Botão *Start*, o jogador pode acessar o menu a fim de alterar as opções de configuração definidas antes do início do jogo.
- *Extra*: contém recursos de bônus liberados, como entrevistas com o escritor e diretor de *Heavy Rain*, além de vídeos com o *making off do jogo*; e também acesso à PlayStation Store, a loja virtual da marca PlayStation, caso o jogador deseje verificar novos conteúdos para o *game*.

Para navegar pelo menu inicial, destacando os itens, o jogador deve fazer uso dos botões direcionais (Figura 32); para selecionar o que deseja, basta que pressione o Botão X (Figura 33); e, para voltar à tela anterior, o Botão Círculo (Figura 34).

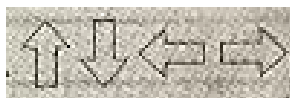


Figura 33- Botões direcionais



Figura 34- Botão X



Figura 35- Botão Círculo

C) Controles do jogo: a interação jogador-personagens-cenários

Como exposto, é importante que o jogador conheça os controles do menu, contudo, ainda mais relevante é o domínio que ele precisa adquirir sobre os mecanismos de controle do jogo, a condição da interação necessária ao desfecho triunfante. Observaremos que, em *Heavy Rain*, mais do que em qualquer outro *game* apresentado ao mercado até o presente momento, o nível de apropriação dos controles do jogo experimentados pelo jogador tem relação direta com a construção da narrativa, que se pode encaminhar para mais de sete finais diferentes.

A fim de tornar mais simples a compreensão dos mecanismos de controle de *Heavy Rain*, optamos por explicá-los a partir dos meios de interação do jogador com o jogo. Assim, reunimos:

- Comandos básicos

- *Alterar câmera*: possibilita ao jogador, ao pressionar o Botão L1 (Figura 35), alterar a perspectiva em que o jogo se apresenta, como se a câmera de gravação do jogo mudasse de ângulo, para dar maior alcance de visão. Esse recurso é importante para a exploração dos cenários, havendo dois ângulos disponíveis ao jogador, um garante uma visão mais ampla e o outro, mais restrita.



Figura 36- Ícone do Botão L1

- *Acesso a pensamentos do personagem:* ao pressionar o Botão L2, o jogador pode ouvir os pensamentos do personagem controlado.



Figura 37- Ícone do Botão L2

Por vez, apresentam-se pelo menos dois pensamentos e cada um deles é indicado por uma palavra que o resume ao lado do ícone de um dos botões X, Círculo, Quadrado e Triângulo. Assim, basta que o jogador pressione o botão correspondente ao pensamento que ele deseja ouvir. Ressaltamos que as decisões tomadas pelo jogador, ao longo de uma jogada, podem ser orientadas ou mesmo influenciadas pelos pensamentos, que expressam memórias e sentimentos do personagem baseados na situação e ambiente em que se encontram.

Ethan, no início do *Prólogo*, após levantar-se, pensa que é melhor tomar uma ducha antes de se vestir e descer para o primeiro andar da casa. O jogador, ao ouvir o pensamento do personagem, tende a encaminhá-lo para o banheiro e, caso tente comandá-lo para descer sem o banho, ao chegar próximo às escadas que dão acesso ao andar inferior, Ethan para e diz que é melhor tomar uma ducha antes de descer. Esse exemplo demonstra que, às vezes, o jogador deve realizar os pensamentos do personagem.

Em outros casos, no entanto, os pensamentos apresentam-se como possibilidades ao jogador, como ocorre, por exemplo, quando Ethan pensa em ouvir música, sentar ao sofá para assistir à televisão ou brincar com os filhos. Nesse caso, cabe ao jogador decidir por uma dessas ações ou ainda por explorar o ambiente, buscando alguma outra possível.

- *Usar ARI:* o sistema ARI pode ser utilizado apenas por Norman Jayden e em momentos em que um cenário precise ser periciado. Esses momentos

são identificados pelo jogador, quando, ao lado da mão direita de Jayden, figura o ícone do Botão R1. No *Prólogo*, não há exemplo desse comando, visto que o personagem Jayden não participa do tutorial. As notas de rodapé 26 e 30, localizadas, respectivamente, nas páginas 101 e 109, apresentam explicações a respeito do sistema ARI.



Figura 38- Ícone do Botão R1

- *Andar*: para que o personagem ande, o jogador deve pressionar o Botão R2 e o manter pressionado.



Figura 39- Ícone do Botão R2

- *Mover a cabeça do personagem e direcioná-lo enquanto anda*: ao usar a alavanca esquerda, o jogador movimenta a cabeça do personagem e o direciona enquanto anda pelos cenários.

No *Prólogo*, Ethan, após se levantar da cama, caminha pelo quarto, direcionando-se para diversos pontos do cômodo, colocando em prática o comando de caminhar em diferentes direções. A movimentação da cabeça realiza-se, por exemplo, quando ele, no banheiro, olha para a esquerda, procurando o chuveiro; e quando, ao aceitar o convite dos filhos para brincar no jardim, olha para a direita e para a esquerda, a fim de decidir com qual dos dois brincar primeiro.

- *Construção de diálogos*: possíveis tópicos de diálogo aparecem na tela quando o personagem se aproxima de determinadas pessoas. Tal como ocorre com os pensamentos, cada tópico de diálogo é representado por uma palavra que o resume ao lado do ícone de um dos botões X, Círculo, Quadrado e Triângulo. O jogador deve pressionar o botão correspondente a um tópico para falar e deve proceder do mesmo modo para responder, quando lhe fizerem

uma pergunta. Assim, ele colabora com a construção dos diálogos dos quais seu personagem participa ao longo da jogada.

A dinâmica de diálogo é colocada em prática pelo jogador, quando, no *Prólogo*, Ethan e Grace conversam na cozinha. Em um dado momento, surgem, ao redor da cabeça de Ethan, as palavras “Jason”, “ajuda”, “presentes” e “amigos”, cada uma delas ao lado do ícone de um dos botões de seleção, cabendo ao jogador decidir sobre o que o personagem falará.

- *Botões de seleção*: em muitos momentos da jogada, os botões X, Círculo, Quadrado e Triângulo indicam diferentes opções disponíveis ao jogador. Conforme apontado a respeito dos pensamentos e diálogos, o jogador seleciona o pensamento que deseja ouvir e os tópicos de diálogo escolhidos ao pressionar esses botões, apresentados na tela por meio de ícones (Figuras 39, 40, 41 e 42). Além desses exemplos, vale ressaltar que ao longo de todo o jogo, sempre que o jogador precisa tomar uma decisão, as opções disponíveis aparecem na tela indicadas pelos botões de seleção, como se pode observar ao longo do *Prólogo*.



Figura 40- *Ícone do Botão X*

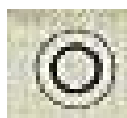


Figura 41- *Ícone do Botão Círculo*



Figura 42- *Ícone do Botão Triângulo*

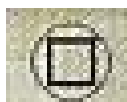


Figura 43- *Ícone do Botão Quadrado*

- *Interação simples*: o personagem controlado pode interagir com vários objetos, alguns podem aparecer sem importância, mas outros podem ser fundamentais para descobertas importantes. Quando um personagem está ao alcance de um objeto com o qual pode interagir, aparece um ícone na tela. O jogador deve lembrar-se de usar a alavanca analógica esquerda, para movimentar a cabeça do personagem a fim de identificar a existência de ícones de interação.

Ações mais comuns, ou mais simples, representam-se por ícones constituídos por uma seta retilínea: seta para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda. Outras, não tão simples como as anteriores, representam-se por ícones cuja seta sofre uma curva (Figura 43).



Figura 44- *Ícone de movimento com a alavanca direita*

Em geral, os comandos de interação simples parecem buscar uma aproximação entre o movimento que o jogador deve fazer com a alavanca e o movimento que o personagem faz no jogo ao receber o comando.

Ethan, ao caminhar pelo quarto, tem algumas possibilidades de interação com os objetos e o jogador precisa realizar os comandos indicados pelos ícones de interação simples que surgem na tela. Assim, deve movimentar a alavanca direita para a direita, fazendo Ethan abrir a porta da varanda, e para a esquerda, se quiser que ele a feche; já na varanda, movimentando a alavanca para baixo, faz com que o personagem se debruce sobre a grade, e com o movimento inverso, faz com que ele se afaste dela.

