



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Habilitação em Audiovisual

Heavy Rain:

Roteiro do episódio piloto e bíblia de série de uma adaptação de um jogo eletrônico.

Paulo Ricardo Wyllie Elyas Queiroz dos Santos

Brasília, Julho de 2023

PAULO RICARDO WYLLIE ELYAS QUEIROZ DOS SANTOS

Heavy Rain:

Roteiro do episódio piloto e bíblia de série de uma adaptação de um jogo eletrônico.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Audiovisual e Publicidade da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.
Orientador: Prof. Dr. Pablo Gonçalo Pires de Campos Martins

Brasília, Julho de 2023.

PAULO RICARDO WYLLIE ELYAS QUEIROZ DOS SANTOS

Projeto aprovado em ____/____/____ para obtenção de grau de bacharel em
Comunicação Social, Habilitação em Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Pablo Gonçalo Pires de Campos Martins
Orientador – Presidente da Banca | FAC – DAP / UnB

Prof. Dr. Denise Moraes Cavalcante
Examinador | FAC – DAP / UnB

Prof. Dr. Mauro Giuntini Viana
Examinador | FAC – DAP / UnB

Prof. Dr. Sérgio Ribeiro de Aguiar Santos
Suplente | FAC – DAP / UnB

Brasília, Julho de 2023

Agradecimentos

Dedico este trabalho à minha família, aos que apoiaram e aos que foram contra. Foi minha segunda maior motivação. Dedico principalmente à minha mãe, por acreditar em mim e no meu sonho.

Agradeço profundamente meus professores durante a graduação, alguns dos quais irei citar nominalmente. Professor Sérgio Ribeiro, obrigado pelos ensinamentos logo no começo do curso, e por me dizer que havia escolhido uma boa carreira para minha vida. Não foi uma decisão fácil para mim, mas me senti acolhido pelo curso desde o início, e sua mentoria teve parte nisso. Professor Elton Pinheiro, obrigado por me apresentar a beleza do mundo sonoro, e por despertar em mim uma vontade de me tornar professor em algum momento. Professor Pablo Gonçalo, obrigado por ser realmente um mestre de roteiro para mim durante a graduação. Sempre foi meu sonho estudar roteiro em uma universidade, e toda minha expectativa foi alcançada.

Também o dedico aos meus amigos, que foram minhas âncoras durante a graduação. Aos meus amigos mais próximos, dedico não apenas esse trabalho, mas também o simples fato de estar aqui hoje. Neno, não teria sobrevivido se não tivesse me dado alguma esperança, e obrigado por ser esse amigo incrível desde os tempos de colégio, e que sempre se ajudam, seja reclamando da vida ou falando bem ou mal de filmes e séries. Maycon, obrigado por me fazer ter uma mente mais instigante e analítica. Se hoje eu vejo grande parte das coisas como projetos alcançáveis, é por causa do seu foco e determinação nos seus projetos. Dani, obrigado por ser alguém tão gentil, tranquila e engraçada. Seja sobre personagens de filmes ou fatos aleatórios, conversar com você sempre faz eu me sentir bem. E Verto, obrigado por ser tão bom amigo, e por passar comigo por momentos difíceis mesmo a 7.613 quilômetros de distância, tanto com a COVID quanto... bom, algumas aulas em específico. Vocês quatro são incríveis, e me fazem pensar que também posso ser. Metade da graça de escrever é para que vocês leiam ou vejam um dia. Há uma pitada de vocês em tudo que faço (favor não cobrar direitos autorais por isso, agradeço).

“Histórias não são camisetas promocionais ou joguinhos de videogame. Histórias são relíquias, parte de um mundo pré existente ainda não descoberto. O trabalho do escritor é usar as ferramentas que tem na caixa para desenterrar o máximo de histórias que conseguir, tão intactas quanto possível. Às vezes o fóssil encontrado é pequeno; uma concha. Às vezes é enorme, como um Tyrannosaurus Rex, com aquelas costelas enormes e aqueles dentes sorridentes. Seja o que for, uma história curta ou um romance colossal de mil páginas, as técnicas de escavação continuam sendo basicamente as mesmas.”

Stephen King,
Sobre a Escrita

Resumo

O seguinte trabalho reúne três pilares de embasamento teórico em produção audiovisual e outras mídias e dois estudos de caso. Ele também apresenta processos e estratégias utilizadas em escrita de roteiros com o intuito de compor a memória dos produtos bíblia de série e roteiro de episódio piloto de uma minissérie adaptada do jogo Heavy Rain, apresentado como trabalho de conclusão de curso de Audiovisual da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. O roteiro apresenta o início da trama de investigação policial e thriller de assassinato que a narrativa se desenvolve, enquanto a bíblia de série apresenta uma perspectiva sintética dos elementos da série e mercadológica para processos seriados.

PALAVRAS-CHAVES: Comunicação, audiovisual, estudos de roteiro, adaptação, narrativa seriada, game design, Heavy Rain.

ABSTRACT

The following text unites three pillars of theoretical fundamentals in filmmaking and other media and two case studies. It also presents processes and strategies in screenwriting with the intent of composing the memorial of the products series bible and pilot episode screenplay of a miniseries adapted from a videogame called Heavy Rain, as an undergraduate final project for the audio-visual course of the Faculty of Communication of the University of Brasília. The script presents its plot of detective movies and murder thriller that make its narrative flow, while the series bible bring a synthesized perspective of the elements in the series and the industry process behind serialized content.

Keywords: Communication, audio-visual, screenwriting studies, adaptation, miniseries, game design, Heavy Rain.

SUMÁRIO

1. Apresentação	8
1.1. Por que Heavy Rain?	10
1.2. Justificativa e objetivos	11
2. Referencial teórico	13
2.1 No mundo do Game Design	13
2.2 No estudo de roteiro	14
2.3 No estudo da adaptação	16
3. Metodologia	19
3.1 Análise de adaptações de jogos digitais	19
3.1.1 The Last of Us	19
3.1.2 Resident Evil	21
3.2 A escrita da bíblia de série	23
3.3 A escrita do episódio piloto	25
4. Considerações finais	28
5. Referências Bibliográficas	31
6. Referências filmográficas e jogos digitais	32
7. Anexo 1: Bíblia de minissérie Heavy Rain	33
8. Anexo 2: episódio piloto Heavy Rain	45

1. Apresentação

Heavy Rain é um jogo da desenvolvedora Quantic Dream com um estilo de jogabilidade único. A premissa da empresa é que você possa escolher os rumos que os personagens levam de acordo com as opções escolhidas de diálogos e de ações, enquanto a narrativa segue uma grande linearidade sem grandes elementos de jogabilidade. Isso transforma o jogo em uma experiência interativa cinematográfica para cada jogador que passa por uma jogatina. Eles formam narrativas interativas com centenas de páginas de roteiro para abraçar todas as possibilidades de escolhas, contendo então diversos finais diferentes de acordo com cada desfecho em cada trama.

O estilo também é uma escolha artística interessante, uma vez que temos uma diminuição da jogabilidade em modo de ações controladas no jogo e um aumento considerável na captação de movimentos, uma vez que deve haver respostas visuais para cada das escolhas e erros dos jogadores. Quando aparece uma sequência de botões na tela para se pressionar, ações mais complicadas são performadas corretamente se for bem-sucedido. O erro nesses momentos pode ocasionar em danos e mudanças na história deste ponto adiante, até ocasionando na morte de um protagonista. É um jogo fascinante por explorar os limites do game design e da captação de movimentos.

Em *Heavy Rain*, a história fala sobre um pai que perde seu filho por uma tragédia e sofre para sobreviver com o seu erro. Enquanto isso, um *serial killer* de crianças segue na ativa, o assassino do origami. É quando o segundo filho de um dos protagonistas é capturado por esse assassino que a narrativa se desenrola, sendo testado pelo assassino para descobrir o quão longe ele irá para salvar alguém que ele ama.

O jogo não se prende a contar a história apenas desse ponto de vista: temos um multiprotagonismo, podendo jogar com quatro diferentes personagens: Ethan Mars, o pai da criança sequestrada; Norman Jayden, um agente do FBI chamado para solucionar o crime antes que tome proporções nacionais; Scott Shelby, detetive de polícia aposentado e detetive particular que diz ser contratado pela família das vítimas; e Madison Paige, uma repórter que ajuda Ethan em sua empreitada. O jogo não necessariamente segue a ordem cronológica, porém pode ser visto desta forma.

A estrutura do jogo é focada em capítulos protagonizados por um único personagem, com breves interligações entre eles durante a trama, e a união de todos os destinos no fim.

O presente trabalho e produto propôs adaptar o jogo *Heavy Rain* em um roteiro de minissérie *live-action*, de sete episódios, e fazer sua bíblia de série. Para a adaptação, foi utilizado a conexão de três diferentes áreas de estudo como referenciais teóricos: Os estudos de roteiro, para a base de escrita para série; O estudo de *game design* e escrita para jogos, para encontrar elementos semelhantes entre produto base e produto adaptado; E da área de estudos em adaptações, encontrando pontos para justificar escolhas e apresentando de forma mais teórica a liberdade criativa do roteirista. Foi utilizado também o estudo de caso e análise de uma série recente baseada em um jogo, *The Last of Us*, e o coletivo de adaptações para diferentes mídias do jogo *Resident Evil*, para encontrar acertos e problemáticas em adaptações que vieram antes do produto adaptado realizado.

Como pude analisar, a adaptação é um espaço muito explorado no meio audiovisual. Pode-se dizer que metade das produções cinematográficas hoje em dia são produtos adaptados de diferentes formas¹. Porém, o estudo da adaptação é pouco difundido no cenário acadêmico e isso influencia na formação dos roteiristas brasileiros. Além da adaptação como um segmento de mercado maior, a adaptação de jogos se desenvolveu positivamente nos últimos anos, e apresenta uma área de trabalho e de pesquisa que agrega conhecimento inovador e necessário. E, claro, há também o ponto de que não há uma difusão dentro do meio acadêmico em cima da escrita para jogos, que é uma área contemplada pelo audiovisual, e que possui um mercado internacional extremamente desenvolvido e bem-sucedido.

Na pesquisa e confecção dos produtos, busquei responder em que medida a adaptação de um jogo para uma série televisiva limitada possibilita identificar os elementos fundantes da estrutura dramática e da construção de personagens em ambas as linguagens, suas diferenças e semelhanças.

¹ De acordo com um estudo do site Stephen Follows: Film data and education, disponível em: <https://stephenfollows.com/the-prevalence-of-sequels-remakes-and-original-movies/>

1.1. Por que Heavy Rain?

O jogo foi um dos motivos para que eu quisesse trabalhar dentro de uma indústria criativa. O seu desfecho e sua narrativa me mostraram que eu não poderia pensar em fazer qualquer outra coisa além de criar e explorar mundos. Além de ser um jogo importante para mim, a verdade é que *Heavy Rain* proporciona diversos pontos que um estudo de caso e um estudo em adaptação podem se beneficiar e também se desafiar em sua escrita.

O primeiro benefício é que o jogo já é bastante cinematográfico. A história é narrada em grande parte por sequências de acontecimentos contados em formato de filme em que o jogador interage apenas nas escolhas de diálogos e formas de agir, de acordo com um botão específico pressionado.

Para compreender a escolha, deve-se entender que o game design como conhecemos hoje possui três pilares: a programação, que é encarregada de fazer do jogo um software operacional; A arte, que fica encarregada de todas as imagens, desenhos e design de personagens para que o jogo fique visualmente estimulante e siga o gênero e ambientação que deseja; e o menos conhecido e também mais importante, game design: nele, temos as regras e o que faz o mundo esse mundo, como quando e quão longe um personagem pula, se ele pode pular, onde ele pode pular e como fazer isso não quebrar o jogo, quais são os objetos interativos, quais são as histórias, as narrativas escritas, como fazer os jogadores andarem em uma direção específica, como fazer os jogadores encontrarem novas informações nas fases... o campo do game design é imenso. Mas em *Heavy Rain*, podemos dizer que o game design está todo trabalhado para que uma experiência específica seja montada, e é uma experiência cinematográfica.

O segundo benefício é que se trata de um jogo antigo. Lançado há 13 anos, essa perspectiva traz diferentes escolhas e estudos interessantes. Se mantém as temáticas da época? Os celulares eram todos semelhantes ao "BlackBerry". A tecnologia extremamente avançada do detetive Jayden nós podemos ter hoje em casa, a realidade aumentada. A mídia é muito mais rápida e imediatista, e cada informação pode ser enviada em segundos no mundo todo.

A adaptação desse jogo em específico também traz alguns desafios. O jogo possui multiprotagonismo, um estilo de escrita de narrativa complexo. Isso ocasiona em uma necessidade de aprofundamento no desenvolvimento de personagens, e também deve-se analisar como cada personagem se encontra em cada momento em contraponto com a trama e com os outros personagens que dividem o protagonismo. Além disso, é um jogo grande, com diversos finais e diferentes caminhos que cada um pode traçar. Mesmo escolhendo a opção que chamamos de “final bom” (um termo para denominar um final feliz nos jogos), a adaptação nos deixa utilizar das outras possibilidades e experimentar com a narrativa. E é essa experimentação que forma a última dificuldade, na escolha dos recortes, sintetizações e adições de narrativas para o jogo, com muito material bruto. A escolha da minissérie se deu principalmente para solucionar esse problema, fazendo jus à qualidade e quantidade de narrativas do jogo original.

1.2. Justificativa e objetivos

Durante a graduação, senti que o estudo de roteiros adaptados é muito pouco abordado na grade curricular universitária, e muitas vezes associados apenas ao estudo de escrita de roteiros. Por mais que ele faça parte desse grande conjunto, as adaptações compõem metade dos filmes e séries lançados hoje e merecem por conta própria um estudo aprofundado e aplicado. Junto a essa necessidade de um conteúdo sobre adaptações, também se demonstrou escasso de materiais outros dois importantes campos de pesquisa: o roteiro para jogos e o roteiro para séries.

Nos roteiros para jogos, um cineasta pode aplicar seu conhecimento diretamente para construção de narrativas e universos em *games* e adentrar um novo mercado de trabalho que continua crescendo a cada ano, com diversos jogos independentes sendo adicionados numa guerra de *streaming* de jogos, muito semelhante ao que ocorre entre Amazon Prime Video, Max e Netflix.

Já no roteiro para séries, esse também se adequa nos moldes do roteiro adaptado, sem um ensino separado e específico para tal. Ao elaborar esses três pontos principais, é possível dizer que estamos deixando de lado metade do potencial de roteiros e todo um nicho de escrita (roteiros adaptados e roteiros para séries) e um mercado extremamente forte nacionalmente e internacionalmente (roteiros para jogos digitais). Portanto, o trabalho teve como intenção apresentar

esses três campos de estudos, e utilizar dos diferentes referenciais teóricos para elaborar produtos que possam servir de exemplos para o estudo e o entendimento desses meios de escrita.

Podemos separar os objetivos em duas partes: produtos e pesquisa. Na área de pesquisa, se fez fundamental de início o uso da análise comparativa com séries e filmes baseados em jogos digitais, encontrando elementos da estrutura e dos personagens que funcionaram ou não, e deliberar no porquê desses elementos terem tido um feedback negativo. Adicionado a esta análise, pude apresentar aos leitores elementos do desenvolvimento de jogos que converse com a escrita de roteiro para jogos, além do *game design document* (conhecido como um argumento de roteiro ou bíblia para jogos). Já na área de produtos, tive como objetivo a escrita de um episódio piloto de uma série adaptada do jogo Heavy Rain e também a escrita de uma bíblia de série desta mesma adaptação.