Os ícones de interação simples, certas vezes, aparecem com a linha que os envolve tracejada (Figura 44), o que significa que o movimento indicado deve ser realizado lentamente. No prólogo, Grace pede a Ethan que coloque os pratos na mesa, mas lhe recomenda muito cuidado, dizendo que são relíquias de família. Ao pegar os pratos, aparece na tela um ícone de interação simples, com a borda tracejada. Para que Ethan realize a tarefa com êxito, sem quebrar

um prato ou bater com ele na mesa, precisa mover a alavanca direita, na direção indicada no ícone, com delicadeza. Ao colocar o primeiro prato sobre a mesa, Ethan é advertido pela esposa, porque o faz com brutalidade, o que ocorre em virtude de o jogador ter movimentado a alavanca rapidamente, sem a delicadeza exigida pelo comando.

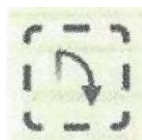


Figura 45- *Ícone de movimento delicado com a alavanca direita*

- *Pausa*: em qualquer altura do jogo, o jogador pode utilizar o comando de pausa, pressionando o Botão *Start*.



Figura 46- *Ícone do Botão Start*

- *Ajuda de interface*: ao pressionar o Botão *Select* (Figura 46), o jogo é automaticamente pausado e um esquema do *joystick* com a função de comando dos botões e direcionais surge na tela (Figura 47).



Figura 47- *Ícone do Botão Select*

A ajuda de interface pode ser consultada em qualquer momento do jogo, sempre que o jogador tiver dúvida a respeito da funcionalidade dos botões e direcionais constitutivos do DualShock 3. Esse recurso é pertinente, visto que os muitos botões do *joystick* representam muitas funções de comando, o que inicialmente pode confundir o jogador. Com a prática de jogo, contudo, o usuário se apropria desse complexo de comandos e sua utilização torna-se natural, o que não significa que o jogador não possa errar eventualmente.



Figura 48- Imagem da tela de ajuda da interface

Comandos complexos

- *Comandos com movimentação do controlador sem fio:* alguns comandos realizam-se por meio de sensores que captam a movimentação do controlador. Os ícones representativos desses comandos apresentam uma ilustração simples de um *joystick* com setas que apontam para a direção da movimentação exigida (Figura 48).

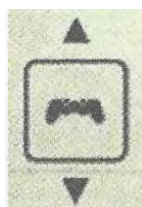


Figura 49-

Ícone que exige a movimentação do *joystick* rapidamente na direção indicada.

O jogador precisa saber que, quando esses ícones surgem, faz-se necessário mover, rapidamente, o controlador sem fio na direção indicada. Tais comandos simulam movimentos rápidos em diferentes direções, como de cima para baixo ou da esquerda para a direita, repetidas vezes; ou em uma única vez, na direção direita. No Prólogo, usam-se tais comandos quando, por exemplo, Ethan escova os dentes, enxuga-se após o banho, empurra

bruscamente a porta emperrada da arca da sala, para pegar os pratos e pôr a mesa do almoço.

- *Sequências interativas*: durante cenas que exigem ações complexas, uma sequência de ícones de interação aparece na tela e exige do jogador habilidade para a completar. Qualquer falha na execução de um dos ícones invalida a ação. Para cumprir com as sequências o jogador deve pressionar os botões X, Círculo, Quadrado, Triângulo ou ainda executar movimentos com a alavanca direita ou com o próprio *joystick*, de acordo com os ícones que se apresentem na tela.

Em algumas sequências, um ícone de controle surge na tela e some rapidamente, para que o próximo ícone da sequência apresente-se, e o jogador deve pressionar os botões correspondentes a cada ícone no tempo em que figuram na tela (Figura 49). Em outras, os ícones surgem um a um na tela, mas se acumulam, cabendo ao jogador pressionar e manter pressionados os botões correspondentes aos ícones apresentados até que toda a sequência montada na tela desapareça de uma só vez (Figura 50).

O primeiro tipo de sequência exige mais agilidade do jogador, sendo comum em ações mais dinâmicas, como em lutas. Já o segundo, que requer maior controle, ocorre quando o personagem precisa realizar movimentos com mais delicadeza ou cuidado. Como as sequências interativas constituem comandos mais complexos, surgem, ao longo do jogo, em situações desafiadoras para o jogador, que se precisa empenhar a fim de vencê-las. Como veremos mais adiante, as sequências interativas podem surgir em momentos nos quais uma falha do jogador pode determinar alterações significativas na composição da narrativa.



Figura 50-

Ícone do primeiro tipo de sequência



Figura 51-

Ícone do segundo tipo de sequência

No *Prólogo*, o jogador executa o primeiro tipo de sequência, por exemplo, para fazer com que Ethan pegue as sacolas de compras das mãos de Grace e as coloque sobre um gabinete da cozinha ou enquanto o personagem desenha seu projeto, nos momentos em que os traços riscados requerem maior controle. Já o segundo tipo, é posto em prática enquanto Ethan e Jason brincam de esgrima antes do almoço.

- *Sequências de repetição*: ocorrem quando o jogador precisa realizar algumas ações caracterizadas pela repetição de um movimento ou pela força crescente necessária à sua execução. Nesses casos, na tela surge, piscando repetidamente, um ícone relativo ao Botão X, Círculo, Quadrado ou Triângulo (Figura 51).

Esse tipo de comando é praticado pelo jogador, por exemplo, no momento em que Ethan apaga algumas linhas provisórias de seu projeto; ou quando, brincando com os filhos no jardim, precisa suspender Shaun com o braço direito e Jason, com o esquerdo, o que exige força e equilíbrio.

Figura 52- Ícone do Botão Triângulo³⁶

D) As falhas de comando

Naturalmente, o jogador pode falhar na execução dos comandos do jogo. Dependendo da situação em que o erro ocorra, fatos bastante trágicos

³⁶ O ícone apresentado aparece piscando na tela, o que indica que o jogador deve pressionar rapidamente o botão indicado repetidas vezes até que o ícone desapareça.

podem levar a narrativa a descambar para um desfecho trágico. Quando o jogador falha na execução de um comando, o ícone que havia sido apresentado na tela para indicá-lo fica totalmente vermelho. Durante o *Prólogo*, isso acontece algumas vezes, como, por exemplo, no momento em que Ethan faz a barba.

Todas as possibilidades de comando aqui apresentadas só ganham significação, como procuramos demonstrar, quando colocadas em prática pelo jogador, em atos de interação bem sucedidos. As regras de controle de *Heavy Rain*, e também dos demais *games*, configuram um dos aspectos dos quais os jogadores extraem prazer ao nele adentrar, experimentando um senso de completude ao conseguir lidar apropriadamente com um desafio por elas delimitado.

5.1.2 *Prólogo*: conhecendo um novo código

Após a leitura das páginas que compõe o estudo a respeito do sistema de regras de *Heavy Rain*, faz-se necessário assistir ao vídeo *Prólogo*, para observar, por meio de uma representação audiovisual, como se dão os primeiros contatos do jogador com o jogo e seus mecanismos de controle.

A fase *Prólogo* constitui um tutorial, com um duplo papel: introduzir o jogador no estado inicial da narrativa, familiarizando-o com o estado de realização pessoal e profissional do protagonista Ethan, em uma manhã de dia claro, em sua bela casa, ao lado da esposa e dos filhos; e com os mecanismos de controle do jogo.

Na organização de *Heavy Rain*, o *Prólogo* tem relevância fundamental. Como o *game* apresenta um conjunto de mecanismos de controle bastante complexo, importa oferecer ao jogador um período de aprendizagem e apropriação. Ethan amanhece sozinho em sua casa e o jogador tem, no ócio do personagem, tempo suficiente para conhecê-lo, adentrando em seus pensamentos, e para, por meio dele, explorar as muitas dimensões da ampla casa, interagindo com os objetos que despertem seu interesse. Objetos conhecidos do personagem, objetos curiosos para o jogador.

A apresentação dos mecanismos de controle do jogo dá-se de modo bastante didático, com orientações verbais escritas que surgem, na tela,

próximas ao personagem no momento em que ele precisa executar um comando. Com base na orientação, o jogador deve executar o comando que lhe foi ensinado, colocando-o em prática. Essa apropriação prossegue com a chegada de Grace e dos filhos a casa. Cabe ao jogador, treinar o que aprendeu, fazendo com que Ethan interaja com outros personagens, descobrindo, por exemplo, a dinâmica de construção de diálogos oferecida pelo jogo.

O processo de apropriação do conjunto de controles do jogo não se esgota no Prólogo, mas se estende ao longo de parte do jogo, até que o jogador seja capaz de executá-lo, com habilidade, sem precisar recorrer à ajuda de interface ou olhar para o *joystick* a fim de confirmar a posição de um dado botão. O tempo necessário para que um jogador passe a dominar o sistema de regras do jogo varia de acordo com o jogador, que pode, inclusive, recusar-se a passar por esse “letramento”, desistindo de construir uma jogada.

O conjunto de controles do jogo constitui, portanto, um código que o jogador deve dominar a fim de interagir com o jogo e, a partir disso, tomar o seu lugar de coautor de uma jogada cujo final seja triunfante. A perspicácia do jogador na exploração dos cenários e na realização das escolhas é fundamental para o alcance do triunfo ao fim do jogo, mas não tem qualquer significação se os mecanismos de controle não são compreendidos ou mesmo utilizados com habilidade.

De modo comparativo, em *Heavy Rain*, o conjunto de mecanismos de comando representa o código que o jogador precisa dominar para iniciar a dinâmica de interação tal como, em situações comunicativas diversas, o ser humano interage por meio de códigos (verbal, pictórico, musical, gestual).

5.2 A estrutura narrativa e a coautoria do jogador

Os *games* narrativos, além de possuírem regras, projetam um mundo ficcional ao qual estão subordinados os personagens controlados, os cenários e as ações desenvolvidas no decorrer do jogo. As regras e a ficção competem, portanto, pela atenção dos jogadores, sendo, então, complementares. Nesta

seção, trataremos da forma como os elementos da narrativa³⁷ personagem e enredo se apresentam em *Heavy Rain* e se relacionam ao processo de construção de jogadas por parte do jogador.

5.2.1 Personagens

A produção dos *games* explora ao máximo as novas tecnologias, numa tentativa de construir o maior grau de realidade possível para encantar os olhos dos jogadores do outro lado da tela. Atores reais, escolhidos a dedo conforme características singulares dos personagens, dão vida a estes, tal como a técnica utilizada no cinema durante a montagem de animações digitais ou de filmes com imagens geradas por computador, em que a tecnologia do 3D predomina, o *emotion capture* – captação de movimentos de atores que, cobertos por sensores dos pés à cabeça, determinam posteriormente as ações, sensações, expressões faciais etc. dos personagens dos *games*.

Com *Heavy Rain* não haveria de ser diferente. O elenco de personagens – a palavra elenco, aqui empregada com bastante propriedade, transmite a realidade e a vida que o jogo persegue com seus personagens –, cada um com suas características e dilemas, busca atribuir verossimilhança à história contada no jogo. E, para isso, atores de verdade foram selecionados como “moldes” para seus personagens virtuais.

A seguir, descrevemos, de acordo com os apontamentos realizados no capítulo 3, seção 3.4.1, a composição dos personagens do jogo, levando em consideração sua participação na trama e citando, em alguns deles (os principais), os atores que lhes deram vida:

- *personagens principais e redondos*:

³⁷ O foco do estudo, nessa seção do trabalho recai sobre os personagens e o enredo, uma vez que são esses elementos narrativos os mais redimensionados no gênero *game*.



Figura 53- *Imagem do personagem Ethan Mars*

a) Ethan Mars, cujo autor que lhe serve de “molde” é Pascal Langdale, é uma pessoa comum, que reside em um bairro domiciliar na Costa Leste dos Estados Unidos. É um pai dedicado, que trabalha em casa para desfrutar da companhia da mulher e dos filhos. Um incidente com um de seus filhos, Jason, faz sua família se emaranhar numa enorme profusão de problemas.



Figura 54- *Imagem da personagem Madison Paige*

b) Madison Page, que ganha vida através do corpo e da face da atriz Jacqui Ainsley, é uma jornalista que sofre de fortes crises de insônia. Numa dessas crises, ela resolve ir a um hotel da cidade e lá conhece Ethan, quando suas histórias se cruzam. Levada por seu instinto jornalístico, a jovem busca uma forma de ajudar o rapaz a encontrar seu filho desaparecido.



Figura 55- *Imagem do personagem Norman Jayden*

c) Norman Jaiden, cujo autor que lhe serve de “molde” é Leon Ockhenden, é um agente do FBI viciado em drogas psicodélicas e em tecnologia de realidade alternativa. Justamente com a ajuda dessa tecnologia, ele pretende encontrar o verdadeiro Assassino do Origami. Conta, para isso, com a ajuda de um parceiro, o tenente Blake, homem explosivo que acaba dificultando suas decisões.



Figura 56- *Imagem do personagem Scott Shelby*

d) Scott Shelby, que ganha vida através do corpo e da face do ator Sam Douglas, é um simpático ex-policia que atua hoje como detetive particular. É ele que se encarrega de obter informações dos pais das vítimas do Assassino do Origami. Na investigação de um dos casos, conhece e se apaixona por Lauren, mãe de uma vítima, sentindo-se, diante disto, obrigado a abrir variadas concessões de forma a não perder sua amada.

- *personagens secundários e planos:*

A) Carter Blake é um tenente da polícia que apresenta sérios problemas de temperamento.



Figura 57- *Imagem do personagem Carter Blake*

- B) Clarence Dupre é um psiquiatra que tenta ajudar Ethan a superar a perda do filho.



Figura 58- *Imagem do personagem Clarence Dupre*

- C) Charles Kramer, pai de Gordi, é um rico que acredita que pode comprar tudo e todos com seu poder e dinheiro.



Figura 59- *Imagem do personagem Charles Kramer*

- D) Adrian Baker é um médico que possui uma clientela de pacientes viciados em remédios restritos.



Figura 60- *Imagem do personagem Adrian Baker*

- E) Gordi Kramer, filho do milionário Charles, é um dos suspeitos dos assassinatos.



Figura 61- *Imagem do personagem Gordi Kramer*

- F) Gracie Mars é a esposa de Ethan, que sofre junto a este a perda precoce do filho mais velho.



Figura 62- *Imagem do personagem Gracie Mars*

- G) Lauren Winter, mãe de uma das vítimas do Assassino do Origami, vê em Shelby a esperança por justiça.



Figura 63- *Imagem do personagem Lauren Winter*

- H) Manfred, especialista em aparelhos antigos, é amigo pessoal do investigador Shelby.



Figura 64- *Imagem do personagem Manfred*

- I) Horda é um ex-presidiário que, assim como Gordi, está na mira do FBI, um suspeito.



Figura 65- *Imagem do personagem Horda*

- J) Nathaniel, fanático religioso, faz crescer a lista de suspeitos pelos assassinatos.



Figura 66- *Imagem do personagem Nathaniel*

- K) “Recepcionista”, dono de um hotel da cidade, insinua-se constantemente para Madison.



Figura 67- Imagem do “Recepcionista”

- L) Susan, mãe de uma das vítimas, entra em depressão após a perda do filho.



Figura 68- Imagem do personagem Susan

Com esse rol de personagens, tendo em vista o papel que cada um deles desempenha e sua caracterização, *Heavy Rain* consegue compor suas ações narrativas e dotá-las de aparência de verdade e de lógica interna.

5.2.2 Enredo

A) *Centro Comercial: sequências fílmicas e sequências de jogo*

Por meio dos mecanismos de controle do *game*, o jogador constrói sua jogada, participando do processo de construção da estrutura narrativa do jogo. Tal estrutura conta com uma dimensão predeterminada pelos desenvolvedores do jogo, composta pelo que chamaremos de sequências fílmicas; e uma dimensão a ser construída pelo jogador, a que chamaremos de sequências de jogo.

Para compreendermos como esses dois tipos de sequência se combinam na composição de uma jogada, nos apoiaremos na fase *Centro*

Comercial, apresentada na transcrição do capítulo anterior e no DVD Complementar³⁸.

Após o dia do aniversário de Jason, Ethan e a esposa vão ao shopping com os filhos em um dia de céu claro, como foi apresentado na Transcrição, exposta no capítulo anterior. A fase se inicia com a família caminhando pela calçada do centro comercial. Ethan e Grace de mãos dadas observando, realizados, os dois filhos, divertindo-se muito, correndo um atrás do outro.

Com audiovisualidade cinematográfica, esse momento de alegria em família apresenta-se ao jogador em janelas que se sobrepõem na tela dividida. Gráficos de qualidade inimaginável aos desenvolvedores de *games* das primeiras gerações de consoles. O céu iluminado, pessoas que passam em várias direções, carros em movimento na via em que se localiza o centro comercial são reproduzidos com um primor audiovisual que pode levar o jogador a se perguntar se está diante de um filme ou de um *game*. No interior do shopping, a riqueza de detalhes gráficos endossa a dúvida. Um carro exposto no pátio central do shopping, pessoas caminhando, conversando, escadas rolantes, as fachadas das lojas – tudo colabora para conquistar a atenção do jogador.