Ao unir ambos produtos e pesquisa, foi possível Deliberar sobre possíveis problemas ou soluções encontradas na escrita do episódio piloto e da bíblia de série, além de aprofundar o estudo de roteiros adaptados de jogos e os estudos de roteiros para séries e minisséries no formato televisivo, culminando então no objetivo principal que é encontrar elementos fundantes da estrutura dramática e da construção de personagens semelhantes e diferentes a ambas as linguagens do cinema e de jogos eletrônicos.

2. Referencial teórico

2.1 No mundo do Game Design

O mundo da escrita para design de jogos, mesmo com diferentes nomes para diferentes etapas, é muito semelhante ao da escrita de roteiro. De início, podemos citar o *game design document* (documento de jogos digitais) como o começo da produção para jogos. Esse documento junta todos os elementos fundantes que serão utilizados para a produção do jogo, como o gênero (esporte, simulação, mundo aberto, aventura, drama), personagens e arcos narrativos. Essa descrição é muito semelhante ao que uma bíblia de série pede de um roteirista, e é interessante notar como ambas não apenas são semelhantes em sua estrutura, mas também em seus objetivos, uma vez que o game design document também é utilizado em *pitchings*².

Podemos encontrar outras semelhanças entre os meios. No livro *The Ultimate Guide for Video Game Writing and Design*, temos a apresentação de diferentes “regras” utilizadas na escrita para jogos que se encaixam com a escrita de roteiros. Algumas sendo “... 4: Diálogo é a ponta do iceberg dramático... 6: esteja preparado para cortar suas cenas favoritas... 7: proteja a sua visão geral...” (DILLE, PLATTEN, 2008, p.11, tradução nossa). Além disso, há também o “uso de diálogo para conseguir transmitir informações” (DILLE, PLATTEN, 2008, p.24, tradução nossa), uma ferramenta que chamamos no estudo de roteiro como mostre, não conte (*show, not tell*), mantendo a narrativa e a leitura fluida, sintética e interessante. Eles também comentam em dois outros pontos importantes para a narrativa que usaremos em *Heavy Rain*, um sendo o tema:

“Por baixo da história de um jogo está o tema: redenção, salvação, caindo em desgraça, poder corrompe... a importância de entender o tema da sua história não pode ser subestimada. Sempre que você ter um bloqueio criativo narrativo, volte e reveja qual é o seu tema” (DILLE, PLATTEN, 2008, p.31, tradução nossa)

E o outro ponto citado sendo o tempo / ritmo, “o tempo estabelece ‘regras’ em que os personagens funcionam em cada história. Conflitos podem escalar com o tempo... Tempo pode curar feridas ou agravá-las...” (DILLE, PLATTEN, 2008, p.30, tradução nossa)

² Pitchings: reuniões com possíveis financiadores de roteiros ou jogos, onde se apresenta um conceito base da mídia criada com intenção de se vender uma ideia para um possível desenvolvedor ou produtora.

Entre as diferenças entre os dois meios, podem ser citadas o meio interativo, que “quando se está criando conteúdo para um meio interativo como jogos, há expectativas da audiência: de estar engajado, em controle, estar jogando” (DILLE, PLATTEN, 2008, p.2, tradução nossa). Outra diferença que podemos citar vem do imediatismo do jogo em comparação ao do meio audiovisual, onde no jogo “Você quer que o jogador esteja vivendo no momento... um grande jogo pode ser repetido diversas vezes e cada nova jogatina pode dar ao jogador uma diferente experiência” (DILLE, PLATTEN, 2008, p.41, tradução nossa).

Já em Regras do Jogo, temos a definição de interatividade lúdica, um atributo inerente somente ao meio dos jogos digitais, onde “...Interação lúdica (play): brincar é o movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida. A interação lúdica surge por causa de e em oposição a estruturas mais rígidas” (SALEN, ZIMMERMAN, 2021, p.33). Ela existe a partir de dois elementos, jogador e jogo, sua conexão e interação. O que compõe o lado do jogador nessa interação lúdica pode ser visto a partir do modelo Sutton-Smith para processo psicológico, contendo diversas interações sensoriais: “Concentração; Varredura Visual; Diferenciações auditivas; respostas motoras; padrões de percepção da aprendizagem” (SALEN, ZIMMERMAN, 2021, p.49). Semelhante aos roteiros de filmes e séries, objetivos e tramas mais amplas são completadas em conjunto com outras menores:

“...entre a mecânica básica momento a momento e o objetivo final, estão os objetivos de curto prazo. Os objetivos de curto prazo ajudam os jogadores a fazerem planos em um jogo, bem como proporcionam momentos de satisfação quando eles os alcançam.” (SALEN, ZIMMERMAN, 2021, p.83)

2.2 No estudo de roteiro

Mckee, possivelmente o maior autor de manuais de roteiro, apresenta em *Story* alguns dos fatores estruturantes da escrita de roteiro. Dentre elas, se destaca a estrutura, que é “... uma seleção de eventos da estória da vida dos personagens, composta por uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico.” (MCKEE, 2017, p.45).

O autor também apresenta o conceito de incidente incitante, que é “o primeiro grande evento da narrativa, é a causa primária de tudo o que segue, colocando os outros quatro elementos – complicações progressivas, crise, clímax e resolução – em movimento” (MCKEE, 2017, p.176). O incidente incitante conecta todos os

personagens à trama, e também dá começo para a jornada no mundo extraordinário dos protagonistas, seja ela de redenção, de queda, ou fracasso. O autor também comenta sobre múltiplo protagonismo:

“... se um escritor divide o filme em várias histórias relativamente pequenas, com o tamanho de uma subtrama, cada uma com um protagonista diferente, o resultado minimiza a dinâmica de montanha russa da arquitetura e cria uma variação da minitrama, a multitrama, que cresceu em popularidade desde os anos 1980.” (MCKEE, 2017, p.59)

Em seu outro livro mais recente, *Character*, Mckee aprofunda seus conhecimentos sobre personagens, seus arcos e protagonismo. Ele explica que “O inevitável intimismo de famílias, amigos e casais criam conflitos como nenhum outro aspecto da vida” (MCKEE, 2021, p.163, tradução nossa). Ele também retorna a falar sobre novas formas de protagonismo compartilhado, agora separando em mais grupos, o que se adequa melhor ao *Heavy Rain* sendo o de grupo de protagonistas, que se encaixam como tal se:

“(1) Mesmo com as diferenças superficiais, no fundo eles compartilham o mesmo desejo; (2) Enquanto lutam para alcançar seus objetivos, eles sofrem e se beneficiam mutuamente – o que acontece com um afeta todos. Se um indivíduo é bem-sucedido, todos compartilham esse sentimento e se movem adiante. Se um tem uma perda, eles caem juntos.” (MCKEE, 2021, p.75, tradução nossa)

Já Jill Nelmes, em *Writing the Screenplay*, nos apresenta outras formas de se olhar para o gênero de detetive e para os personagens. A começar com gênero, que ela comenta que:

“Em um filme noir, o filme de detetive e o thriller, o personagem principal precisa investigar e então resolver o mistério. Você vai precisar, então, de um personagem que tenha essa habilidade ou que possa recebê-las, mesmo que ele ou ela não pareçam ser um candidato provável para isso.” (NELMES, 2012, p.57, tradução nossa)

Ela então adentra a discussão sobre o desenvolvimento de personagens, e apresenta dois pontos que se tornaram guias na escrita do roteiro, como as falhas do personagem:

“Uma ótima maneira de observar seu personagem é perguntar quais são suas falhas que mais causam problemas para ele ou ela. Além de que personagens com falhas sejam mais interessantes, isso também significa que eles terão que confrontar seus problemas através da história.” (NELMES, 2012, p.69, tradução nossa)

E também comenta que “é muitas vezes útil olhar para o seu personagem em termos de o que está em jogo para eles, e o que aconteceria se eles não conseguissem o que desejam” (NELMES, 2012, p.73, tradução nossa). Assim como Mckee, ela também apresenta o seu ponto de vista sobre narrativas múltiplas ou de múltiplos protagonistas, afirmando que:

“Histórias encruzilhadas... podem fazer ótimos filmes, mas possuem uma estrutura complexa que não é fácil de escrever. A organização da narrativa é extremamente importante para manter o ritmo e a compreensão da história.” (NELMES, 2012, p.99, tradução nossa)

E, por fim, nos estudos de roteiro para séries, Jamie Nash em *Save the Cat! Writes for TV* apresenta algumas perspectivas em séries e minisséries. Nash foca em diversos aspectos em torno do *pitching*, e recorrentemente usa o termo “*high-level basics*”, que podemos traduzir para conceitos básicos de alto escalão, que são os elementos mais importantes de sua série, sintetizados, muitas vezes em uma a duas páginas apenas. Jamie influenciou muito a escrita da bíblia de série de *Heavy Rain*, exatamente por essa perspectiva mercadológica. Ele comenta que:

“Enquanto você pode escrever um tratamento de vinte páginas da primeira temporada se você está inspirado, para escrever seu episódio piloto você só precisa de um conceito básico em planilha de beats para a primeira temporada. Estamos falando de uma ou duas páginas, no máximo três a cinco se você não consegue se segurar. A planilha de beats tem sentenças únicas que irão te dar informações o suficiente apenas para entender o que você precisa para o piloto.” (NASH, 2021, p.96, tradução nossa)

2.3 No estudo da adaptação

A adaptação é um processo extremamente comum no meio audiovisual, como podemos ver na fala de Linda Hutcheon em *Theory of Adaptation*:

“Por quê, de acordo com estatísticas de 1992, 85% de todos os vencedores do Oscar de melhor filme são adaptações? Por quê adaptações compõem até 95% de todas as minisséries e 70% de todos os filmes feitos para TV que compõem as nomeações do Emmy?” (HUTCHEON, 2006, p.4, tradução nossa)

Além disso, Hutcheon tenta caracterizar o que seria uma adaptação, começando com a ideia de que “adaptação é repetição, mas repetição sem replicação” (HUTCHEON, 2006, p.7, tradução nossa) que podemos assumir, de certa forma, que nenhuma adaptação que conhecemos no meio audiovisual é propriamente dito uma replicação, uma vez que diversos elementos desde o início

como o roteiro, até elementos de produção irão faticamente alterar e evitar essa replicação que a autora comenta. Ela descreve a adaptação como:

“... uma transposição sabida de um trabalho reconhecido; uma forma criativa e interpretativa de apropriação ou reutilização; uma extensa ligação intertextual com o trabalho adaptado.” (HUTCHEON, 2006, p.8, tradução nossa)

A autora também apresenta alguns pontos negativos da adaptação, a primeira sendo que “um livro, para poder ser dramatizado, precisa ser destilado, reduzido em tamanho, e logo, inevitavelmente, um trabalho complexo” (HUTCHEON, 2006, p.36, tradução nossa). Podemos aplicar o mesmo pensamento para a adaptação de um jogo, considerando que o mesmo também possui um material base bastante extenso e trabalhado. Uma outra visão que é apresentada é sobre a percepção dos espectadores e produtores para com a adaptação:

“A maioria das conversas sobre adaptação cinematográfica, porém, é em termos negativos de perda... mas outras vezes essa mudança é menos perceptível como uma questão de quantidade e sim de qualidade.” (HUTCHEON, 2006, p.37, tradução nossa)

Linda também separa os espectadores ou leitores em dois públicos: os que têm conhecimento e os que não tem da obra inicial. Ela cita que “... audiências que conhecem o trabalho original tem expectativas - e demandas” (HUTCHEON, 2006, p.122, tradução nossa), que traz a perspectiva da existência de um afeto com os personagens e com a estrutura original que foi apresentada, em conjunto com a forma de mídia que ela foi consumida, que algumas vezes são uma visão purista e saudosista do trabalho original, e que resulta em uma visão subvalorizada do material adaptado, relegando a adaptação a um nível inferior de escrita ou arte.

Jill Nelmes reserva um capítulo inteiro em seu livro *Analysing the Screenplay* para uma história sobre uma adaptação: às diferentes tentativas de escrita de um roteiro adaptado de O Clube Chileno. Foram diversos roteiristas e problemáticas de produção, até mesmo o fato de que o produtor entrou em outro momento em sua carreira cinematográfica. O caso serve como um possível olhar para o fazer adaptação além do ato de escrever um roteiro:

“A política de direita de O Clube Chileno e seu uso de humor negro apresentaram problemas significantes para as tentativas de Klinger de produzir um filme e isso está refletido no grande número de reescritas... Escrever um roteiro bem-sucedido de O Clube Chileno havia se tornado

uma tarefa impossível. Espero que esse estudo detalhado de O Clube Chileno tenha demonstrado a grande importância de examinar os aspectos industriais, comerciais e culturais durante o contexto da análise de um roteiro... Isso demonstra o quão afetado o processo de escrita de roteiro foi afetado por diferenças estéticas entre os colaboradores, pela atitude de potenciais investidores, pelas mudanças estruturais na indústria de cinema britânica e pela trajetória do final de carreira de Klinger. Qualquer estudo sério em roteiro, eu recomendo que tenha total ciência desses contextos para que seja feita uma contabilidade satisfatória de todos os processos envolvidos." (NELMES, 2011, p.84-85, tradução nossa)

3 Metodologia

3.1 Análise de adaptações de jogos digitais

3.1.1 The Last of Us

A série *The Last of Us*, de 2023, é um exemplo de adaptação bem-sucedida de um jogo para série *live action*. Aclamada pela crítica, ela já teve uma segunda temporada confirmada pelos desenvolvedores do programa televisivo, além de ter sido indicada a vinte quatro categorias do Emmy de 2023.

A história roda em torno de uma modificação de um fungo, *Cordyceps*, que sofre mutações e é passado para a humanidade. Isso faz dos seres humanos hospedeiros desse fungo, com o único objetivo de se espalhar pelo mundo. Conhecemos Joel Miller no dia do surto, com sua filha e irmão. Após acontecimentos trágicos que levam à morte de sua filha, somos levados décadas para frente, e agora Joel precisa lidar com seus traumas e levar Ellie, uma garota imune ao fungo, para um hospital liderado por rebeldes que querem criar uma vacina.

A narrativa do jogo é centrada em Joel e Ellie, e na criação de uma conexão entre os dois semelhantes ao de um pai com uma filha. Joel é desde o começo apresentado como um anti-herói, alguém que fez muita coisa errada na vida com o intuito de sobreviver. Já Ellie é apresentada como uma personagem enigmática, e solitária.

A série mantém todos as cenas principais do jogo: o passado trágico de Joel, o momento que descobrimos que Ellie é imune, a morte de Tess, a “cidade” de Bill, o encontro com e fim trágico dos irmãos Henry e Sam, a comunidade que vive o irmão de Joel, a séria lesão de Joel e Ellie o tratando durante um longo inverno, o *flashback* que mostra como Ellie foi mordida (essa cena vindo na verdade de um conteúdo adicional lançado após o jogo), a captura de Ellie e Joel a salvando, e a cena final de que Ellie precisaria morrer para uma possível vacina. O grande acerto, porém, da série, foi encontrar liberdade e soluções dentro do mundo já estabelecido pelo jogo.

A começar com o próprio fungo, que no jogo se prolifera por meio de esporos no ar e ferimentos causados pelos infectados, e na série os esporos foram retirados. Podemos argumentar que essa infecção por esporos traz problemas lógicos, como

por exemplo, o que seria um ambiente com muito esporos, ou pelo menos esporos o suficiente para fazer uma pessoa ser infectada. Outro ponto que podemos levantar é que, nas cenas do jogo em que havia esporos, os personagens são obrigados a colocar uma máscara de respiração, o que para uma série televisiva tiraria parte da atuação dos personagens e também tiraria preciosos momentos de aparição de suas estrelas em cena.