Esse momento introdutório da fase constitui uma sequência fílmica, a que o jogador deve assistir, mas sempre com o controlador nas mãos, já que não se sabe em que momento uma sequência de jogo ou uma sequência controlável pode ser iniciada, inesperadamente. Assim, a expectativa do jogador, quanto ao momento em que ele deve entrar em cena, coloca-o em constante estado de atenção, a condição básica para se iniciar um processo gradual de imersão.

A sequência fílmica prossegue com Ethan carregando Shaun sentado sobre seus ombros e Grace de mãos dadas com Jason, passeando pelos corredores do shopping. Grace pede a Ethan que fique por ali com Jason enquanto ela entra na loja com Shaun para comprar um par de sapatos para ele. Ethan diz que lhes esperará com Jason em frente à loja. A mãe e o filho caçula entram na loja.

³⁸ A fase Centro Comercial deve ser assistida antes, durante ou depois da leitura da discussão desenvolvida nesta parte da dissertação.

Com a câmera do jogo voltada para Ethan e Jason, inicia-se uma sequência de jogo, cujo personagem controlável é o pai. O menino se afasta do pai e vai ao encontro do palhaço que está vendendo balões. Nesse momento, o jogador precisa comandar Ethan em direção ao filho, chamando por seu nome. Caso o jogador não assuma o controle do jogo, não há qualquer produção de ação. O pai fica parado até perder o filho de vista. Dessa forma, a sequência de jogo é prevista pelo sistema de regras, mas se precisa concretizar pelo jogador.

A configuração do sistema lúdico de *Heavy Rain* determina se uma sequência de jogo prevista na composição do *game* possibilitará maior ou menor liberdade criativa ao jogador. Ao controlar Ethan até Jason, que se encontra parado diante do palhaço que vende balões, o jogador tem liberdade apenas para escolher a trajetória seguida até chegar ao menino e chamá-lo.

Quando chega perto dele, a sequência de jogo é acompanhada por uma sequência fílmica, na qual Ethan diz a Jason que não deveria andar sozinho pelo shopping, mas tem sua advertência ignorada pelo menino, que olha encantado para os balões vendidos pelo palhaço. Muito contente, o menino pede ao pai que lhe compre um balão. O pai consente, e o palhaço pergunta a Jason qual a cor do balão que deseja. O garoto diz, com muita empolgação, que deseja o vermelho e, ao recebê-lo, caminha, admirando o presente, enquanto se distancia novamente do pai. Ethan pede a Jason que espere até que ele pague o balão ao palhaço, no entanto Jason continua a se afastar.

Ethan, novamente controlável, deve procurar, nos bolsos de sua calça, o dinheiro para pagar pelo brinquedo. Aparecem ícones de interação simples próximos aos quatro bolsos. Cabe ao jogador decidir em que bolso procurará primeiro. Na jogada que consta no DVD, o jogador teve sorte e procurou o dinheiro no bolso correto, o esquerdo da parte de trás da calça.

Numa ação fílmica, Ethan, enquanto pega o dinheiro, olha para trás, à procura de Jason e, observando que o menino se distancia, fala em tom elevado para o menino esperar por ele. Entrega a nota ao palhaço e, preocupado por ter perdido o filho de vista, olha para os lados na tentativa de vê-lo. Grace se aproxima com Shaun, perguntando por Jason ao marido, que lhe explica que ele sumiu. A expressão facial da mãe, que antes era de alegria, passa a demonstrar preocupação. Ethan, aflito, pede-lhe que fique por ali esperando com Shaun, enquanto vai à procura de Jason.

Ethan caminha em direção à escada rolante em busca do filho mais velho e, ao avistar um balão vermelho no andar de baixo, desce a escada rolante correndo, empurrando as pessoas. Durante a busca, fica disponível ao jogador um comando de jogo que permite a Ethan gritar pelo nome do menino repetidamente.

No primeiro andar do shopping, Ethan, comandado pelo jogador, continua a busca. Na dificuldade de avistar uma criança na multidão que circula pelo centro comercial, o jogador, que tem como desafio encontrar o menino, pode procurar pelo balão vermelho. Ethan avista um balão vermelho e é direcionado até ele. Ao se aproximar, percebe que o menino que segura o balão não é seu filho. Ainda em uma sequência de jogo, Ethan avista outro balão próximo à porta de saída do shopping e caminha depressa para lá.

Ao chegar à porta do estabelecimento, o jogador passa, mais uma vez, a espectador do desespero de Ethan, que avista o filho com o balão vermelho na calçada oposta ao shopping. Grita por ele, que, ao ouvir o chamado do pai, vira-se em direção à pista que os separa. A tela divide-se em duas para apresentar, ao mesmo tempo, um carro que se aproxima e o olhar apavorado de Ethan. Dividida em três, a tela apresenta, simultaneamente, o carro cada vez mais próximo; Ethan olhando para o filho; Jason, entretido com o balão, atravessando a pista em direção ao pai. Ethan gritando para que Jason não continue a atravessar a pista. O pai, ao ver o filho na iminência de ser atropelado, tenta protegê-lo, jogando-se em frente ao carro para agarrar Jason.

Ao jogador, neste momento do jogo, impotente, cabe apenas assistir ao atropelamento do pai e do filho, porque assim determina a composição lógica de *Heavy Rain*. O jogador que não conhece o *game*, entretanto, pode frustrar-se, caso acredite que tenha demorado demais para encontrar o menino na multidão, durante as sequências de jogo em que Ethan procurava por ele no interior do shopping. O fato é que, na fase Centro Comercial, o jogador ocupa mais o papel de espectador que de jogador, devendo, com pequenas ações de jogo, articular sequências fílmicas que, inevitavelmente, resultarão na morte de Jason.

Essa tragédia não resulta de uma falha do jogador, mas é necessária para a diluição da harmonia inicial da narrativa e para a ambientação dramática requerida ao desenvolvimento do conflito central da trama. Conforme a história

do *game* se desenrola, o jogador compreende que impedir Jason de perder-se de Ethan e sair do shopping não era um desafio real.

A partir dessa reflexão a respeito da fase *Centro Comercial*, fica evidente que o jogador participa da construção da estrutura narrativa do *game* explorando os mecanismos de controle, contudo, faz isso limitadamente, em virtude da existência do que podemos chamar de estrutura rígida da composição lógica do jogo. Nas sequências fílmicas, não há a possibilidade de comandos e, nas sequências controláveis, a liberdade do jogador não é absoluta. Obviamente, essa conjuntura é natural, uma vez que uma estrutura mínima precisa ser predeterminada como condição de existência do próprio objeto *game*, que, por sua vez, fundamenta o jogo enquanto atividade.

B) *Pai e filho: o apelo psicológico*

Como vimos, o enredo de *Heavy Rain* constitui-se na combinação de sequências fílmicas com sequências de jogo, a partir da qual o sistema lúdico apresenta os desafios que precisam ser superados pelo jogador. Tais desafios, em *games*, realizam-se, em geral, por meio de ações que se articulam em uma sequência dinâmica, caracterizada por grande movimentação física na tela. Em *Heavy Rain*, todavia, há fases em que o enredo de ação típico de um *game* preenche-se com significativo apelo psicológico, o que ocorre de modo mais marcado na fase *Pai e filho*, como é possível constatar na transcrição e no DVD³⁹.

Em *Pai e filho*⁴⁰, não há a dinamicidade típica de jogos de ação e aventura, uma vez que o foco da fase é a relação entre Shaun e Ethan, após dois anos da tragédia sofrida pela família Mars no Centro Comercial. Ethan, depois de perder o filho Jason, apresenta-se muito deprimido. Separado da esposa, morando em uma casa localizada em um bairro de casas acinzentadas, com muitas fábricas cujas chaminés lançam ao ar fumaças escuras, que se misturam com o céu escurecido por nuvens negras. Toda essa

³⁹ A fase *Pai e filho*, por uma falha de edição, conforme apontado no capítulo anterior, não se encontra em um vídeo independente, após a fase *Centro comercial*. Para assistir àquela fase, deve-se acessar o vídeo Centro Comercial após a cena da morte de Jason.

⁴⁰ No vídeo, consta a fase reduzida por cortes de edição, uma vez que, no jogo, é uma fase longa, como se pode perceber a partir da leitura da transcrição.

ambientação, somada à insistente chuva, garante à fase um clima frio, que extrapola as margens da denotação, para, conotativamente, ratificar o distanciamento afetivo instalado entre Shaun e Ethan.

Nesse contexto, o grande desafio do jogador é a reaproximação entre pai e filho. Assim, numa alternância entre sequências fílmicas e controláveis, como se pode observar na gravação, Ethan procura interagir com Shaun, mas o menino parece tão abalado quanto o pai. Também o filho tem um olhar sofrido e demonstra preferir o isolamento na maior parte do tempo. O jogador precisa cumprir com as orientações do quadro, localizado na cozinha, em que se resumem os cuidados com o filho, obedecendo aos horários determinados.

Além de cuidar para que Shaun faça cada atividade no momento estipulado, o jogador pode tentar reaproximar Ethan do filho, explorando as possibilidades de diálogo, que, entretanto, não se estendem, uma vez que Shaun não parece disposto a interagir, respondendo muito diretamente e sem ânimo às investidas do pai. Se Ethan cumpre com as atividades, coloca o jantar para Shaun e permite que ele veja o desenho animado, o menino dorme contente com o pai. Por outro lado, se o jogador for displicente com as atividades, deixar o menino com fome e desligar a TV, impedindo-o de assistir ao desenho, Shaun dorme aborrecido, e o desafio da fase não terá sido cumprido.

Uma fase, cujo objetivo é a reaproximação afetiva, pode ser cansativa para jogadores ávidos por grandes aventuras, mas a carga dramática da cena pode envolvê-lo e controlar o personagem em ações cotidianas, decidindo como proceder, o que dizer etc. Como uma progressão do convite de imersão à realidade do *game* feito desde a fase *Prólogo*, em *Pai e filho*, o jogador começa a imprimir-se de modo mais significativo no personagem, colaborando, portanto, com a sua construção psicológica.

Na gravação apresentada no DVD, Ethan cumpre com as atividades do quadro e tenta aproximar-se de Shaun, ao ajudá-lo a realizar o trabalho de casa, tentar estabelecer um diálogo amigável, demonstrar preocupação com sua saúde, procurar pela casa o ursinho com o qual o menino sempre dorme, e acompanhá-lo ao quarto para colocá-lo para dormir.

A recompensa às ações dedicadas do pai apresenta-se ao jogador em uma sequência fílmica em que Shaun, quebrando o silêncio, decide conversar, perguntando ao pai, com a voz carregada de sentimento, o motivo de ele estar tão triste. Ethan diz ao filho que ainda precisa de um tempo para se recuperar do que aconteceu. O menino fala ao pai que ele não é culpado do que aconteceu com Jason. O pai sorri, com certo desconforto, e deseja-lhe boa noite.

Após assistir à demonstração de afeto de Shaun, o jogador volta ao comando, podendo colaborar com a construção da cena que segue. Alguns ícones de interação se apresentam na tela, cabendo ao jogador decidir se sairá do quarto ou executará os comandos de jogo disponíveis. Assim, Ethan cobre Shaun, já adormecido, dá-lhe um beijo na testa e, ao avistar, sobre a mesinha de cabeceira, um desenho feito pelo filho, decide pegá-lo. Emociona-se ao ver que se trata de uma ilustração do acidente em que Jason morreu. O pai retira-se do quarto e, delicadamente, encosta a porta. Vale ressaltar que a cena em que Ethan coloca Shaun para dormir pode ser um momento especial na relação de reaproximação dos dois ou um acontecimento banal, o que depende das escolhas de comando do jogador.

Já fora do quarto, uma nova sequência fílmica, em que Ethan tem uma alucinação, na qual se vê em uma rua, andando na chuva, com um origami nas mãos. Em meio ao delírio, ele questiona se não está ficando louco. Esse ponto de tensão da fase demonstra o conflito psicológico experienciado por Ethan desde que perdeu Jason e orienta o jogador a respeito das circunstâncias em que ocorre o conflito central da obra: o desaparecimento de Shaun, ocorrido na fase *Onde está o Shaun?*, apresentada na transcrição.

Ethan, ainda muito abalado com a morte de Jason, julga-se responsável pelo acidente, como se pode supor nesta fase e como se pode comprovar na fase *Psiquiatra*, transcrita no capítulo anterior. O envolvimento do jogador com os conflitos interiores do personagem pode levá-lo a pelo menos duas posturas, a partir do desaparecimento de Shaun. De acordo com a primeira, o jogador pode pensar na hipótese de Ethan ser, de fato, o culpado pelo sumiço do menino, o que se explicaria com os surtos esquizofrênicos sofridos pelo pai. Algumas pistas ao longo da transcrição endossaria essa ideia, como o fato de o personagem ter perdido a consciência quando Shaun desapareceu, ter deixado

cair uma figura de origami no consultório psiquiátrico e ser assombrado por visões de afogamentos, conforme relatou ao seu psiquiatra. De acordo com a segunda, o jogador se desafia a levar Ethan a cumprir todas as provas determinadas pelo Assassino do Origami (fases *O Urso*, *A Borboleta*, *O Lagarto*, *O Tubarão* e *O Rato*, apresentadas na transcrição), com o intuito de garantir ao personagem controlável a chance de salvar o filho e descobrir que, após todos os sofrimentos enfrentados pelos dois ao longo do jogo, ainda é possível e necessário apostar em um recomeço (epílogo *Um novo começo*, da transcrição; e finais 1 e 2 do DVD).

Em suma, a fase *Pai e filho* pode ser concebida: como uma oportunidade de aproximação entre jogador e personagem, na medida em que aquele, além de participar da construção dos fatos do enredo, imprime-se na composição psicológica deste; ou como representativa do contexto em que Ethan se encontra após o primeiro conflito da trama, de modo a ambientar o jogador na teia de tensões em que se instala o conflito central do *game*.

C) *Cenas links: a composição hipertextual do game*

No DVD Complementar, apresentam-se algumas cenas que decidimos aqui chamar de cenas *links*, ou fases *links*, considerando que se compõem de ações de jogo, podendo também conter ações fílmicas. Tais cenas exemplificam a natureza hipermodal do *game*, uma vez que as escolhas do jogador e/ou seu desempenho na execução dos comandos de controle determinam a composição da história.

Como na transcrição o jogador tem acesso ao enredo de uma jogada completa, julgamos relevante apresentar audiovisualmente a forma como ele, em muitos momentos do *game*, deve apropriar-se das lacunas existentes na estrutura rígida da composição lúdica, para construir uma sequência de jogo que determina alterações significativas na trama, sobretudo em seu desfecho.

Escolhemos uma cena *link* para cada personagem controlável do jogo, Ethan, Scott, Norman e Madison. Consta no DVD, para cada cena *link*, duas gravações, com exceção de *O médico*, que apresenta três. Compararemos as gravações de uma mesma cena, com o intuito de verificarmos como elas se

diferenciam, se em virtude de escolha(s) do jogador ou de seu desempenho com os controles de jogo.

- À solta⁴¹

A gravação da jogada em que Ethan consegue fugir da polícia não consta integralmente no DVD, mas é representada também na parte transcrita do *corpus* (1ª fase do Capítulo V).

No vídeo, Madison desce as escadas do hotel em que ela e Ethan se hospedam para ir à rua comprar algo para os dois comerem, enquanto ele a aguarda no quarto. Ao aproximar-se da portaria, vê vários carros de polícia parados na entrada e muitos policiais se deslocando em direção às escadas e a outros locais estratégicos. Vê também o tenente Carter Blake, conversando na recepção.

O jogador comanda Madison até o aparelho telefônico, contudo precisa lembrar-se do número do apartamento dele. Na tela, aparecem as opções 205, 209, 207 e 211, de modo tremido, o que indica o estado de tensão ou nervosismo da personagem. O jogador disca 211, sem sucesso, até que se recorda do correto, 207. Após acertar o número do apartamento, inicia-se uma ação fílmica em que Madison, ao ser atendida por Ethan, diz que os policiais estão no motel e, por isso, pede-lhe que saia. Ela desliga o telefone e a cena foca em dois policiais arrombando a porta do quarto de Ethan, que tenta fugir pela varanda. Ele volta a ser controlável e cabe ao jogador executar os comandos de jogo necessários à conquista de sua fuga.

O jogador, participando da construção da cena, precisa fazer uso de vários comandos distintos, com agilidade e precisão, para que Ethan não seja capturado. A sequência de ações de jogo dessa fuga é bastante tensa. O jogador sabe que não pode falhar. Vale observar que, no DVD, os ícones de comando que surgem na tela às vezes se preenchem de vermelho, indicando uma falha de controle do jogador, mas nenhuma que impeça o personagem de continuar a fugir.