Uma adição feita para a série foi o desenvolvimento de outros personagens coadjuvantes, que povoam o mundo de *The Last of Us*. A série consegue dar espaço para esses personagens sem que a trama principal fique confusa, além de criar material novo para espectadores que não conhecem o material base. Alguns exemplos interessantes dessas mudanças estão na introdução de uma personagem que persegue Henry e Sam em Pittsburgh, a líder da revolução na cidade, e personagens como especialistas médicos no início da infecção explicando a gravidade da situação.

Uma notável diferença entre jogo e série é o quanto as emoções dos protagonistas ganham vida com o realismo em comparação com os gráficos digitais. Principalmente Ellie, interpretada por Bella Ramsey, recebe uma dimensão completamente nova, mais complexa, e impactada pela sua realidade: ela nasceu nesse mundo destruído. As emoções e os temas abordados na série são mais sentidos pelos espectadores. É uma história de perda, e de sobreviver mesmo com tantas feridas, tanto físicas como emocionais.

A escolha de evitar excessivos cortes e mudanças na linha de acontecimentos ocasionou em uma familiaridade com os jogadores que tinham expectativas altas com a sua adaptação. Sobre os cortes, podemos citar o combate que existe no jogo. O jogo é de sobrevivência, e existem momentos em que você constrói armas para combater os infectados ou humanos. A ação como um todo foi bastante diminuída, com diversos momentos de embates com personagens antagonistas humanos sendo retirados em prol da história ficar centrada na narrativa em torno da aproximação de Ellie e Joel.

3.1.2 Resident Evil

Já no coletivo de adaptações da série de jogos *Resident Evil*, temos uma situação muito caótica, e com diversas tentativas que trazem suas vantagens e também seus fracassos.

A começar com a adaptação inicial, que virou uma sequência de seis filmes encabeçados pelo diretor e produtor Paul W. S. Anderson. O primeiro filme foi o mais semelhante ao primeiro jogo de videogame, lançado em 1996 para o Playstation 1. Ainda assim, temos diferenças fundamentais tanto em estrutura como em personagens.

O filme é protagonizado por Alice, uma personagem que não existe nos jogos. Todos os personagens utilizados no primeiro filme não existem no jogo, e foram criados com o pretexto de que são um grupo especial armado de pessoas investigando o que aconteceu no local. O local se manteve, uma mansão, que é apenas uma fachada para o que está no subterrâneo: um gigantesco laboratório de armas biológicas. O filme consegue se manter com seus novos personagens e história, mas os fãs dos jogos ficaram decepcionados com a falta de personagens do material base.

Talvez por isso que nos filmes subsequentes tivemos o uso de diversos personagens dos jogos, mas que foram muitas vezes pouco desenvolvidos, e nunca foram protagonistas. Entre as escolhas de evitar o conteúdo do jogo e abraçar os personagens, os filmes mostraram que há um espaço para se inovar e utilizar a trama da história e ainda ter uma boa recepção. Porém se você utilizar dos personagens de forma rasa e sem fundamento, isso ocasiona em uma quebra de expectativa do público, e em filmes fracos e superficiais tanto para os novos espectadores como para o nicho de jogadores antigos.

Após o fim da história de Alice e o mundo de Paul W. S. Anderson, a Netflix comprou os direitos para adaptar para o formato de série. Antes dos direitos irem para a nova empresa, porém, um último filme foi produzido pela *Sony*.

O filme *Resident Evil: Welcome to Raccoon City*, estrelado por Kaya Scodelario e dirigido por Johannes Roberts, tentou adaptar os acontecimentos do primeiro e segundo jogo em um filme de menos de duas horas de duração. É

importante dizer que cada jogo da franquia para a plataforma Playstation 1 leva em média sete horas para serem terminados, então condensar 14 horas de conteúdo do material original em um único filme adaptado de poucas horas se provou um grande equívoco. Os personagens são rasos, diferente em aspectos e ideais aos jogos, e as narrativas são absurdamente corridas. O filme tentou abraçar o humor, porém acabou ficando preguiçoso, com grandes clichês e diálogos que parecem que foram retirados de uma *sitcom* dos anos 90. A ordem de acontecimentos também é confusa, começando com um *flashback* gigantesco abrindo o filme, que pouco estabelece para os acontecimentos consequentes. A narrativa, teoricamente de multiprotagonismo, acaba tentando entrar no conceito que McKee cita de multitrâma, mas é tão pouca desenvolvida e aproveitada que mais parece uma minitrâma, e sem uma ligação concreta entre suas jornadas. Além das ligações de sangue (os irmãos Redfield) e de trabalho (todos os policiais da delegacia de *Raccoon City*) a linha que move a trama adiante se distancia tanto uma da outra que quando todos os caminhos são unidos e alinhados, parece por obrigação, como se tivesse acabado o dinheiro para a produção.

Já a nova série, agora na Netflix, se propôs a apresentar o mundo de *Resident Evil* de uma forma diferente: ela mostra dois momentos na linha do tempo de acontecimentos: uma em 2022 e outra em 2036. O primeiro momento apresenta a figura de Albert Wesker, um grande cientista virologista da empresa vilanesca do jogo, a *Umbrella*, e suas duas filhas pequenas, que são colocados em uma cidade fechada bastante claustrofóbica e peculiar. Já o segundo, apresenta o mundo já destruído pelos zumbis, com poucas cidades-fortalezas restantes e poucos sobreviventes.

Ambos os momentos são totalmente desligados dos jogos, cuja única semelhança real foi a presença da *Umbrella Corporation* e de Wesker. Por mais que exista na adaptação uma grande liberdade para o roteirista, o que foi apresentado é um mundo desinteressante e generalista, ainda mais por se encontrar em um nicho de filmes bastante saturado, tanto por meio das séries de TV como no cinema (no caso, os filmes de zumbi). Para ser bem-sucedido em uma história original nesse tema, o que é visto recorrentemente são tramas elaboradas e criativas, e que também combinam diferentes gêneros ao do zumbi. *Army of the Dead*, por exemplo, de Zack Snyder, apresenta uma missão de roubo de dinheiro (um filme do gênero de

Heist) dentro de um mundo onde zumbis não apenas existem, mas eles estão em uma cidade isolada, evoluíram e possuem eles mesmos uma estrutura similar a uma sociedade. *Dawn of the Dead*, tanto em sua versão de 1978 de George Romero como sua versão de 2004 de Zack Snyder, apresentam um grupo desconexo de sobreviventes que encontram um “paraíso de recursos” em um shopping. E, por fim, *All of us are Dead*, produção coreana, apresenta o apocalipse pelo ponto de vista de estudantes colegiais. A trama de *Resident Evil* se destacaria por ter o lado do estudo do vírus mais elaborado, porém esse lado ou foi apresentado de forma clichê e desinteressante, ou não se provou como um aspecto que os espectadores gostaram.

Vale dizer, porém, que enquanto a série foi vista como total fracasso pelos fãs, os críticos tiveram uma visão um pouco mais otimista, chamando a série de mediana. É notável a expectativa do público e seu saudosismo com os personagens e a estrutura narrativa dos jogos, principalmente quando já se passaram mais de quinze anos sem uma adaptação que abraçasse esses personagens de forma plena.

Há também as animações em formato de longa metragem, que são as mais próximas em estrutura e personagens aos jogos. A animação possui características que conversam muito bem com as do design de jogos, como a menor necessidade de credibilidade do que acontece, e outros aspectos como a exageração e o carisma, dois de doze princípios da animação, uma tese que Ollie Johnston e Frank Thomas apresentaram em seu livro *The Illusion of Life: Disney Animation*, de 1981. Por mais incrível que algumas dessas animações possam ser, é muito complicado encontrar nele formas de se contar uma história live-action, porém o fato de ter personagens desenvolvidos e semelhantes ao dos jogos é um ponto que os filmes ou séries podem aproveitar e se beneficiar.

3.2 A escrita da bíblia de série

A escrita da bíblia foi um momento de aprendizado, pois não há exatamente um manual de escrita de bíblias, e cada bíblia é diferente entre si visualmente. O que se mantém entre elas é a apresentação do tema e do universo, os personagens e o que motiva a trama adiante.

O tema principal de Ethan abre a bíblia com uma escrita diferente do resto do texto. Essa escolha se deu ao analisar outras bíblias de séries como a de Grey 's Anatomy e Fargo, ambas com estímulos visuais e frases de efeito que se enquadram nos seus respectivos universos. No primeiro parágrafo, é situado ao leitor sobre o gênero da minissérie e a sua duração, tanto em episódios quanto em minutagem, além de apresentar os protagonistas e uma breve apresentação da investigação e procura de um assassino. Mesmo sabendo que o primeiro parágrafo é muito mais informativo, apresentar primeiro os aspectos mais amplos da série me deu a possibilidade de que caso um produtor esteja interessado nestes estilos de narrativa específicos, ele tenha sua atenção fisgada para a descrição que vem em seguida.

Separei a descrição do mundo de *Heavy Rain* em três parágrafos, cada um com seu próprio propósito. O primeiro apresenta Ethan como um pai com traumas e os três protagonistas que participam na investigação. O segundo elabora em cima do que deixará os espectadores presos à narrativa, embasado no mistério de quem é o assassino do origami. E o terceiro parágrafo de introdução da série fala sobre os temas que elas apresentam, que são o motor da narrativa e das decisões dos personagens. Ainda que em seguida seja descrito não apenas o universo que se passa, como a história de alguns personagens, se faz necessário esse momento prévio com o motivo mercadológico de que nem sempre vão ler todas as páginas, e você precisa demonstrar que essa série merece ser feita logo no começo, e nela temos todas as informações necessárias para situar sobre o que é a minissérie.

Ao descrever personagens e os seus traumas e acontecimentos passados, segue uma ordem mais narrativa do que de importância. O que isso ocasiona é que os quatro primeiros personagens ou locais importantes não são os protagonistas, mas fica mais fluido de se ler por não ter quebras nos pontos de vista. Ela segue uma linearidade, assim como o jogo, e ao terminar as descrições de personagens os leitores têm total noção do estado inicial que cada um está em *Heavy Rain*. Eles até mesmo podem imaginar como cada um vai agir de acordo com seu passado.

Me utilizando de uma ideia no livro de Jamie Nash, separei as cinquenta e cinco cenas do jogo em *beats*. Apenas o primeiro episódio está concretamente fechado, porém ao apresentar todos os beats da série, mesmo que em um formato

inicial, isso situa os leitores nas ramificações que vão acontecer com os personagens, além de apresentar um modo fluido de acontecimentos importantes para a narrativa. A bíblia, assim como o projeto, se baseou muito em dois elementos: estrutura e personagens, priorizando esses dois com foco em seguir o aprendizado do referencial teórico.

3.3 A escrita do episódio piloto

O produto original vem sendo analisado e estudado a mais de cinco anos, o que pode trazer certa clareza no que evitar ou no que se focar. A decisão principal durante a escrita foi de priorizar os arcos do jogo em sua plenitude, adaptando-os para o nosso ano, afinal o jogo é de 2010, e de explorar ainda mais o passado dos personagens, o que eles podem ganhar ou perder da situação, e o que está colocando-os nos seus limites. Essa decisão colabora a solucionar alguns problemas de causalidade natural em jogos, onde eventos podem acontecer aleatoriamente em tela, mas ao passar para a televisão, ficaria jogado ou traria confusão para os espectadores.

No que se trata do passado dos personagens, foi necessária uma etapa de aprofundamento de cada história, para encontrar tudo que poderia influenciar as suas decisões na série. O personagem de Norman Jayden, por exemplo, foi o que mais demandou soluções. Ele apenas aparece na cidade como agente do FBI, com suas tecnologias e sua dependência química. Shelby precisava destruir todas as provas de seus crimes, Ethan precisava salvar seu filho, e Madison precisava ajudar um pai e retomar a sua esperança em pessoas. Jayden, de certa forma, “apenas” investiga enquanto evita as drogas. Isso não é suficiente, mesmo em uma história baseada em torno da trama, e isso ocasionou na escolha de colocá-lo em um momento ainda mais extremo: saindo de um relacionamento que ele dinamitou por conta do vício com drogas, e malvisto no lugar que sempre fora visto como excepcional. A falta de falhas durante tantos anos de sua vida cria uma expectativa extremamente alta no interior do personagem, e também nos seus superiores e colegas de trabalho. Lidar com isso molda as escolhas de Jayden.

Shelby também foi um personagem difícil de se lidar por ser o grande vilão da história. De começo, o seu arco é bastante crível: um detetive particular indo atrás de mais pistas após o fracasso da polícia. No jogo, não temos esse lado da mídia e

do departamento de polícia tão elaborado, então o desenvolvimento desse universo para a minissérie colaborou para camuflar Shelby. O problema, porém, era que Shelby tinha um arco rapidamente trágico sem motivo. Quando criança Scott teve a perda do irmão por conta da incompetência de seu pai, mas durante décadas foi um policial exemplar. Por quê, então, ele começaria do nada a ir atrás de pais relapsos e testá-los? Há, portanto, a necessidade de se ativar esse lado novo do personagem, seja pelos acontecimentos interiores ou exteriores. Mesmo arriscando se tornar uma repetição de acontecimentos, Shelby agora também perde seu filho e seu relacionamento. A ideia era explorar essas múltiplas aparições do mesmo tema do ponto de vista de diferentes personagens e suas ações. Shelby se torna um assassino, tentando provar para todos que não existe algo como um pai ideal que iria até o fim para salvar um filho. Jayden abraça no vazio da sua vida amorosa as drogas, e Ethan entra em uma severa depressão, além de ainda ter vestígios psicológicos dos acontecimentos trágicos de sua vida.

Madison era o personagem com arco dramático mais fraco no jogo. Seus medos e ideais eram completamente jogados, até mesmo para ser utilizada apenas como um interesse romântico de Ethan. Aqui, a escolha de Nova Iorque colabora com o seu desenvolvimento. Seu medo agora se encontra em anos trabalhando em jornalismo investigativo, uma ideia que retirei de minha mãe, que abandonou a medicina humana por motivos semelhantes ao dela: desacreditar na bondade humana. Madison se torna uma consequência do mundo que ela escreve sobre.

Da parte de criação de novos personagens para a adaptação, foi possível manter isso a um mínimo, apenas elaborando um mundo crível ao redor da trama. O prefeito, por exemplo, foi necessário pois um crime desse nível não passaria impune aos olhos da mídia, que perseguirá os políticos e a força policial por causa da inabilidade de se encontrar um culpado. Prefeito e mídia são levantados pela trama, e suportam a existência um do outro nesse mundo.

A estrutura da história do jogo foi, de certa forma, mais simples de se adaptar. Sendo uma narrativa centrada ao redor da trama, os desenvolvedores tiveram bastante tempo para criar esse mundo formado de tragédias e crimes. O que a minissérie teve que encontrar soluções é na parte de localização, uma vez que a cidade não é citada em nenhum momento, apenas que se passa em uma cidade

bastante chuvosa. Ao olhar para o índice de chuvas americano e suas respectivas cidades, escolher Nova Iorque demonstrou uma oportunidade: não apenas é a maior cidade dos Estados Unidos, mas também é o maior centro de mídia. O que acontece em Nova Iorque sai de Nova Iorque, e sai em todos os noticiários do mundo. O assassino do Origami se tornaria o inimigo número um da mídia, e a pressão seria imensa em cima das forças tarefas encarregadas. Além disso, há uma praticidade para uma possível produção: Nova Iorque é a segunda maior cidade americana em produções cinematográficas, atrás apenas de Los Angeles, que não foi uma possibilidade realista, pois chove pouquíssimo.