⁴¹ Recomendamos que o DVD seja assistido antes da discussão que segue.

Em um dado momento, o jogador controla Ethan para as escadas de saída, mas, ao ver que estão cercadas de policiais, faz com que o personagem suba nas grades da varanda do corredor principal do hotel, a fim de continuar, pelo telhado, a fuga. Executando os comandos de jogo, cujos ícones surgem rapidamente na tela, o jogador impede que o arquiteto seja aprisionado por policiais prestes a pegá-lo.

Após muita perseguição, Ethan vê-se em uma das extremidades do terraço do prédio, a alguns metros da pista. Encurralado, visualiza os policiais organizando um cerco a sua frente. O tenente Blake lhe dá voz de prisão e pede que não se mexa, já que não tem mais para onde escapar. Ethan olha para a rua, vira de costas, fingindo ter decidido entregar-se, mas, por decisão do jogador, joga seu corpo para trás, caindo de costas na pista molhada.

Blake e os policiais veem Ethan levantando-se com muita dificuldade, ainda cambaleando, o que também é feito sob o controle do jogador, que, a partir daí, assiste ao personagem correr em direção à pista e parar na frente de um táxi. O motorista do veículo abre a porta, como se fosse prestar socorro a Ethan, mas, vendo-o aproximar-se da porta do carro, decide manter-se no carro e fechar a porta rapidamente. O jogador precisa ser ágil, para fazer com que Ethan segure a porta e retire o motorista do veículo. Como resultado de um desempenho bem sucedido do jogador, Ethan consegue livrar-se dos policiais.

No vídeo *Ethan detido*, o desempenho do jogador não é suficiente para garantir a liberdade ao personagem. Assistindo ao vídeo, na cena em que Ethan se vê cercado pelos policiais no corredor principal do hotel, percebemos que o jogador não consegue executar a sequência de controle necessária para que Ethan suba no terraço. Os ícones preenchidos de vermelho sinalizam na tela a inabilidade de comando. Como resultado, os policiais aproximam-se do fugitivo e prendem-no. Fim de linha para Ethan e para o jogador, que passa, então, a assistir ao resultado de seu fracasso: Ethan é preso, o que significa, na trama do *game*, que ele não poderá mais tentar salvar Shaun com vida.

As duas gravações da fase *À solta* demonstram como o desempenho do jogador pode determinar rumos diferentes para a construção da narrativa. As intervenções do jogador, portanto, incompatibilizam-se com uma linearidade textual a ser meramente seguida. As consequências da interação do jogador

com o sistema lúdico imprimem-se na narrativa, determinando sua composição. Revela-se, assim, a natureza hipermodal do *game*.

Apontaremos, brevemente, os exemplos das demais cenas *links* presentes no DVD.

- *Aquário*

A fase *Aquário*⁴² também é um exemplo de fase *link*. Como se pode observar no vídeo *Norman é assassinado*, o agente do FBI vai à boate *Blue Lagoon* a fim de interrogar Paco, o homem que, conforme confessou Mad Jack, pagou o conserto do carro utilizado pelo Assassino do Origami. Entra na boate e vai até a suíte particular de Paco. Ao entrar no local, Norman percebe que Paco está morto e decide colocar seus óculos para utilizar o sistema ARI. De repente, o agente é surpreendido por um homem cujo rosto está camuflado. Os dois lutam, mas Norman acaba sendo morto pelo desconhecido, que, conforme se revela na transcrição, é o Assassino do Origami.

Durante a cena da luta entre Norman e o assassino, o agente é controlado pelo jogador, que falha ao realizar os comandos de ação, sendo atacado violentamente pelo assassino com uma espada, o que acaba por matá-lo.

Nesta fase, a vida de Norman Jayden está nas mãos do jogador. Não é possível escolher entre enfrentar ou não o assassino. A luta é inevitável, cabendo ao jogador, por meio dos mecanismos de controle, garantir a Norman maior agilidade que a do assassino, para fazer com que ele esquive com sucesso das investidas do desconhecido, conforme se observa no vídeo *Norman não é assassinado*.

- *Encurralado*

Nem sempre as alterações no rumo da narrativa ocorrem por conta do mau desempenho do jogador no controle dos personagens. Algumas decisões tomadas pelo jogador também podem alterar a narrativa.

⁴² Na transcrição, a fase *Aquário* é a última do Capítulo IV.

Na fase *Encurralado*⁴³, o jogador tem a possibilidade de salvar ou não Lauren do afogamento, conforme podemos observar nos vídeos *Scott salva Lauren* e *Scott não salva Lauren*, respectivamente. A decisão tomada pelo jogador nesta fase influenciará no desfecho da jogada construída por ele, como veremos mais adiante, ao tratarmos dos finais múltiplos.

- O médico

A fase *O médico* é interessante para demonstrarmos que, em alguns pontos do jogo, o jogador pode gozar de mais de duas possibilidades de escolha.

Investigando o caso do Assassino do Origami, para ajudar Ethan a salvar Shaun, Madison decide ir até a casa em que vive o proprietário do apartamento de Marble Street, onde Ethan precisou ir para cumprir a prova do origami de lagarto. Um amigo que descobre a identidade e o endereço do proprietário recomenda que Mad tenha cuidado, porque o sujeito é perigoso.

Em *Madison vence o médico*, o jogador decide, inicialmente, aceitar ou não a bebida oferecida pelo ex-médico. Ao aceitar, Madison perde os sentidos e acorda amarrada em uma maca no porão da casa do proprietário, que objetiva matá-la.

Numa oportunidade única, Madison tem a chance de desamarrar-se da maca, enquanto o médico sai para atender um evangélico que toca a campanha da residência. Cabe ao jogador executar os comandos exigidos pelos ícones apresentados na tela, para que a personagem consiga desamarrar-se antes de o maníaco voltar. Graças ao sucesso no manuseio dos comandos, Mad livra-se das amarras, mas é surpreendida pelo ex-cirurgião, que a tenta atacar com uma máquina de furar.

Madison e o maníaco se enfrentam e, mais uma vez, cabe ao jogador levar a personagem à vitória. Comandando-a em esquivas e ataques, ele impede que ela seja assassinada. Em uma ação fílmica, entretanto, Mad é inevitavelmente atingida e cai sobre a maca. Acreditando tê-la abatido, o ex-cirurgião aproxima-se dela, no entanto é surpreendido com um ataque fatal de

⁴³ *Encurralado* é a segunda fase apresentada no Capítulo V da transcrição.

Mad, o que apenas ocorre se o jogador executar corretamente a ação correspondente ao ícone que surge na tela. Na saída, a jornalista encontra uma pista no quarto do médico e deixa a casa.

Já no vídeo *Madison é assassinada*, embora ela não beba o *drink* oferecido, demora muito a encontrar a pista que procura, o que dá tempo de o ex-cirurgião voltar e golpeá-la. O jogador deve ser rápido na busca à pista, mas, caso o maníaco volte, não pode mais evitar que Madison seja levada para o porão. Nesse caso, cabe ao jogador realizar os comandos de jogo necessários para que ela se solte e mate o ex-cirurgião. Na saída, como ocorre na gravação citada anteriormente, ela encontra a pista e deixa a casa.

Como se pode constatar, em *Heavy Rain*, o jogador é exposto a escolhas que, em menor ou maior grau, determinam alterações na composição do enredo, além daquelas modificações decorrentes da habilidade ou inabilidade do jogador ao longo de suas jogadas. De modo mais estrito, tais eventos de interatividade negam o cumprimento de uma linearidade textual e apontam para caminhos de construção de sentido(s) para a história. Assim, as escolhas que se materializam, dentro da realidade virtual do jogo, em ações que, por sua vez, determinam uma estruturação lógica de causas e efeitos inerentes às narrativas, evidenciam os *links* de um texto hipermodal. Concluímos, portanto, que tais *links* são os pontos do *game* que dão margem à liberdade criativa do jogador que, por seu turno, nega uma condição de telespectador e emerge ao patamar de coautor do texto.

D) Múltiplos finais:

Os múltiplos finais são consequências diretas das cenas *links* do jogo, constituindo resultados diversos para jogadas variadas.

No vídeo *Final 1*⁴⁴, Ethan não consegue chegar ao galpão para salvar Shaun, porque não foi capaz de cumprir a última prova estipulada pelo assassino: matar um homem. Madison e Norman Jayden, que conseguem unir todas as pistas necessárias para descobrirem onde o menino estava preso, chegam ao armazém a tempo de salvá-lo com vida. Com muita habilidade de jogo, Madison consegue manter-se viva na luta contra o assassino, enquanto

⁴⁴ Esse vídeo equivale ao final da jogada que compõe a transcrição.