Ainda na estrutura, outro ponto interessante é que o jogo é constituído de fases com um único personagem jogável. Cada cena com cada protagonista é longa, porém necessária para a narrativa. Houve uma ideia inicial de talvez condensar arcos de personagens em um mesmo episódio, então o primeiro episódio seria apenas com cenas de Ethan, o segundo de Shelby e assim em diante. Isso não funcionou pois perderia muito potencial de pistas e recompensas, além de que quebraria a linha temporal da narrativa. Intercalar diferentes protagonistas foi a melhor saída, mas não foi possível manter a ordem das cenas inalteradas, pois eram muito inconstantes. Por exemplo, Madison poderia ter sido apresentada no primeiro episódio, mas para evitar exatamente a superficialidade dela que era um problema no jogo, é melhor dar esse espaço para ela no segundo episódio, onde ela seria assimilada mais facilmente pelos leitores e espectadores.

O roteiro do episódio piloto ficou com 45 páginas, um número aceitável, porém o ideal seria manter em no máximo 42 páginas para os outros episódios, por conta das cenas mais longas em torno da trama, além de transformar a série em um produto mais fácil de se apresentar a empresas interessadas. Outro problema inicial teve uma solução prática no remanejamento de cenas do jogo ou seu corte, como Ethan recebendo a caixa com os origamis diretamente em casa (retirando uma cena longa e sem explicação em uma estação de trem).

4 Considerações finais

Os jogos digitais são bastante complexos de se adaptar. Os fãs das franquias esperam uma semelhança extrema à estrutura e aos personagens que, em sua totalidade, são impossíveis de se apresentar ao fazer a conversão para o meio audiovisual. Porém, eles não são totalmente avessos a mudanças, se a nova narrativa abraçar o mundo original ou tenha uma motivação genuína por trás dela, como o aprofundamento do personagem e do mundo, e a exploração de elementos novos que condizem com o universo criado no jogo.

Os personagens, por mais superficiais que possam ser, tem suas representações essenciais em sua adaptação. Encontrar soluções para o que eles significam no jogo pode ser um trabalho árduo, uma vez que eles precisam fazer sentido com a realidade narrativa que está sendo montada, e também haver conexões com o significado inicial do material base. O melhor cenário para uma adaptação é a utilização conjunta da motivação de cada personagem dentro do jogo com o mundo de possibilidades que o meio audiovisual apresenta, unido à criatividade do roteirista em apresentar os elementos que possam ser vantajosos para a narrativa audiovisual, e criar uma experiência única para espectadores novos e espectadores que já conhecem o material base.

A estrutura narrativa original dos jogos se beneficia muito da sua adaptação para a narrativa audiovisual: mesmo que a liberdade de um jogo permita acessar novas áreas e elementos que um enquadramento de série não poderia, a atuação e a escolha roteirística permite uma maior facilidade de assimilação do que acontece em tela, além de conseguir formar uma narrativa mais aprofundada tanto em personagens como no mundo do jogo.

O uso do formato de séries ou minisséries colabora imensamente com a adaptação de jogos pela duração que pode ser dada para a narrativa. Mais do que ter espaço para replicar o que acontece no jogo, a minutagem é preciosa para a liberdade na adaptação, dando ao roteirista margem para inovar sem se desprender da estrutura narrativa original do jogo. Além disso, há o fato de que jogos são feitos para serem revisitados com a intenção de se estender o tempo de interação entre jogador e jogo, e o formato seriado é uma maneira que o espectador pode facilmente visitar o seu universo.

A pesquisa também se demonstrou importante por conta dos desdobramentos que elas podem levantar. Cada adaptação possui suas próprias especificidades, e seria interessante analisar outros jogos e produzir outros produtos. Além de aprofundar ainda mais o estudo de roteiro, uma experimentação interessante poderia ser a de juntar cinco diferentes roteiristas e cada um deles apresentar um roteiro diferente de um mesmo jogo base. Esta escolha apresentaria outras faces de pesquisa, entre elas as diferenças nos métodos e nas cenas escolhidas para se adaptar de cada autor, criando uma pesquisa única em seu meio. Podemos, ainda, esperar que novas séries e filmes sejam feitas adaptando jogos digitais, formando materiais recentes e mais conteúdo para outras análises comparativas, podendo até mesmo retornar para esta pesquisa em roteiros adaptados de jogos e levantar novas hipóteses e retirar outras que se provaram incorretas.

Já sobre perspectiva de produção, o jogo que possui direitos autorais, portanto sua realização passaria pela aprovação da desenvolvedora ou a compra dos seus direitos. A melhor perspectiva, porém, seria entrar em contato com a empresa desenvolvedora do jogo, além de utilizar sites específicos para receber a análise do estado do roteiro no momento. Caso a empresa negue uma possível adaptação, imagino que possa adquirir esses direitos ou conseguir contato direto com pessoas que possam facilitar essa produção daqui a 10-15 anos. Seria uma pena manter o projeto tanto tempo na gaveta, mas ele já supriu sua função principal: explorar os roteiros adaptados de jogos, criando informações para quaisquer interessados no assunto. Ele também serviu como prática direta em roteiro para mim, além de poder ser utilizado como material de portfólio, portanto que não seja utilizado para fins comerciais ou para provar a minha qualidade como escritor de roteiros adaptados.

Por fim, revisitar um produto de uma mídia diferente, agora em uma promessa audiovisual na forma de roteiro, é imensamente prazeroso. Mesmo que em uma forma inicial, há nos produtos um carinho muito especial com o material base, mas também soluções para se inventar neste incrível mundo chuvoso que joguei pouco mais de dez anos atrás. Adaptar um jogo onde controlamos durante horas personagens para o roteiro é trazer essa figura para o seu lado, e perguntar quais direções você, como roteirista, acredita que seja condizente com a sua própria interação com o jogo. É buscar em que forma é possível agregar a esses personagens, agora como alguém que visualiza de fora a narrativa com uma caneta.

É uma perda de controle intencional, com a intenção de uma nova forma de narrativa, e uma nova experiência de controle por meio das páginas do roteiro.

5 Referências Bibliográficas

DILLE, Flint. PLATTEN, John Zurr. **The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design**. Lone Eagle Publishing Company.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. Routledge 2012;

JOHNSTON, Ollie. THOMAS, Frakie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Disney Editions, 1995.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Arte & Letra 2017.

MCKEE, Robert. **Character: The art of role and cast design for page, stage and screen**. Twelve, 2021.

NASH, Jamie, **Save the Cat! Writes for TV: The last book on creating binge-worthy content you'll ever need**. Save the cat! Press 2021;

NELMES, Jill. **Writing the screenplay: The expert guide**. The Crowood Press Ltd, London 2012;

NELMES, Jill. **Analysing the screenplay**. Routledge, London 2011;

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric, **Regras do Jogo**. Blucher 2012.

6 Referências filmográficas e jogos digitais

ALL OF US ARE DEAD; Direção: Lee Jae-kyoo, Kim Nam-su. Produção: Film Monster. Coréia do Sul: Netflix, 2022. Streaming.

ARMY OF THE DEAD; Direção: Zack Snyder. Produção: The Stone Quarry. Estados Unidos: Netflix, 2021. Streaming.

DAWN OF THE DEAD; Direção: George Romero. Produção: Laurel Group. Estados Unidos: United Film Distribution Company, 1979. 1 DVD.

DAWN OF THE DEAD; Direção: Zack Snyder. Produção: Universal Pictures. Estados Unidos: Universal Pictures, 2004. Streaming.

RESIDENT EVIL; Direção: Paul W. S. Anderson. Produção: Constantin Films. Reino Unido: Pathé Distribution, 2002. 1 DVD.

RESIDENT EVIL; Direção: Bronwen Hughes, Rob Seidenglanz. Produção: Amalgamated Nonsense. Estados Unidos: Netflix, 2022. Streaming.

RESIDENT EVIL: DEGENERATION; Direção: Makoto Kamiya. Produção: Digital Frontier. Japão: Sony Pictures Entertainment Japan, 2008. Streaming.

RESIDENT EVIL: WELCOME TO RACCOON CITY; Direção: Johannes Roberts. Produção: Screen Gems. Estados Unidos: Sony Pictures Releasing, 2021. Streaming.

THE LAST OF US; Direção: Neil Druckman, Craig Mazin. Produção: Sony Pictures Television. Estados Unidos: HBO, 2023. Streaming.

RESIDENT Evil. 1nd. Osaka: Capcom, 1996. 1 jogo eletrônico.

HEAVY Rain. 1nd. Paris: Quantic Dream, 2010. 1 jogo eletrônico.

THE Last of Us. 1nd. Santa Monica California, 2013. 1 jogo eletrônico.

7 Anexo 1: bíblia de série Heavy Rain

Heavy Rain

Bíblia de série

Paulo Ricardo Wyllie Elyas Queiroz dos Santos

Baseado no jogo

Heavy Rain

Da empresa

Quantic Dream

03 de julho, 2023

“O quão longe você iria para salvar alguém que você ama?”

Heavy Rain é uma minissérie de sete episódios de 50 minutos, baseada no jogo de mesmo nome. Seu gênero é de drama, e segue o ponto de vista de quatro diferentes protagonistas, (Ethan Mars, Norman Jayden, Scott Shelby e Madison Paige) que estão nos seus limites tentando encontrar um *serial killer* e uma das crianças que ele raptou.

A história parte de Ethan Mars, que perde seu filho por um atropelamento após perde-lo de vista e sofre para sobreviver com o seu erro. Enquanto isso, um assassino de crianças segue a solta, o assassino do origami. É quando o segundo filho de Ethan é capturado pelo assassino que a narrativa se desenrola, com ele sendo “testado” para descobrir o quão longe ele irá para salvar alguém que ele ama. Já os outros três protagonistas formam outros lados investigativos do caso: Norman Jayden trabalha para o FBI; Scott Shelby como detetive particular; e Madison Paige como uma jornalista investigativa.

A minissérie utiliza em sua trama diversas pistas e recompensas, verdadeiras e falsas, deixando para os espectadores a dúvida de quem realmente é o assassino do origami. Ele, claro, está entre os nossos protagonistas, e a cada arco que vemos, temos menos certeza de quem ele é.

A temática da série pode ser separada em dois principais temas. A primeira é aprender a viver com seus erros, pois as pessoas não são perfeitas, e como conviver tendo total ciência disso. A segunda é que a história de Heavy Rain é essencialmente de redenção. Ethan está tentando seguir sua vida após perder o filho, assim como Shelby; Madison quer encontrar a esperança em um mundo caótico; E Jayden quer se redimir por sua dependência química e desleixo em seus relacionamentos amorosos e profissionais.

Personagens:

Ethan Mars é um arquiteto bem-sucedido da cidade de Nova Iorque. Ele é pai de dois filhos, Shaun e Jason, e é casado com Grace Mars. Suas vidas não são perfeitas, mas o fato de estarem juntos fazem eles sentirem que sim. Ou pelo menos eram, até o momento que um acidente acontece por culpa de Ethan, e Jason morre. Depressivo e com dificuldades de

seguir em frente, Ethan precisa lidar com seus traumas e medos, principalmente quando seu filho mais jovem é sequestrado.

A cidade de Nova Iorque, a maior megalópole dos Estados Unidos, muitas vezes bela, é decadente. Apenas aqueles com muito dinheiro conseguem se manter em uma rotina saudável de vida, com outros tendo rotinas de quase 12 horas diárias para sobreviver. Nessas condições, é comum o afloramento de crimes e outras ilegalidades.

O assassino do Origami vem aterrorizando os arredores de Nova Iorque e Nova Jersey. Seu *modus operandi* envolve o sequestro de uma criança, entre 8 e 12 anos, e após cerca de 72-84 horas, ela é colocada em um terreno baldio, morta por afogamento, com um origami na mão esquerda e uma rosa em seu peito.

A polícia, claro, está à procura desse maníaco. Liderando a busca está o detetive Blake, capitão de polícia há mais de uma década. Um começo de carreira promissor, acabou tendo seu espírito quebrado pela crueldade e realidade da cidade grande. Agora, mesmo ainda tendo honra, muitas vezes ele olha para o outro lado, ou ainda pior, age de formas ilegais para conseguir o que quer. Um personagem ambíguo por natureza, não há muitas coisas que o tirem do sério. Mas entre as que conseguem esse feito, está não seguirem as suas ordens.

É possível dizer que todos na força policial sentem uma pressão, principalmente quando estão desesperados. Mesmo convivendo em uma cidade criminosa por natureza de grandeza, é raro que os alvos sejam as crianças. E acima de tudo isso, a mídia é implacável. Se não houver resultados, ou até que um verdadeiro suspeito seja encontrado, a única certeza é que mudanças irão acontecer.

Entre esses possíveis desempregados, está o prefeito, correndo para reeleição, e que se encontra em uma sinuca de bico. O tópicos já o tirou do seu objetivo de concorrer para o senado, e quanto mais se prolonga essa busca, menor são suas chances de manter a cadeira que ocupa. Um covarde, rico e privilegiado, enquanto crianças morriam ele tomava seu whiskey, até entender que essas mesmas crianças ameaçavam a sua fortuna e prestígio. Depois de meses sendo tratado como ele merece ser, ele não vê nenhuma opção do que pedir ajuda a outras instituições, as “armas grandes” do governo americano.

É aí que entra o detetive especial **Norman Jayden, FBI**. Norman é um garoto prodígio do Federal Bureau. Com quinze anos, ele conseguiu informações que o privilegiavam durante o colégio e usou isso não para sua vantagem, mas para apenas provar um ponto para seus professores. Quando ele foi expulso, um homem o recrutou para alguns testes. Desde então, Jayden vem sendo o melhor agente da instituição. Seu modo de trabalhar é de se mostrar incansável, e ir até o fim para conseguir o que quer e solucionar um caso. Ele é fascinado e obcecado em seu trabalho, ou era, até se apaixonar. Seu casamento veio poucos meses depois, mas ele não conseguiu mais ter o mesmo ritmo. Ser do FBI traz muitas vantagens, e uma das menos faladas talvez seja o acesso facilitado a drogas apreendidas. Tripto, uma espécie de bebida com efeitos semelhantes à da mistura de LSD e Cocaína, se tornou o melhor amigo de Jayden. As drogas salvaram seu trabalho, mas não seu casamento. O divórcio o fez sucumbir ainda mais as drogas, e o FBI descobriu tudo. Depois de um mês de internação, Jayden precisa recuperar a confiança que tinha, e o seu status no trabalho. Ele sabe que um erro ou o fracasso pode ser a desculpa que precisam para ele ir para a rua. É o suficiente para deixá-lo em estado de alerta, ainda mais com a abstinência de uma droga que cria tamanha dependência.

A mídia, em um frenesi esperado, trata dos assassinatos como a maior fonte de visualizações. Cada jornal e cada noticiário separa um momento de grande destaque para essa investigação. Podemos dizer que isso é algo correto para as vítimas e em busca do assassino e da verdade, mas a realidade é que a única colaboração que a grande mídia queria com os impactados são fotos em seus momentos de maior dificuldade e luto. Mas nem toda a mídia está pautada em notícias sensacionalistas disfarçadas de cobrança de seus direitos.

Há, claro, jornalistas investigativos honestos, como **Madison Paige**, que trabalha para o terceiro maior jornal de Nova Iorque. Madison é a caçula de quatro irmãos. Seus pais eram extremamente ricos como donos de parte de um conglomerado de mídia. Ela sempre esteve coberta de uma proteção monetária. Na sua primeira semana como jornalista investigativo, ela começou a ver o quão dentro de uma bolha estava. E ao escrever tantos artigos sobre crimes tão violentos, ela não conseguia mais passar uma noite de sono tranquilo. Por mais contraditório que seja, apenas indo para hotéis de péssima qualidade ela se sentia bem, pelo

anonimato de sua presença. Ela busca a verdade sobre Ethan e sobre o assassino, mas é uma figura que nem sempre se apresenta de forma verdadeira.

A última peça do quebra-cabeça de Heavy Rain é **Scott Shelby**, detetive particular e policial aposentado. Durante décadas Shelby foi um exemplo na força, ganhando dezenas de medalhas de honra e fazendo do seu distrito um lugar mais seguro. O trabalho acabou o tornando um alcoólatra, mas ele sempre foi um marido fiel e prestativo. Porém numa noite de bebedeira, ele decidiu não atender as ligações. Seu filho havia desaparecido até que descobriram que ele estava envolvido em um acidente de carro. Entre as muitas ligações de sua esposa, havia uma de seu filho. A dor foi tanta que ele largou as bebidas e se aposentou da força, e sua esposa o deixou. Agora, três anos após o acidente, ele busca respostas sobre o assassino do origami, mas é uma pessoa que age de formas misteriosas.

Descrições, arcos e interações:

Ethan Mars: Ethan tem 35 anos, possui cabelos escuros e barba a fazer. Sua narrativa em Heavy Rain se parte dele superando a perda do filho de forma trágica. O arco narrativo dele começa quando seu segundo filho, Shaun, é sequestrado pelo Serial Killer. Ele precisa passar por diversas “provas” para mostrar que é um bom pai, entre elas dirigir na contramão e atravessar fios de alta tensão. Ele interage principalmente com Madison e Norman, ela sendo uma grande aliada cuidando de seu estado físico após as provas, e Norman acreditando que ele não se encaixava no perfil de um serial killer. Ambos enxergam Ethan como uma pessoa um pouco perdida dentro de si, mas de boa índole, e vão ao extremo para ajudá-lo. Por conta dessas provas, o arco de Ethan se completa quando ele salva o filho mais novo de ser afogado, uma redenção de sua culpa, tanto pelo sequestro quanto pela perda do outro filho. Ethan passa a enxergar o mundo de uma nova forma, uma que apenas quando ainda era casado e com seus filhos vivos havia sentido. Ele se prova como um bom pai.

Scott Shelby: Shelby tem 45 anos, possui um corpo robusto e poucos cabelos. Seu arco parte principalmente de sua busca por pistas deixadas pelo assassino do origami com vítimas passadas, enquanto busca desvendar mais informações. Ele, na verdade, é o assassino, e estava apenas em busca de queimar todas as evidências que ele havia criado ao longo dos anos. A dualidade da persona que ele apresenta e a persona que ele é monta um falso arco

de obstinação pela verdade, enquanto apaga todo o passado de seus crimes. Ele interage com os outros protagonistas no fim da história, quando já sabemos que ele é o assassino e os outros protagonistas também, entrando em conflito direto com ele.

Norman Jayden: Norman possui 30 anos e um físico de atleta que se esconde por trás de seu terno. Seu arco é ligado ao lado investigativo, colaborando com a polícia para chegar a novas pistas e conclusões. Ele interage com Ethan brevemente durante a série, pois crê piamente que ele não é o assassino, focando então em encontrar formas de provar sua inocência além de dados e números estatísticos. Ser bem sucedido é uma necessidade magna, mas seus ideais não o deixam apenas escolher um falso culpado. Ele segue obstinado em sua busca até o fim, enquanto luta contra as drogas. Ele se redime não apenas salvando Shaun, mas também provando que suas buscas e informações estavam corretas, e Shelby na verdade era o assassino. Ele volta a ser o rosto do FBI, mas continua tendo dificuldades com sua abstinência de drogas.

Madison Paige: Madison tem 35 anos, cabelos escuros e curto. Seu arco é de esperança dentro de uma cidade que só apresenta seus piores lados para alguém como ela, jornalista investigativa. Encontrar Ethan e entender suas motivações e sua imparável vontade de salvar seu filho dá a ela uma razão para continuar vivendo, além de mostrar que existem pessoas boas no mundo. Além de encontrar uma razão, ela se apaixona por Ethan, exatamente por ser a síntese do que ela queria que o mundo fosse: caótico, mas com uma boa intenção. Ela interage também com Shelby no confronto final, um momento onde todos os protagonistas se encontram para salvar ou terminar a vida de Shaun.

Episódios:

Episódio 1: O Assassino do Origami

Sinopse:

Ethan vive uma vida tranquila com sua família em uma casa moderna. Eles comemoram o aniversário do filho em um shopping, porém um acidente trágico ocorre: Jason é atropelado e morre. Após um pulo temporal, Ethan agora em uma casa mais humilde tenta superar a perda do filho e o fim do seu casamento. Enquanto isso, um serial killer segue a solta, com o FBI agora no caso, representados por Norman Jayden, e um detetive particular contratado

pelas famílias das vítimas, Scott Shelby. Uma nova vítima é sequestrada, e seu nome é Shaun Mars.

Escaleta:

1. Ethan e sua família em sua casa moderna, comemorando o aniversário de Jason.
2. Ethan leva sua família para almoçar no shopping, Jason se perde dele e acaba atropelado junto com o pai. Jason morre.
3. Ethan agora mora em uma casa de subúrbio, e não consegue superar a perda do filho. Ele também não consegue se conectar com o seu outro filho, Shaun, e está lidando com apagões de memória. Ele acorda no meio de uma rua chuvosa, sozinho.
4. Norman Jayden, detetive do FBI, analisa o local onde uma criança foi encontrada morta. Ele conhece o detetive da polícia Blake, e consegue algumas pistas do *modus operandi* do assassino do origami.
5. Scott Shelby visita um hotel velho em busca de informações com a mãe de outra vítima do assassino. Ele consegue algumas pistas e salva a mãe de um abusador.
6. Ethan vai ao psicólogo, que diz que seu problema é psicológico. Ele vai ao parque com o filho, onde estão tendo um bom momento até que Ethan tem um apagão e seu filho desaparece. Ele corre pelas ruas, mas não o encontra.
7. Jayden busca pistas no seu escritório usando sua tecnologia de realidade virtual. Ele também conversa com o chefe de polícia e o prefeito, ambos esperando resultados rápidos vindo dele.
8. Ethan vai na delegacia, e relata o sumiço de seu filho, Shaun, para Blake e Norman.
9. O prefeito relata para a mídia que Shaun foi capturado pelo assassino do origami.
10. Ethan acorda assustado em casa, com a mídia fervorosa fazendo reportagens na frente dela. Ele recebe uma caixa por correios. Nela, figuras de origami e um celular, que mostra seu filho preso em um porão e a pergunta “o quão longe você iria para salvar alguém que ama?”

Episódio 2: Peças de um Quebra Cabeça

Escaleta:

1. Ethan pega o primeiro origami, que é um ticket de estacionamento no subúrbio e sai de casa.
2. Shelby fala com outro parente de vítima, um dono de uma lanchonete. De início ele não dá pistas, mas após Shelby salvá-lo de um assalto, ele entrega uma caixa que lhe fora enviado pelo assassino do origami.
3. Madison tem um pesadelo, com homens invadindo sua casa e a agredindo. Ela sai de casa após receber uma ligação do seu chefe a colocando na história de Shaun Mars.
4. Jayden apresenta para os outros detetives todos os dados que conseguiu buscar e alguns suspeitos. Ele e Blake tem uma discussão, mas decidem trabalhar juntos para encontrar o assassino.
5. Jayden e Blake vão atrás de um suspeito, fanático religioso. O homem surpreende Blake e pega sua arma, mas Jayden o convence a soltar a arma. O homem então puxa um crucifixo do bolso traseiro, que assusta os dois por parecer estar sacando uma arma. Ele é preso.
6. Shelby vai atrás de outro parente de vítima, uma mãe solteira com um filho bebê. Ele encontra a mãe com os pulsos cortados e a criança chorando. Após salvar a mãe, ele troca a fralda da criança e recebe mais uma pista: um celular que o ex-marido da mulher havia deixado para trás, e que não era dele.
7. Ethan pega o carro no estacionamento e passa pela primeira prova: a cada prova, ele recebe letras do endereço de onde seu filho está. Ele deve dirigir na contramão de uma estrada de alta velocidade durante 1 minuto. Ao completar, ele capota o carro e recebe as letras. Ele se afasta do carro, machucado, em direção de um hotel.
8. Ethan chega ao hotel onde Madison também está. Ela o ajuda com as feridas, e pega algumas informações que podem ser importantes para a sua escrita.
9. Jayden e Blake falam com um suspeito no frigorífico, que entra em embate, mas se prova inocente. Eles terminam contemplando a ideia de que Ethan Mars pode ser o assassino.

Episódio 3: Machucado e Procurado

Escaleta:

1. Shelby recebe a mãe que ele protegeu de um abusador em casa. Ela decide ajudar na investigação. Como ela havia pistas, e só entregaria se Shelby aceitasse a ajuda, ele aceita.
2. Shelby e Lauren vão até a mansão de Kramer, filho rico playboy que é um suspeito após o envolvimento com um assassinato semelhante ao do assassino do origami. Ele “confessa”, de forma irônica, e Shelby sai sem respostas.
3. Ethan passa pelo segundo teste: primeiro ele se arrasta por túneis com cacos de vidro, até chegar em uma estação de energia. Ele precisa passar pelas fiações de alta voltagem até o outro lado. Ele recebe as letras, e com muita dor, sai da estação de energia.
4. A ex-esposa de Ethan é chamada para depor na delegacia. Ela conta que Ethan não era mais o mesmo, e frequentemente tinha apagões, e contou que Ethan sabia fazer origamis.
5. Jayden e Blake vão ao psiquiatra de Ethan. Ele nega as informações que eles pedem, e Blake parte para cima, o machucando fisicamente. O psiquiatra acaba dando as informações, e mostra que Ethan havia problemas psicológicos extensos, além de sempre que tem um apagão, ele acorda com um origami no bolso. Blake declara Ethan o assassino.
6. Shelby conversa com o pai de Kramer, tentando achar pistas de que o filho é o assassino. O magnata vai proteger o filho, e diz para Shelby abandonar o caso imediatamente.
7. Ethan vai a um apartamento abandonado onde deve passar pelo terceiro teste: cortar um dedo. Ele faz isso utilizando itens do local, como uma serra, álcool e whiskey. Ele sangra muito, mas consegue as letras do endereço.
8. Madison encontra Ethan machucado e ensanguentado. A polícia os encontra, e Madison o ajuda a correr da polícia até entrarem em um metrô.

Episódio 4: Aparências Enganam

Escaleta:

1. Ethan e Madison conversam no hotel, e acabam se conhecendo mais. Ethan agradece pela ajuda, mas pede para ela se retirar para ele continuar buscando o filho.

2. Jayden reflete sobre suas pistas, desacreditado que Ethan seja o assassino. Ele encontra um elo com um possível ferro velho onde pertencia o carro da primeira prova de Ethan.
3. Shelby e Lauren vão a um relojoeiro, que o assassino poderia se utilizar para conseguir itens comuns em seu modo de operar. Alguém mata o relojoeiro, e eles precisam apagar suas digitais e fugir, pois não há tempo para ficar na delegacia explicando o que aconteceu.
4. A missão de Ethan agora é matar um traficante. Ele entra em conflito com ele, mas acaba não conseguindo matar. Ele fracassa, e não consegue as letras do endereço.
5. Madison vai atrás de alguns contatos dela, tentando provar a inocência de Ethan. Ela é drogada por um velho, que tenta abusar dela. Ela entra em combate com o velho, que acaba morrendo em uma armadilha que ele mesmo fez. Ela sai correndo, mas leva o diário dele com informações sobre os clientes dele.
6. Jayden encontra o local onde o carro foi comprado. Ele argumenta e briga com o dono do local, até conseguir informações. Eles acabam brigando, Jayden tem uma crise de abstinência e apaga. Norman acorda preso a um carro, mas consegue escapar. O homem acaba ficando preso a um rolo compressor, e Jayden diz que vai deixá-lo passar se ele não responder. O homem assume que nunca viu Ethan na vida dele, e que era um cliente que ele havia conhecido em uma boate.

Episódio 5: Passado e Presente

Escaleta:

1. Shelby e Lauren na lápide de uma criança. Eles escutam do coveiro a história de um garoto que morreu décadas atrás, afogado. Shelby assume que ele tem uma conexão com esses assassinatos, todas as crianças são de pais relapsos.
2. Flashback dessas duas crianças brincando até a tragédia.
3. Madison vai até o clube para conseguir mais informações do assassino. Ela consegue imobilizar o dono do clube, que na hora que ia dizer o nome do assassino, leva um tiro. O homem com dificuldade aponta para uma gaveta, e morre. Dentro dela, recibos de pagamentos vindos de três diferentes locais, todos sob o nome de uma rede de hospitais.

4. Jayden vai ao mesmo clube, e tem um embate com um homem de máscara e sobretudo. Jayden é derrotado na luta, mas como estava de óculos conseguiu algumas informações sobre o assassino.
5. Madison volta para o hotel e conversa com Ethan sobre o que ela achou. Ela assume ser jornalista e pede desculpas. Eles têm um momento romântico.
6. A polícia encontra o hotel, e Ethan escapa por pouco deles.
7. Shelby e Lauren são feitos de refém, apagados e jogados em um rio. Eles escapam por pouco da morte, com Shelby salvando ambos.
8. Shelby vai à mansão de Kramer enfurecido e com uma arma. Ele mata todos os capangas, mas deixa Kramer vivo, após ele admitir que seu filho matou apenas uma das crianças.
9. Madison encontra a mãe das duas crianças do cemitério no hospital que ela havia visto nos recibos. Ela consegue fazer a mãe sussurrar o nome da criança. Ela sai correndo do hospital.

Episódio 6: Não se Esqueça de Mim

Escaleta:

1. Ethan chega a um grande salão com um frasco em uma mesa. O frasco é veneno, e ele precisa tomar para receber a última dica. O veneno o mata em 2 horas. Ele toma, e recebe as letras.
2. Ethan chorando no carro, sem a locação completa. Ele ouve barulho de navio na última gravação do filho. Dos cinco possíveis locais, apenas um é próximo de uma doca. Ele decide tentar, é sua última chance.
3. Jayden buscando mais pistas em seu escritório, Shaun morrerá em 2 horas. Ele descobre que o assassino já foi chefe de polícia, e até pensa que pode ser Blake, mas decide buscar na base de dados de imóveis comprados por policiais em Nova Iorque. Ele encontra um galpão abandonado, que um antigo chefe de polícia possui e não foi alugado nos últimos três anos. Ele corre para fora da delegacia.
4. Shelby deixa Lauren no terminal de trem e diz que vai resolver tudo, mas não pode arriscar a vida dela. Eles se beijam, e ela vai embora.