Jayden reanima Shaun, para, em seguida, matar Scott antes que ele matasse Mad. Todas essas ações dos personagens concretizam-se a partir de comandos e decisões do jogador. Madison e Ethan, por exemplo, terminam juntos porque, na fase *O fugitivo*, Ethan decide beijá-la e relacionar-se sexualmente com ela, o que não ocorre, por exemplo, no *Final 2*.

No *final 2*, Ethan consegue chegar ao armazém para salvar Shaun, porque o jogador decidiu cumprir todas as provas e foi habilidoso o suficiente para ser bem sucedido em todas elas. Ao entrar, é surpreendido por Scott, que, em um sequência fílmica, explica suas motivações para os crimes cometidos, além de declarar a Ethan o porquê de o ter escolhido. Nesse momento, em uma realização psicológica do tempo, o jogador tem acesso às memórias de Scott, que conta ter escolhido Shaun como sua vítima depois que viu Ethan lançar-se na frente do carro para salvar Jason em frente ao shopping. Scott conta que era uma das pessoas que observava Ethan e Jason caídos, após o atropelamento.

Outro ponto interessante de observar nesse final é que Norman Jayden perde a luta contra Scott e é assassinado por ele, que deixa o armazém impunemente. Ethan, após reanimar Shaun, é encontrado por Madison, que consegue entrar no armazém mesmo sem autorização dos policiais, o que exige do jogador destreza no controle. Conseguir fazer com que Madison entre é fundamental para o final triunfante, pelo menos no que diz respeito a Ethan e Shaun. Ela sai juntamente com Ethan do armazém, impedindo que os policiais ataquem-no.

Ainda nesse final, é surpreendente a sequência fílmica em que Scott caminha pela rua, acreditando estar impune, mas é abordado por Lauren, que, tomada pelo ódio, mata-o.

No *Final 3*, Ethan não chega ao armazém, porque, por inabilidade do jogador, foi detido na fase *link À solta*. Madison chega ao armazém sozinha e é surpreendida por Scott. Os dois lutam, mas a jornalista consegue matá-lo, devido à habilidade do jogador. Ela volta ao poço para reanimar Shaun e sai como a grande heroína do caso do Assassino do Origami, o que lhe rende uma entrevista em programa de televisão e o lançamento de um livro, em que trata da série de assassinatos. Shaun é levado por sua mãe Grace à delegacia para buscar seu pai, que é libertado, após a conclusão do caso.

No *Final 4*, Ethan chega ao armazém e, como no *Final 2*, ouve os motivos de Scott. Ao tentar matar Ethan, é impedido por Jayden, com o qual inicia uma luta. Enquanto Ethan salva e reanima Shaun, Madison tenta entrar ao armazém, para não deixar que ele saia sozinho, uma vez que teme a reação dos policiais que se encontram em cerco do lado de fora. Madison não consegue entrar, porque o jogador falha ao executar os comandos que lhe garantiriam o drible aos policiais. Ela é presa e Ethan, ao sair sozinho do armazém, é morto pelos policiais, que acreditavam que ele era o assassino do Origami. Ao ver Ethan morto, Shaun debruça-se sobre o corpo do pai.

No *Final 5*, o jogador assiste ao resultado do fracasso de seus personagens. Shaun morre no poço, porque ninguém chega para salvá-lo. Norman Jayden não consegue reunir as pistas necessárias para desvendar o caso, assim como Madison também não o faz. O agente entrega-se à droga e Mad, assombrada por alucinações, joga-se da janela de seu apartamento. Ethan, que deixou de cumprir uma das provas, não consegue salvar o filho e, por isso, suicida-se em um quarto, ao saber da morte do menino. Os três personagens sofrem as consequências do fracasso do jogador.

Finalmente, no *Final 6*, Shaun morre, porque ninguém chega ao armazém para salvá-lo. Ethan, que se encontra na cadeia, porque foi detido na fase *À solta*, suicida-se ao saber da morte do filho. Madison não continuou com as investigações porque foi assassinada pelo ex-cirurgião, na fase *O médico*. Jayden, assassinado na fase *Aquário*, também não desvendou o caso. Scott sairia impune, caminhando pelas ruas da cidade, caso tivesse deixado Lauren morrer, na fase *Encurralado*. Viva, Lauren mata o assassino de seu filho.

Como podemos constatar, o jogador imprime-se na construção da narrativa lúdica, participando ativamente de sua construção, o que faz dele coautor da jogada estruturada. Ao cumprir com os desafios do jogo, o jogador tem um final triunfante como recompensa. Por outro lado, o não cumprimento dos desafios do jogo resulta em desfechos trágicos, que ratificam a necessidade de, em um *game*, o jogador lutar pela vitória.

E) Sem game over: maior verossimilhança

Desde a comercialização dos primeiros arcades, no início da década de 1970, os *games* contavam com o *game over*, ou “fim do jogo”. Ao morrer com o personagem ou falhar na concretização da missão central, o jogador perdia o jogo, mas poderia fazer uso das vidas extras que o jogo lhe fornecia. Com o avanço dos consoles, a indústria de videogames passava a investir cada vez mais em espaços de memória, possibilitando ao jogador gravar suas jogadas em pontos predeterminados pelo sistema lúdico do *game*. Quando o personagem controlável morria por não vencer um desafio, tornava-se, então, necessário que o jogador retornasse ao último ponto de gravação até que desempenhasse habilidade suficiente para passar à fase posterior.

Heavy Rain não incorpora em sua composição lógica o *game over*, o que potencializa a verossimilhança, tão perseguida pelas narrativas lúdicas, que objetivam cada vez mais a imersão do jogador. Caso um dos quatro personagens controláveis do *game* morra, prossegue-se a atividade lúdica e, conseqüentemente, a composição narrativa, sendo a morte incorporada à jogada. O jogador acostumado com chances extras ou com a possibilidade de voltar ao jogo com seu personagem que havia morrido, como se a fatalidade nunca tivesse ocorrido, pode frustrar-se, em um primeiro momento. Por outro lado, a narrativa mais verossímil tende a envolver ainda mais o jogador, colaborando para o processo de imersão total, uma vez que, sem “vidas” alternativas, ele precisa investir muito mais no domínio dos mecanismos de controle e fazer suas escolhas com mais consciência e perspicácia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *game*, que representa para muitas crianças, jovens e adultos, o meio de entretenimento preferido, costuma ser bastante depreciado. Durante muitas décadas, considerou-se jogar videogame uma atividade sem valor, alienante. Nesta pesquisa, defendemos essa atividade lúdica como um processo de leitura bastante enriquecedor, que exige do jogador uma postura ativa, na qual ele precisa concretizar habilidades diversas para dar conta de construir sentidos a partir da multiplicidade semiótica do *game*.

Como objeto passível de leitura, o *game* deve ser respeitado enquanto gênero discursivo. Sugerimos uma descrição desse gênero, defendendo sua hipermodalidade, o que não constitui para nós uma abordagem concluída. Ao contrário, apresentamos nosso ponto de partida às críticas produtivas que visem a aperfeiçoar a descrição contida nesta pesquisa.

Como gênero multimodal, o *game*, ao relacionar dentro de uma estrutura hipertextual unidades de informação de natureza diversa (texto verbal, som, imagem), gera uma nova realidade comunicativa que ultrapassa as possibilidades interpretativas dos gêneros multimodais tradicionais. Fica ainda mais evidente a impossibilidade de controle sobre o processo de significação, já que esse conjunto de relações torna-se ainda mais complexo e imprevisível. É nesse contexto que o jogador-leitor emerge como sujeito construtor de sentidos para o *game*.

A expressão jogador-leitor, portanto, evidencia que o a leitura do *game*, tal como defendida na presente pesquisa, não se restringe exatamente à leitura, mas é, sem dúvida, uma atividade de produção textual, cujo produto é a jogada construída ao longo das horas e horas de jogo.

A respeito do estudo do *corpus*, enfatizamos que muitas outras possibilidades de exploração existem, como, por exemplo, a observação da forma como os elementos da narrativa espaço, tempo e foco narrativo apresentam-se na construção da estrutura de ficção do videogame, o que não exploramos, uma vez que nosso foco recaiu sobre a forma como o *jogador-leitor* interfere na composição do enredo e dos personagens.