5. Flashback do dia que a criança morreu décadas atrás. Antes de morrer, ele diz: “não se esqueça de mim, Shelby”.

Episódio 7: O pecado dos pais

Escaleta:

1. Shelby queimando todas as pistas que conseguiu retomar. Ele sai do apartamento.
2. Madison encontra o apartamento de Shelby, e dentro dele o local que ele guardava suas informações. Shelby volta e a prende dentro do seu espaço secreto, e atea fogo no próprio apartamento. Ela escapa por pouco e vai para o galpão onde Shaun está preso.
3. Ethan encontra Shaun e Shelby. Eles conversam sobre o que é ser pai. Quando Shelby vai matar Ethan, Jayden aparece e começa um combate com ele.
4. Ethan retira Shaun do poço com dificuldade, ele não respira. Ethan faz respiração boca a boca nele, até que ele consiga soltar a água dos seus pulmões. Seu relógio começa a tocar, o veneno vai fazer efeito. Ele abraça o filho forte, mas nada acontece. Era mentira.
5. Madison chega de moto, vários policiais fora do galpão. Ela ultrapassa a zona isolada e corre para dentro do galpão.
6. Jayden vence o embate com Shelby, que cai para sua morte de uma grande altura.
7. Madison avisa Ethan que a polícia vai atirar se ele sair. Eles saem de mãos dadas, e com Shaun no colo.
8. A mídia noticia todos os acontecimentos e limpa o nome de Ethan.
9. Ethan entra em um grande apartamento vazio com Shaun e Madison. É a nova casa dele, onde vai recomeçar a vida.
10. Lauren vai no cemitério onde Shelby está enterrado e cospe na lápide.
11. Jayden é entrevistado em um programa de televisão por seus feitos. Ele tem uma recaída, mas joga fora todos os frascos de droga que possuía.

Essa é a história de um assassino de crianças, uma investigação e um pai desesperado na cidade mais midiática e populosa dos Estados Unidos.

8 Anexo 2: episódio piloto Heavy Rain

HEAVY RAIN: EPISÓDIO
PILOTO O ASSASSINO DO
ORIGAMI

Escrito por:

Paulo Wyllie

Santos

Baseado no

jogo Heavy

Rain

Da empresa Quantic Dream

paulo.santos_19aud@fac.unb.br

INT. QUARTO DE ETHAN - DIA - 12:45

ETHAN MARS deitado de bruços em sua cama. Ele veste apenas uma cueca boxer. Ethan tem 33 anos, branco e tem cabelo preto. Ele se vira barriga para cima e começa abrir os olhos até que--

Seus dois filhos, JASON e SHAUN, pulam nele.

SHAUN E JASON

Pai! Pai!

Ethan calmamente vai tomando consciência

JASON

Pai, você já perdeu metade do meu aniversário!

Ethan finge de desentendido.

ETHAN

Metade do que? Hoje não é seu aniversário.

JASON

É sim...

Ethan finalmente acorda

ETHAN

Então vamos ter que aproveitar o resto...

Ele se levanta enquanto carrega os dois nos braços, e começa a caminhar pelo quarto como se fosse um avião. Sua esposa, GRACE MARS, entra no quarto.

GRACE MARS

Calma lá, piloto.

Ethan desacelera e bota os dois no chão. Grace se aproxima.

GRACE MARS (CONT'D)

Bom dia sonolento

Eles dão um beijo.

GRACE MARS (CONT'D)

Dormiu tarde?

ETHAN

Bastante, mas finalmente terminei as plantas.

Grace acena com a cabeça positivamente.

GRACE MARS

Crianças, vão se trocar, a gente
vai almoçar no shopping.

Eles dois saem do quarto correndo.

ETHAN

Shopping?

GRACE MARS

Sim. Afinal, você comprou
o presente dele ontem né?

Ethan fecha os olhos. Esqueceu completamente.

GRACE MARS (CONT'D)

Não tem problema, assim ele
escolhe o que realmente quer.
Então, agora que o trabalho
acabou... talvez uma viagem?

Ethan acena positivamente com a cabeça. Eles se abraçam.

GRACE MARS (CONT'D)

Disney, Amsterdã... qualquer
lugar legal.

ETHAN

Dallas...

A cara de Grace se fecha.

GRACE MARS

Nunca mais. Nunca.

ETHAN

Eu sei. Algum lugar legal. Vou
pensar em um.

Grace sorri.

GRACE MARS

Ótimo. Vai se arrumar.

Eles dão um selinho, e Grace sai. Ethan olha pela janela,
um lindo dia. Ele entra no banheiro.

INT. SALA DE ESTAR, CASA DE ETHAN, DIA - 13:00

Ethan sai do quarto, agora arrumado. Quando ele se
aproxima de sua escada, ele ouve um choro vindo do quarto
de Shaun.

Ele entra, e se depara com ele ajoelhado. Ethan chega perto do filho, um peixe no chão, morto.

SHAUN MARS

Ele morreu papai. Eu desci para brincar com o Jason e quando voltei...

ETHAN

Shaun...

Ethan abraça o filho.

SHAUN MARS

Eu faria de tudo para ter ele de volta.

ETHAN

Eu sei filho. Mas algumas coisas acontecem e não temos controle delas.

SHAUN MARS

Não é justo pai. Não é justo.

Eles se abraçam, e Ethan pega Shaun no colo e desce com ele.

INT. CARRO DE ETHAN, DIA - 13:10

Ethan dirige seu carro com Grace ao seu lado. Shaun e Jason no banco traseiro brincando. As ruas estão mais vazias que o normal, talvez por estarem no shopping. Ethan liga o rádio.

VOZ NO RÁDIO

Um triste relato: uma criança de 12 anos, foi encontrada morta afogada. Não apenas um desastre, parece que foi obra de um assassino. Eu sua mão, um origami de papel...

Grace troca a estação.

GRACE MARS

Acho que não precisamos disso hoje.

Ethan acena positivamente.

SHAUN MARS

Mãe, o que é origami?

GRACE MARS

É um estilo de arte com papel. É bem bonita. Seu pai sabe fazer.

SHAUN MARS
Sério? Pai, me ensina?

Ethan dá uma risada desconfortável, mas segue a conversa.

ETHAN
Claro...

Shaun e Jason comemoram atrás. Ethan e Grace se olham até que Grace coloca uma música infantil na rádio, que faz Shaun e Jason e Grace cantarem juntos. O semblante de Ethan permanece o mesmo, preocupado.

INT. ESTACIONAMENTO SHOPPING, DIA - 13:25

Ethan estaciona o carro. Jason sai rapidamente do carro.

GRACE MARS
Jason, não corre! Me espera.
Shaun, segure o seu irmão, por favor?

Shaun acena e sai do carro. Grace nota que o semblante de Ethan ainda está estranho.

GRACE MARS (CONT'D)
Tudo bem?

ETHAN
Sim, só... a notícia. Mas não vou deixar estragar o dia do Jason.

Grace acena com a cabeça e encosta a cabeça no ombro de Ethan. E então começa a sair do carro--

E o nosso. ETHAN (CONT'D)

Grace volta para o carro.

GRACE MARS
Você lembrou.

ETHAN
Porta luvas.

Ela abre e tem um conjunto de brincos.

GRACE MARS
Sabe, é muito injusto com os outros maridos que o nosso aniversário seja no mesmo dia que o do nosso filho. É fácil demais.

ETHAN

Bom...

Ethan começa a se levantar para sair.

ETHAN (CONT'D)

Não tenho culpa se eles não são gênios como eu.

Grace faz uma graça zoando o "gênio". Eles saem.

INT. SHOPPING, DIA - 14:30

Ethan, Grace, Shaun e Jason caminham pelo shopping lotado. Uma marca na camisa de Shaun mostra que eles já almoçaram. Grace para Ethan.

GRACE MARS

Preciso comprar um tênis pro Shaun, fica de olho no Jason por favor.

Ethan acena positivamente, dá um selinho em Grace e se vira para Jason, que sumiu. Ele olha mais adiante e o vê em frente a um vendedor de balões. Ele corre até Jason.

ETHAN

Jason, eu e sua mãe já te falamos, não corre para longe da gente.

JASON

Desculpa pai... eu quero muito um balão...

Ethan olha para o palhaço vendendo balões.

PALHAÇO

Só 2 dólares...

Ethan puxa sua carteira e paga.

PALHAÇO (CONT'D)

Ah, garotinho, qual a cor do seu balão?

JASON

Vermelho...

Ethan olha para ele.

Por favor. JASON (CONT'D)

O palhaço entrega um balão vermelho para Jason.

PALHAÇO
 (tom completamente
 diferente)
 Teu cadarço tá desamarrado.

Ethan olha para baixo e vê seu tênis. Ele o amarra, e quando se levanta... Jason sumiu de novo.

ETHAN
 JASON????!?!
 JASONNNN!!

Nada de Jason. Ele volta até a loja, apenas Grace e Shaun nela. Grace olha estranho para ele, vendo o desespero em seu rosto. Ele começa a correr pelo shopping, até que ele vê Jason com um balão correndo para um parque recreativo. Ethan corre para o parque, apenas para perder ele de vista novamente. Ele sai, e vê um balão vermelho próximo. Ele chega até a criança e encosta nela... mas não é Jason. Ele olha para a saída do shopping e vê Jason. Ele corre para--

EXT. SHOPPING, DIA

E vê Jason atravessando a rua atrás de uma borboleta azul.

ETHAN
 JASON!

Jason o escuta, e sorri para o pai. Ele volta correndo pela faixa, mas o sinal agora está aberto. Um carro vindo, com um motorista sem foco. Ethan tenta chegar até Jason, mas o carro chega e atropela Jason e Ethan. Grace chega à entrada do shopping e vê a cena, seu filho morto, seu marido apagado.

GRACE MARS
 JASON!! NÃO, POR FAVOR, NÃO...

Ouvimos o choro dela enquanto um balão vermelho sobe até o céu azul. O céu começa a se transformar de azul claro para um acinzentado, e uma chuva começa a cair.

TÍTULO E CRÉDITOS INICIAIS: HEAVY RAIN

INT. SAÍDA DE COLÉGIO, NOITE CHUVOSA - 18:45

Ethan espera na saída do colégio público com um guarda chuva preto aberto sob sua cabeça. Da porta, Shaun sai do colégio e anda em sua direção. Ethan acena, sem resposta do seu filho.

ETHAN
 Tudo certo no colégio?

SHAUN MARS

Uhum.

Ele entra no carro. Ethan olha para o colégio e para o céu, sentindo a distância entre ele e o filho.

INT. NOVA CASA DE ETHAN, NOITE

Ethan e Shaun entram em uma nova casa. Essa casa é bastante diferente da anterior, muito mais barata. As paredes são cinzas e há um tapete marrom no chão, uma TV e um sofá na sala que divide espaço com a cozinha. São muitos tons pastéis, e até algumas infiltrações. Shaun senta no sofá, e estica o braço para fazer carinho na cabeça do filho.

ETHAN

Tá com fome?

SHAUN MARS

Acho que sim.

Ethan, um pouco chateado com a frieza, para de fazer carinho, se levanta e vai até a cozinha preparar a janta de Shaun.

ETHAN

Aconteceu algo diferente na escola hoje?

SHAUN MARS

A professora disse que se eu chegar atrasado de novo ela vai me suspender.

Ethan sente o baque de sua irresponsabilidade.

ETHAN

É... desculpa shaun.

Ele coloca uma comida no micro-ondas.

ETHAN (CONT'D)

A gente pode ir no parque amanhã de tarde.

Shaun olha para trás, interessado.

ETHAN (CONT'D)

Mas você vai ter que esperar um pouco pra minha consulta.

SHAUN MARS

Posso levar meu videogame?

Ethan pondera por um BEAT.

ETHAN

Claro.

Shaun acena positivamente. O micro-ondas faz um bipe.

ETHAN (CONT'D)

Vem jantar.

Shaun se levanta e senta com Ethan na mesa, em lugares opostos. Ethan se levanta e senta ao lado do filho. Eles jantam em silêncio até que--

ETHAN (CONT'D)

Você tem algum dever de casa?

Shaun fica em silêncio até que... acena positivamente.

ETHAN (CONT'D)

Deixa eu dar uma olhada

Shaun para de comer e entrega a mochila para o pai. Ele abre o seu caderno e encontra algumas equações matemáticas. Três questões com 4 perguntas cada. Grande parte já foi feita.

ETHAN (CONT'D)

Você já fez?

SHAUN MARS

Você demorou para me buscar.

Ethan fica em silêncio.

SHAUN MARS (CONT'D)

Mas... elas eram bem fáceis.

ETHAN

Ah é? Então você talvez possa fazer de cabeça as que faltam. $8 + 3$?

SHAUN MARS

11

ETHAN

Essa era fácil. $14 + 13$?

Shaun para um momento para pensar.

SHAUN MARS

27.

ETHAN

$12 + 24$?

Shaun faz um sinal com a mão para esperar ele mastigar. Ele engole e--

SHAUN MARS

36.

ETHAN

Muito bom. E a última: 453 + 749?

Shaun olha estranho pro pai e puxa o caderno para ler se estava certo.

ETHAN (CONT'D)

Te peguei.

Shaun sorri. Ele termina de comer e entrega o prato para o pai. Ethan se levanta para lavar a louça.

SHAUN MARS

Posso ver TV?

ETHAN

Só um pouco, logo logo é hora de dormir.

Shaun anda até a sala. Ethan coloca os pratos lavados no escorredor da pia e segue para subir as escadas. Ele vê algumas cartas, uma delas sem remetente e um poema dentro que não faz o menor sentido para ele. Ele deixa as cartas de novo no aparador e sobe as escadas.

INT. SEGUNDO ANDAR NOVA CASA DE ETHAN

O segundo andar da casa possui dois quartos e um escritório. Ethan entra no

INT. ESCRITÓRIO ETHAN CASA NOVA, NOITE

E senta na cadeira tentando trabalhar em uma planta de um edifício. Ele olha para sua televisão à direita do seu móvel de desenho, pega um controle remoto e a liga. Uma filmagem antiga de seus dois filhos brincando de luta de espadas em seu antigo quintal na sua antiga casa. Ele assiste com dor os momentos felizes que ele gravou. Ele chora. Após se recompor, ele desliga a televisão e tenta continuar seu desenho, mas sua mão treme. Ele fica com raiva e quebra o lápis. Ele move a cabeça negativamente, coça a têmpora direita da própria cabeça, joga o lápis no lixo e abre uma gaveta, que tem dezenas de lápis iguais àquele. Ele posiciona o lápis no estande do desenho, e decide voltar para a sala para ficar com o filho.

INT. PRIMEIRO ANDAR NOVA CASA DE ETHAN

Ethan desce as escadas e Shaun olha para ele.

SHAUN MARS

Ah... Já é hora de dormir?

ETHAN

Não, ainda não... por que?

Shaun fica em silêncio. Ethan se aproxima do sofá.

ETHAN (CONT'D)

Shaun?

SHAUN MARS

É que eu estava pensando... se eu podia dormir no sofá hoje?

Ethan analisa a situação e--

ETHAN

ok.

Shaun dá um sorrisão, fica em pé no sofá e abraça o pai.

SHAUN MARS

Obrigado, pai!

Ethan levanta e pega o cobertor e travesseiros do quarto do filho. Ele monta no sofá uma cama improvisada.

SHAUN MARS (CONT'D)

Pai, cadê o senhor coelho?

O boneco que Shaun não dorme sem. Ethan levanta e sobe até o quarto, mas não o encontra. Ele desce e o vê na lavanderia. Ele leva até seu filho.

SHAUN MARS (CONT'D)

Brigado pai...

Ethan dá um beijo na testa do filho.

ETHAN

Boa noite, filho.

E começa a sair.

SHAUN MARS

Pai?

ETHAN

Sim?

SHAUN MARS

Você parece tão... triste.

Ethan não responde.

SHAUN MARS (CONT'D)

Pai, você sabe que não foi sua culpa o que aconteceu.

Ethan novamente não responde. Até que--

ETHAN

Durma bem, ok?

Shaun acena positivamente. Ethan começa a sair da sala, e quando chega na escada começa a se sentir muito mal, como se tivesse tendo um ataque de pânico, sua respiração fica pesada, sua visão começa a borrar, a porta começa a girar até que ele apaga.

EXT. RUA, MADRUGADA CHUVOSA

Ethan acorda no meio da rua. Ele se levanta e um carro desvia dele. Em sua mão, um origami. Ele se levanta e vemos o nome da rua: rua Carnaby Corner North. Um carro branco vem em sua direção e desvia de Ethan, e dá uma grande buzinação. Vemos então que quem dirige é SCOTT SHELBY, 40 's.

SCOTT SHELBY

Idiota.

Da visão do carro de Shelby vemos Ethan correndo para sua casa.

EXT. SAÍDA DE UM HOTEL, NOITE.

Vemos o carro de Shelby parando em frente a um hotel. Scott sai do carro. Ele é grande, forte e acima do peso. Ele entra em--

INT. HOTEL, NOITE.

O hotel é simples, mas cumpre sua função. No lobby, ele vê um estranho porteiro, que vê um jogo de futebol americano. Shelby se aproxima dele.

SCOTT SHELBY

Lauren Winters. Conhece?

O Porteiro olha de canto de olho para a cara dele.

PORTEIRO HOTEL

Nunca ouvi falar.

Shelby puxa sua carteira e coloca uma nota de 20 na bancada. O porteiro puxa.

PORTEIRO HOTEL (CONT'D)

Ah, claro, Lauren. Apartamento 410.

Shelby sobe as escadas do hotel, que tem infiltrações e pinturas desgastadas. Ele chega no quarto andar e caminha até o apartamento 410. Ele bate na porta.

VOZ

Quem é?

SCOTT SHELBY

Scott Shelby.

Silêncio. Ouvimos um barulho de tranca abrindo, e Lauren Winters, 35, abre.

LAUREN WINTERS

Eu não te conheço. E meu horário já acabou.

Ela tenta fechar a porta na cara de shelby--

SCOTT SHELBY

Por favor.

Ela olha fundo nos olhos dele.

LAUREN WINTERS

Okay.

Ela abre a porta e deixa ele entrar. O apartamento é pequeno, porém tem uma grande cama.

LAUREN WINTERS (CONT'D)

O preço é 100 dólares por 10 minutos. Nada estranho e nenhum objeto. Deixe o dinheiro na mesa.

Shelby coloca o dinheiro na mesa.

LAUREN WINTERS (CONT'D)

Quando o relógio tocar, é adeus, tchau tchau.

Shelby fica parado.

LAUREN WINTERS (CONT'D)

Você não vai tirar a roupa?

SCOTT SHELBY

Não. Eu não sou um cliente.

Laura olha para Shelby.

LAUREN WINTERS

Ah, claro, um policial... o que
você quer, uma gratuita?

Laura está indiferente: isso já aconteceu antes.

SCOTT SHELBY

Na verdade, sou um detetive
particular contratado pelas
outras vítimas do assassino do
origami.

Ela engole seco. Seus olhos tremem e sua fala fica mais
fraca.

LAUREN WINTERS

Me desculpe, mas eu não tenho nada
para falar.

SCOTT SHELBY

Por favor. Eu preciso da sua ajuda.

Ela arruma o seu roupão.

LAUREN WINTERS

Meu filho está morto, Shelby. E não
há nada que você possa fazer para
mudar isso.

Laura começa a ir em direção à sua porta.

SCOTT SHELBY

Eu paguei por dez minutos,
tenho certeza que usarei menos.
Por favor, qualquer coisa...

LAUREN WINTERS

TUDO QUE EU SABIA EU JÁ DISSE
A POLÍCIA.

Laura está segurando o choro. Shelby está parado pensando em
sua próxima fala.

LAUREN WINTERS (CONT'D)

Você tem 2 minutos para sair ou eu
vou chamar a polícia.

SCOTT SHELBY

Laura, por favor...

LAUREN WINTERS

Que seja.

Ela começa a andar em direção ao telefone.

SCOTT SHELBY

OUTRA VÍTIMA, LAUREN. OUTRA VÍTIMA
FOI ACHADA. Quantos mais...

Scott toma um momento para si, e então senta na cama.

SCOTT SHELBY (CONT'D)

Por favor, eu preciso da sua ajuda
para que acabe essa, essa...

Ele perde o fôlego.

LAUREN WINTERS

Eu não escutei nada nos jornais.

SCOTT SHELBY

Eu sou um ex-policiaL. Posso te
dizer com certeza, logo logo
vai estar nos jornais.

Laura pára e olha para Shelby. Ela anda até o timer.

LAUREN WINTERS

São 21:45. Você tem mais
cinco minutos.

Scott olha com esperança para Laura. Ele puxa de seu bolso
um bloco de notas e uma caneta.

SCOTT SHELBY

O pai de Johnny, ele deu alguma
notícia?

LAUREN WINTERS

Não, ele sumiu dois dias depois do
Johnny. Eu já esperava que ele
fizesse isso, covarde maldito.

SCOTT SHELBY

Você suspeitou de alguém após
ele sumir?

LAUREN WINTERS

Na minha linha de trabalho, eu
tive diversos suspeitos. Mas não
fazia nenhum sentido, eles irem
atrás do meu Johnny. Nenhum
cliente meu faria isso.

Scott olha rapidamente para Laura, para escolher sabiamente qual a próxima pergunta que deve fazer.

SCOTT SHELBY

Me conte sobre Johnny.

LAUREN WINTERS

Ele era um bom garoto. Às vezes, ele lutava com outros garotos que me chamavam de... você sabe.

Ela anda em direção a uma mesa e pega um cigarro.

LAUREN WINTERS (CONT'D)

Quer um?

SCOTT SHELBY

Não, eu parei.

LAUREN WINTERS

Corajoso. Nesse mundo louco, eu não acho que eu consiga.

Ela senta na cama ao lado de Shelby.

SCOTT SHELBY

Como seu filho sumiu?

LAUREN WINTERS

Ele brincava com os amigos vizinhos. Teve uma chuva forte naquele dia, eu nunca vou me esquecer quão forte foi. Todos os amigos dele foram para casa, mas ele nunca apareceu.

Scott passa a página do bloco de papel.

SCOTT SHELBY

E quando você reportou o sumiço?

LAURA WINTERS

Umás 10. Às 8 eu fiquei preocupada, mas passei horas procurando ele na vizinhança.

O alarme toca. Laura se levanta e vai até o relógio.

LAUREN WINTERS

Acabou o tempo senhor Shelby, espero que tenha conseguido o que queria. Agora saia daqui.

Shelby anda calmamente para a porta. Ele faz uma reverência com a cabeça e sai para o corredor. Enquanto caminha em direção a escada, ele tem uma crise de asma. Com certa dificuldade, ele puxa sua bombinha e puxa ar três vezes. Ao lado dele, passa um homem, alto e forte. Ele bate na porta de Laura.

HOMEM DESCONHECIDO

Laura! Laura! Abra a porta querida.

Laura abre a porta.

LAUREN WINTERS

Troy? O que você tá fazendo aqui?
Eu falei que não quero mais nada.

TROY

Desculpa querida, mas eu REALMENTE precisava te ver.

Ele entra no apartamento e bate à porta. Ouvimos Laura gritar. Shelby corre de volta para a porta. Ele bate três vezes. Sem resposta. Shelby bate mais três vezes.

TROY (O.S.) (CONT'D)

Some daqui, otário.

LAUREN WINTERS (O.S.)

Por favor!

TROY (O.S.)

Calada...

Shelby dá um chute na porta e a abre.

SCOTT SHELBY

Ela disse que não queria nada com você.

TROY

Quem é você? Outro idiota cliente dela? Some daqui ou eu vou te quebrar.

Isso fere o orgulho de Shelby.

SCOTT SHELBY

Tenta.

Troy parte para cima de Scott, que consegue desviar de alguns socos e acertar outros. Mesmo grande, Shelby tem treinamento, e consegue acertar fortes ataques no criminoso. Troy tenta pegar uma faca, mas Shelby se esquiva e usa o livro para rebater e jogar longe a faca.

Troy tenta novamente uma troca franca, mas Shelby, agora aquecido, acerta diversos golpes que derrubam Troy no chão.

TROY

Você vai ver. Eu vou te matar.

SCOTT SHELBY

Claramente não agora.

Troy sai, caminhando com dificuldade. Laura se aproxima.

LAUREN WINTERS

Você luta bem pra alguém...
bom, bem.

SCOTT SHELBY

Bom, obrigado... acho. Tome
cuidado com ele, ok?

Laura se aproxima de Shelby e pega a carteira dele que caiu.

LAUREN WINTERS

Ok.

Shelby pega a carteira, abre e entrega um cartão.

SCOTT SHELBY

Pra caso lembre de algo... ou ele
precise de mais uma surra.

Laura ri, e pega o cartão dele.

LAUREN WINTERS

Obrigado, Scott.

Ele acena com a cabeça e sai. Vemos ele caminhando para o lobby do hotel, ele passa pelo porteiro.

SCOTT SHELBY

20 dólares pela filmagem
daquela câmera.

O porteiro sorri.

PORTEIRO HOTEL

É toda sua.

Shelby entrega a grana. O porteiro não faz nada.

SCOTT SHELBY

Então?

PORTEIRO HOTEL

Não se preocupe, as câmeras não
funcionam há mais de cinco anos.

Scott dá uma risada forçada, balança a cabeça e sai. Um
carro esportivo passa pela rua.

INT. CARRO DE JAYDEN, MADRUGADA

JAYDEN NORMAN dirige seu carro esportivo. Ele tem 27 anos,
e usa um terno. Suas mãos tremem um pouco até que ele se
acalma. Ele recebe uma chamada no carro, e aperta um botão
no seu rádio.

NORMAN JAYDEN

Capitão.

CAPITÃO JAMES

Jayden. Já chegou no local
do crime?

Jayden já se sente importunado.

NORMAN JAYDEN

Está chovendo bastante,
estou chegando agora.

CAPITÃO JAMES

Hum.

Silêncio.

CAPITÃO JAMES
(CONT'D)

Enviei algumas informações
dos outros crimes para seus
óculos.

Silêncio novamente.

CAPITÃO JAMES (CONT'D)

JAYDEN, você me ouviu?

NORMAN JAYDEN

SIM!... Quis dizer, sim.

CAPITÃO JAMES

Jayden, lembre-se com quem
está falando.

Norman balança a cabeça e rola os olhos para trás.

CAPITÃO JAMES (CONT'D)

Esse caso é importante para você.
Não, ele é importante para todos
nós. O prefeito está uma pilha
enchendo o meu saco e a companhia
já disse que essa pode ser uma
chance de um resultado bom para
todas as partes.

Norman toma um ar sério.

NORMAN JAYDEN

Eu vou solucionar esse caso.

O capitão fica em silêncio e suspira aliviado.

CAPITÃO JAMES

Eu tenho ampla confiança nisso.
Como andam... as outras coisas?

Norman sente como se um alfinete tivesse entrado em seu
estômago. Ele coça a têmpora direita e--

NORMAN JAYDEN

Já assinamos os papéis e ela pegou
tudo que tinha na cobertura.

CAPITÃO JAMES

Bom, pelo menos ela não quis
nada seu hahaha

Isso incomoda Jayden. Ele queria que ela ficasse com algo
dele, que lembrasse dele.

CAPITÃO JAMES

(CONT'D)

E a outra coisa...

NORMAN JAYDEN

Completamente resolvido, duas
semanas sem efeitos colaterais.

Um BEAT de silêncio, até
que--

CAPITÃO JAMES (CONT'D)

Ótimo.

Jayden estaciona o carro.

NORMAN JAYDEN

Senhor, cheguei no local. Então...
hora de achar um assassino.

CAPITÃO JAMES

Assim esperamos.

Ele desliga a ligação, e tira um momento para ficar irritado com ele mesmo. Ele então abre a porta para--

EXT. CARNABY NORTH CORNER, MADRUGADA CHUVOSA

Um lote abandonado com cinco viaturas e faixas amarelas isolando o local. Jayden caminha até o policial mais próximo, na entrada.

POLICIAL 1

Hey, você não pode entrar aqui

Jayden puxa habilmente sua carteira com a identificação do FBI.

NORMAN JAYDEN

Norman Jayden, FBI.

POLICIAL 1

Merda, vocês já chegaram. Ok, pode passar.

O policial levanta a faixa amarela e Jayden passa.

NORMAN JAYDEN

Sabe me dizer onde eu encontro o detetive Blake?

POLICIAL 1

Ele está aí dentro, em algum lugar...

Jayden acena com a cabeça. Ele entra no lote, bastante lama, policiais e uma tenda no meio. O lote é próximo de uma avenida movimentada, e possui algumas vegetações crescendo desenfreadamente. Norman coloca o seu óculos. É um óculos de realidade virtual, e ele começa a caçar pistas pelo terreno. Ele encontra traços e passos em direção da tenda e para longe dela, provavelmente onde o corpo foi encontrado, junto com resquícios de lírios. Centenas de passos aparecem, mostrando que os policiais estão quase destruindo tudo por onde caminham. Ele consegue descobrir pelas pegadas que o assassino fugiu pela avenida.

NORMAN JAYDEN

Puxar dados de solo, terreno, vegetais e passos para o sistema.

Uma barra de porcentagem começa a subir até 100%. Norman olha ao seu redor e são muitos policiais.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Me mostre onde está Detetive Blake.

O software busca pela tela, sem resultados, ele vira em 180 graus, e agora ele tem um match de quem é Blake.

Ele vê ao fundo quatro policiais discutindo com Blake. Ele retira os óculos e caminha em direção deles. Quando ele se aproxima--

DETETIVE BLAKE

ISSO É UM ABSURDO. COMO TEM CARRO DE MÍDIA AQUI? QUEM VAZOU A INFORMAÇÃO, É POR ISSO QUE A MERDA DO PREFEITO E A MERDA DA POLÍCIA ESTADUAL TÃO PUTO COM A GENTE. E DAQUI A POUCO, APARECE UM ENGRAVATADINHO DA MALDITA DA FBI...

NORMAN JAYDEN

Para dizer a verdade, eu não gosto dos ternos também, mas é obrigação.

Detetive Blake olha fundo nos olhos de Jayden, o julgando. Blake, 46, é o detetive da cidade encarregado do caso.

BLAKE

Você deve ser o Jayden.

Blake estende a mão para Jayden, que o cumprimenta.

BLAKE (CONT'D)

Desculpe, apenas... lidando com alguns problemas de equipe.

NORMAN JAYDEN

Claro...

Blake começa a caminhar para longe. Jayden o segue.

Blake se aproxima de outro policial.

BLAKE

Deixa a mídia mais longe, eu não consigo nem pensar com tanto barulho.

O policial corre para onde os jornalistas estão. Blake continua andando, mas Jayden fica parado, olhando para o policial lidando com a mídia.

BLAKE (CONT'D)

Você vem, Jayden?

Jayden acelera o passo e acompanha Blake na caminhada.

NORMAN JAYDEN

O que aconteceu?

BLAKE

Um homem caminhando com seu cão achou o corpo às dez horas da noite. Não temos muitas informações, mas com certeza foi o assassino do origami.

NORMAN JAYDEN

Alguma testemunha?

Blake dá uma breve risada.

BLAKE

Até agora, nenhuma. E conhecendo o bairro, eu ficaria surpreso se qualquer pessoa falar que viu.

Jayden caminha com Blake até uma saída para a estrada.