A pesquisa voltou-se, então, à configuração de parâmetros iniciais para a valorização do jogo eletrônico como atividade de leitura. O desejo, entretanto,

de dar continuidade ao estudo permanece, uma vez que somos conscientes de que pesquisas acadêmicas precisam justificar-se socialmente, resultando em ganhos que ultrapassem os muros da academia e enveredem para a prática social. Dessa forma, apostamos que este trabalho seja motivador a outras pesquisas que, partindo de nossos estudos, aperfeiçoando-os se necessário, dediquem-se a propostas didáticas que, com responsabilidade, levem o *game* à escola.

Esta pesquisa não se esgota com estas considerações finais, uma vez que não cabe em uma delimitação de páginas e de tempo. Como possibilidade de prosseguimento, apontamos a um caminho possível de prática didática com um novo gênero discursivo do meio digital, o *fanfic*, abreviação do inglês *fan fiction*, definida como ficção criada por fãs. Os *fan fictions* são narrativas criadas por fãs a partir da leitura de um texto com o qual se tenham envolvido bastante. O texto lido pode ser um *anime*, uma série, um livro, um filme, uma história em quadrinhos, um *game*.

Durante a trajetória de estudo que resultou nas linhas desta pesquisa, tive o prazer de ler muitos *fan fictions* criados a partir do *game Haevy Rain*. Capítulos do jogo modificados, outros finais possíveis, alterações de partes da narrativa rígida do jogo, além de histórias em que o fã criava o passado, não apresentado no *game*, dos personagens controláveis.

Ainda mais interessante que os *fan fictios* lidos, é a motivação dos fãs em resgatar a narrativa escrita a partir de um *game*, sem uma exigência escolar, sem a pretensão de pontos a serem integrados na média de Português, mas com o desejo de publicação, pois *fan fictions* são escritos para serem lidos em *blogs*, com a opção de comentários. O poder de imersão do *game* mostra-se tão intenso que, mesmo ao final do jogo, o jogador deseja prolongar o elo interativo.

Um trabalho com o *fan fiction* pode ser a continuidade do trabalho desenvolvido com o *game*. Após envolvimento com o *game*, propor aos alunos a produção de *fan fictions*, que lhes garantam a possibilidade de prosseguir com a construção de sentidos, mas na esfera da linguagem escrita, parece-nos um percurso didático produtivo e envolvente. Os textos escritos produzidos permitem a realização de atividades de aprimoramento verbal, passando pelos critérios de correção de redação que a escola precisa considerar:

desenvolvimento do tema, adequação ao tipo de texto e à modalidade padrão da língua, coerência e coesão textuais. Após conscientização dos problemas, os alunos podem ser motivados à prática de refeitura, com objetivo de apresentar seus textos de modo mais aprimorado em um *blog* criado por eles. Além de publicarem os *fan fictions*, passam também a comentá-los de modo escrito, em uma troca de impressões que tendem a motivar escritas futuras. O professor deixa de ser, então, o único leitor das produções textuais, que deixam de ter como única função a obtenção de nota, sem qualquer prazer.

Finalizamos estas considerações finais, ratificando que, ao valorizarmos a leitura do gênero *game*, não pretendemos defender que constitua maior relevância didática que os gêneros tradicionalmente abordados na escola. Nossa proposta é apenas um caminho a mais, que já costuma fazer parte do cotidiano dos alunos e representa para eles uma atividade de prazer.

REFERÊNCIAS

ASSIS, J. de P. *Artes do videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

ANTUNES, I. *Aula de português: encontro e interação*. São Paulo: Parábola, 2003.

BAKHTIN, M. *Questões de Literatura e de Estética: a Teoria do Romance*. São Paulo: UNESP; Hucitec, 1988.

_____. *Estética da criação verbal*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BARTHES, R. *O prazer do texto*. Tradução J Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BOBANY, A. *Videogame Arte*. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008.

BRAGA, D. B. A comunicação interativa em ambiente hipermídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: L. A. Marcuschi; A.C. Xavier (Org.). *Hipertexto e Gêneros Digitais: novas formas de construção do sentido*. São Paulo: Cortez, 2010.

BRANDÃO, L. R. G. *Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos*, 2012. Disponível em: <www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full21.pdf>. Acesso em: 01 jan. 2013.

BROWN, E.; CAIRNS, P. A Grounded Investigation of *Game* Immersion. In: ACM CONF. ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2004. [Proceedings]. [S.l.]: ACM Press, 2004. p.1297-1300.

BUZATO, M. E. K. *Entre a Fronteira e a Periferia: linguagem e letramento na inclusão digital*. 2007. 284 f. Tese (Doutorado) – Universidade de Campinas, Campinas, 2007.

CAILLOIS, R. *Les jeux et les homes: le masque et Le vertige*. Cher: Gallimard, 1967.

CHARTIER, R. *A aventura do livro: Do leitor ao navegador*. São Paulo: EDUNESP, 1998.

CRAWFORD, C. *The art of computer game design*. Vancouver: Washington State University, 1992. 1 CD-ROM.

FERREIRA, E.; FALCÃO, T. *Atravessando as Bordas do Círculo Mágico: imersão, atenção e videogames* (2009). Disponível em: <www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/2_entretenimento/eixo2_art.13.pdf>. Acesso em: 01 jan.2013.

FRASCA, G. *Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative* [online]. Estados Unidos: *Ludology.org*, 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 10 jan.2013.

_____. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* [online]. Estados Unidos: *Ludology.org*, 2003. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf>. Acesso em 10 jan.2013.

GOSCIOLA, V. A linguagem visual do hipertexto. In: FERRARI, Pollyana (Org.). *In: Hipertexto e hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

GULARTE, D. *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2010.

HOUAISS, A. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. São Paulo: Objetiva, 2001. CD-ROM.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JÄRVINEN, A. Introducing Applied Ludology: Hands-on Methods for Game Studies [online]. DiGRA 2007 CONFERENCE, 2007, Japão. [Anais]. Japão: [s.n.], 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/07313.07490.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2013.

JENNETT, C.; COX, A.; CAIRNS, P. Being "In the Game". In: PHILOSOPHY OF COMPUTER GAMES, 2008. *Proceedings ...* Potsdam: Potsdam University Press, 2008.

JUUL, J. *Half-Real*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

_____. The Magic Circle and the Puzzle Piece. CONFERENCE OF THE PHILOSOPHY OF COMPUTER GAMES, 2008. [Proceedings]. Potsdam: Potsdam University Press, 2008. Disponível em: <http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2008/2455/pdf/digarec01_03.pdf>

KOCH, I. G. V. *Desvendando os segredos do texto*. São Paulo: Cortez, 2006.

LALANDE, A. *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*. Paris: Librairie Félix Alcan, 1928.

_____. Metamedia literacy: Transforming meanings and media. In: D. Reinking et al (Ed.), *Handbook of Literacy and Technology*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1998. p. 283-302. Disponível em: <<http://academic.brooklyn.cuny.edu/education/jlemke/reinking.htm>>. Acesso em: 12 fev.2013.

LEMKE, J. L. Travels in Hypermodality. *Visual Communication*, London, v.1, n.3, 2002.

LERNER, D. *Ler e escrever na escola: o real, o possível e o necessário*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MACHADO, A. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: CONGRESSO ANUAL EM CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO, 25., 2002, Salvador. [Anais]. Salvador: [s.n.], 2002.

MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, PAIVA, A.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

PIAGET, J. *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1991.

ROJO, R. H. R. A teoria dos gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e os multiletramentos. In: DE PAULA, L.; STAFUZZA, G. (Org.) *Círculo de Bakhtin: inter e intradiscursividades*,. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2010. (Série Bakhtin – Inclassificável, v. 4).

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. [S.l.]: New Riders, 2003. 1 CD-ROM.

RYAN, M. *Narrative and the split condition of digital textuality*. Disponível em : <<http://www.dichtung-digital.com/2005/1/Ryan/>>

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

SOARES, M. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

SUITS, B. *The Grasshopper*. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

TRAVAGLIA, L. C. *Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática*. São Paulo: Cortez, 2005.

XAVIER, A. C. *O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital*. 2002. Tese (Doutorado) – Universidade de Campinas, Campinas, 2002.

_____. A natureza do hipertexto e suas implicações para a liberdade do leitor e o controle do autor nas interações em ambiente hipermídia. *Revista da Anpoll*, n. 15, p. 65-86, 2003.

_____. *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. São Paulo: Cortez, 2010.

XAVIER, G. *A condição eletrolúdica: cultura visual dos jogos eletrônicos*. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2010.

VIDART, D. *El juego y la condición humana: notas para una antropología de La libertad en la necesidad*. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental, 1995.