BLAKE (CONT'D)

Ele veio de caminhonete, deixou o corpo, e saiu pela rodovia. Nenhuma câmera ou pardal em dois quilômetros. Ele é esperto.

Jayden coloca seus óculos. Ele analisa a marca de pneu.

NORMAN JAYDEN

Ele usava uma estrada 2002.

BLAKE

E isso não nos ajuda em nada, porque...

Jayden tira os óculos. Ao seu redor, uma dúzia de policiais buscando pistas.

NORMAN JAYDEN

Porque esse carro provavelmente já está em um ferro velho, destruído.

Blake acena com a cabeça.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Você não acha que tanta gente pode destruir algumas provas?

Blake fecha a cara.

BLAKE

Você não acha provas sem procurar. Ou você acha que eu deveria fazer algo diferente?

Norman apenas acena negativamente.

BLAKE (CONT'D)

Ótimo. Por que não nos falamos no escritório, amanhã? Já está bastante movimentado aqui.

NORMAN JAYDEN

Claro, detetive. Obrigado pelas informações.

Norman começa a caminhar para longe, até que-

- BLAKE

Hey, NORMAN

Jayden se vira.

BLAKE (CONT'D)

Estamos no mesmo time, beleza? Se achar alguma coisa, me conta.

Norman acena positivamente com a cabeça. Ele então caminha até a tenda onde está o corpo, e coloca seu óculos.

NORMAN JAYDEN

Comentário. A vítima está deitada de costas, sem sinais de violência. Uma orquídea no peito. Um origami na mão direita. Dedos foram fechados após sua morte. O sangue demonstra um estado extremo de exaustão. A sua cara coberta com lama, como as outras vítimas. A vítima é Jeremy Bowles, desaparecido há quatro dias, juntar informações ao seu arquivo. Desligar gravação.

Norman guarda o seu óculos e começa a caminhar em direção ao carro. Quando ele se aproxima da saída, um grupo de jornalistas se apressa para cima.

JORNALISTA

Você! Você trabalha no caso? Por quê está vestido diferente?

Norman calmamente olha para o homem. Ele observa a ânsia de todos por uma resposta. Ele se aproxima e--

NORMAN JAYDEN

Sem comentários em investigações
ainda ocorrendo.

Eles fecham a cara. Norman se afasta dos jornalistas, mas alguns deles já começam a reportar diferentes lados desse minúsculo contato, um dizendo que a polícia agora está aceitando ajuda de detetives particulares, mas outro acerta em cheio e diz que provavelmente outras forças estão envolvidas como o FBI e a CIA. Ele entra em seu carro e dirige para longe. Um raio forte cai.

INT. TELA PRETA

???

Ethan... ETHAN!

ETHAN

Sim...

INT. SALA PSIQUIÁTRICA HIGH TECH, DIA

Uma imagem de um teste de Rorschach.

PSIQUIATRA (O.S.)

O que você vê, Ethan?

Um BEAT de silêncio

ETHAN (O.S.)

Uma borboleta.

PSIQUIATRA (O.S.)

Hum... A imagem

troca.

PSIQUIATRA
(O.S.) (CONT'D)

E agora?

ETHAN (O.S.)

Uma... raposa.

Ele apenas troca a imagem. Agora vemos que Ethan está deitado numa cama, com janelas de blindex ao fundo.

ETHAN (CONT'D)

Com certeza caranguejo.

Ele troca a imagem uma última vez. Ethan fica em silêncio até que--

ETHAN (CONT'D)

Morte.

Vemos que é uma cadeira tecnológica saindo de uma posição deitada para uma sentada, e uma mesa onde senta o PSIQUIATRA, 54, com alguns outros equipamentos de ponta. As janelas de blindex deixam de ser turvas e se tornam completamente claras, possibilitando a visão de uma paisagem de uma grande cidade decadente e cinza.

PSIQUIATRA

Recebi os resultados de sua tomografia. Nada de errado, nenhum vestígio físico do acidente. Mas me preocupo com sua parte... psicológica.

Silêncio.

PSIQUIATRA (CONT'D)

Eu sei que é difícil continuar, mas Ethan, não foi tua culpa.

ETHAN

Ele estaria vivo se eu tivesse cuidado dele.

O psiquiatra se levanta e vai para a frente da mesa.

PSIQUIATRA

Foi um acidente. Acidentes acontecem todos os dias. Você não pode se culpar para sempre pelo que aconteceu.

ETHAN

Até porque você não vai querer me tratar de graça por tanto tempo.

O psiquiatra não responde, parte verdade o que ele disse. Até que--

PSIQUIATRA

Como está o shaun?

ETHAN

Ele é uma criança tão solitária e triste. Pelo menos ele é mais próximo da mãe.

PSIQUIATRA

E você, Ethan? Como você se sente?

Ethan olha para o chão.

ETHAN

Eu não tenho mais porque
viver, porque... continuar...

PSIQUIATRA

Nem por seu filho?

Ethan levanta o rosto e olha profundamente para o
psiquiatra.

ETHAN

Eu não pude salvar o Jason. Shaun
não precisa de um pai como eu.

O psiquiatra balança negativamente a cabeça, mas anota
algumas coisas no seu tablet. Sem olhar para cima, ele--

PSIQUIATRA

Tem mais alguma coisa que
você queira me contar, Ethan?

Ele coça a cabeça e então volta para o seu olhar para o
médico.

ETHAN

Eu tenho... apagões... eu não sei
explicar. Eu não lembro de um
período de tempo, e depois retomo
consciência, em um lugar estranho
que eu não faço ideia de como
cheguei.

O psiquiatra volta os olhos para Ethan.

ETHAN (CONT'D)

ETHAN (CONT'D)

Você acha que tem algo a ver com o
acidente?

O psiquiatra se aproxima de Ethan.

PSIQUIATRA

Você teve um gigante trauma na
cabeça e ficou em coma por seis
meses. Nós não temos como saber
como esse choque pode impactar
no cérebro.

O relógio toca.

PSIQUIATRA (CONT'D)

Esse é o fim de nossa sessão. A
gente continua semana que vem.

Ethan retira de sua cabeça um aro metálico e o coloca na cadeira. Ele se levanta e se aproxima do psiquiatra, que aperta sua mão.

PSIQUIATRA (CONT'D)

Você tem sorte, Ethan. É muito raro um paciente sobreviver a um evento traumático psicológico e físico tão grande.

ETHAN

Eu não me sinto com sorte, doutor.

O psiquiatra acena com a cabeça e coloca a mão no ombro de Ethan. Eles caminham até a porta. Ethan abre para--

INT. CORREDOR PSIQUIATRA, DIA

E vemos Shaun sentado jogando vídeo game.

ETHAN

Pronto para ir?

Shaun apenas acena com a cabeça.

EXT. PARQUE, DIA NUBLADO, TARDE

Ethan e Shaun sentados em um banco de madeira. Algumas crianças se divertem ao seu redor com seus respectivos parentes. Ethan olha para essas cenas com inveja. Ele volta seu olhar para o filho.

ETHAN

Você quer comer?

Shaun apenas dá de ombros. Ethan olha para cima, e então para as crianças brincando.

ETHAN (CONT'D)

Talvez brincar com as outras crianças...

Eles se olham: Shaun realmente não quer.

ETHAN (CONT'D)

E comigo? Brincaria comigo?

Shaun dá de ombros novamente mas com menos indiferença. Ethan leva Shaun até uma gangorra. Enquanto Shaun se senta nela, Ethan usa seus braços para fazer a gangorra descer e subir.

Shaun ri um pouco.

Ethan dá a mão para Shaun após ele descer da gangorra, e o leva em direção de um gira gira. Shaun senta e se ajeita na estrutura metálica.

ETHAN (CONT'D)

Pronto?

Shaun acena positivamente. Ethan roda o gira gira enquanto Shaun ri com a velocidade do brinquedo. Ambos estão se divertindo.

SHAUN MARS

(rindo)

Chega pai...

Ethan diminui e pára o brinquedo. Quando Shaun está descendo, Ethan pega ele pelo peito e o faz voar como se fosse um super herói, voando ele até o banco que eles estavam previamente sentados. Ambos riem.

ETHAN

Vou pegar algo para comermos.

Ethan levanta e vai até o vendedor. Enquanto ele está indo, ele vira para trás rapidamente, lembrando da última vez que abandonou seu filho para pegar algo. Shaun olha para ele, sem entender muito bem o que aconteceu.

Ethan segue em direção ao estande com biscoitos. Dentre eles, morango, limão e chocolate. Ele pega o de chocolate e paga o homem, caminha em direção ao banco de madeira e senta com seu filho.

ETHAN (CONT'D)

Aqui está, um biscoito de morango.

Ele começa a mexer no bolso.

SHAUN MARS

Pai, eu odeio morango...

ETHAN

Bom...

Ethan tira o biscoito do bolso.

ETHAN (CONT'D)

Ainda bem que eu comprei de chocolate.

Shaun sorri e abre o biscoito. Eles comem juntos por um BEAT. Ethan olha para o céu.

ETHAN (CONT'D)

Melhor voltarmos para casa. Já
Já vai chover.

Shaun concorda. Eles se levantam para ir embora. Shaun entrega a metade do biscoito que falta para o pai.

SHAUN MARS

Obrigado, pai. É legal fazer
algo assim como antes...

Ethan abraça o filho, e dá a mão para irem em direção à saída. Quando se aproximam, Shaun vê um carrossel.

SHAUN MARS (CONT'D)

Pai! Pai! Podemos ir?

Shaun aponta para o carrossel. O pai olha para cima, e não quer estragar um bom dia.

ETHAN

Claro. Mas se chover, a gente tem
que sair correndo, ok?

Shaun acena com a cabeça, e Ethan faz o mesmo. Shaun corre em direção ao cavalo que ele quer, enquanto que Ethan vai até a bilheteria ao lado.

ETHAN (CONT'D)

Um ingresso por favor.

O rapaz entrega um pedaço de papel, e Ethan retira cinco dólares de sua carteira e entrega de volta para o homem.

Ethan dá cinco passos para trás enquanto Shaun já está montado no cavalo de brinquedo. Ethan observa enquanto o brinquedo começa a se movimentar, e Shaun sorrindo enquanto ele gira. Ethan olha maravilhado o momento do filho até que--

Ethan começa a ficar tonto. A imagem do filho rodando começa a rodar cada vez mais rápido, sua respiração fica pesada e os arredores ficam mais barulhentos, até que Ethan apaga.

EXT. PARQUE, CHOVENDO, TARDE PARA NOITE

Ethan acorda no chão do parque. Ninguém mais no local e a chuva parece estar caindo a bastante tempo. Ele corre em direção ao carrossel, e não encontra seu filho. Ele corre para a saída e vê a mochila do filho, no chão, toda molhada. Ele coloca a mochila nas costas e sai correndo.

ETHAN
 SHAUUUUUUUN??!?!?!?
 SHAUUUUUUUNNNN?!!?!?!?

Ele corre para--

EXT. RUAS, TARDE CHUVOSA

Ethan segue correndo pelas ruas buscando Shaun.

ETHAN
 SHAUUUUUUUUUNNNNNN!!!

Ele continua correndo até--

INT. NOVA CASA DE ETHAN, TARDE PARA NOITE

Ele entra na sua casa e procura no seu quarto, depois no de Shaun e por fim na garagem. Ele corre de volta para a rua e chora.

ETHAN
 SHAAAAAAAAUUUUUNNNNNNN

Ele colapsa no chão, chorando pelo sumiço de seu filho, e sua culpa no acontecimento.

INT. DELEGACIA, NOITE

Jayden sentado em uma cadeira. Ele olha ao seu redor, diversas mesas e policiais trabalhando. Ele vira o seu olhar para a secretária. Ela não desvia os olhares do seu celular, rindo ocasionalmente de vídeos de gatos.

NORMAN JAYDEN
 Ele vai demorar?

A secretária finalmente vira os olhos para Jayden, olha por um BEAT, e --

SECRETÁRIA DELEGACIA
 Acho que não.

E retorna seus olhos para seu celular. Jayden estremece os olhos, mas decide não comprar briga com a resposta. Ele começa a batucar com os pés, e então com as mãos. Ao ficar um pouco mais barulhento, a secretária olha de novo para ele.

SECRETÁRIA DELEGACIA (CONT'D)
 Hum hum.

Jayden para, e ela volta para o celular. Jayden faz uma cara de deboche. Ele puxa de seu bolso o seu óculos, e o coloca. Uma realidade virtual é montada com diferentes pastas. Ele clica na pasta "jogos". Dentro dela, três diferentes pastas: muralha, basquete e treino de tiro. Ele estende a mão e "clica" em muralha.

Uma parede se materializa em sua frente, e na sua mão, uma bola. Ele joga a bola no chão em 90 graus que faz quicar e bater na parede, e retornando para sua mão. O tijolo atingido some a cada lançamento. No quinto lançamento, a secretária e outros policiais começam a prestar atenção em Jayden, olhando de lado tentando voltar para o trabalho. No oitavo lançamento, Jayden erra a parede, e na tela aparece "fim de jogo" e "pontuação mais alta: 52". Ele desliza a mão e retorna para a tela de hobbies.

Agora ele clica em basquete, uma tabela e uma bola de basquete se materializam na realidade virtual. Ele joga uma bola perfeita de três, e quando joga a segunda...

SECRETÁRIA DELEGACIA (CONT'D)

Você poderia PARAR com isso?

NORMAN JAYDEN

É realidade aumentada.

SECRETÁRIA DELEGACIA

Não é a única coisa aumentada.

Todos estão olhando para ele. Ele retira os óculos. Após um BEAT, o chefe de polícia sai de sua sala com outra pessoa. Eles fazem um aperto de mãos e se separam. O chefe caminha em direção a Jayden.

CHEFE DE POLÍCIA

Jayden, podemos conversar enquanto caminhamos? Tenho uma reunião com a mídia e me disseram que eu preciso de... "preparo".

Jayden olha torto para ele, desgostoso com a politicagem.

CHEFE DE POLÍCIA (CONT'D)

Não que eu precise, mas sabe como é, qualquer palavra hoje em dia e um escarcéu está montado.

Jayden nota o chefe tentando arrumar a gravata. E então diz-

-

NORMAN JAYDEN

É normal... bom, não é raro.

O chefe desiste da gravata por um momento, e coloca uma mão no ombro de Jayden.

CHEFE DE POLÍCIA

Sabe, Jayden, a mídia está nos destruindo. Eles querem um assassino, e respostas. Todos nós queremos, mas a pressão é grande. E o prefeito então, com a reeleição, eu com aposentadoria...

NORMAN JAYDEN

E as mães dos filhos mortos.

O chefe fica encabulado, e acena com a cabeça positivamente. Ele volta para a gravata.

CHEFE DE POLÍCIA

Você sabe como fazer isso?

Ele puxa a gravata para frente e sacode como se fosse um bicho selvagem. Jayden, com quase uma década de FBI, é exímio no assunto. Ele se aproxima e começa a arrumar a gravata do chefe.

NORMAN JAYDEN

Francamente senhor, eu estou aqui para pegar um assassino. Qualquer outra coisa além disso... bom, pouco importa.

CHEFE DE POLÍCIA

Eu preciso de resultados.

Jayden termina de fazer a gravata.

NORMAN JAYDEN

E você terá.

O chefe acena feliz com a cabeça.

CHEFE DE POLÍCIA

Todo mundo quer ele morto ou sua identidade pública. Até seu chefe.

Jayden acena positivamente e permanece calado. O chefe se olha no espelho, um homem avarento, e vê o excelente trabalho de Jayden.

CHEFE DE POLÍCIA (CONT'D)

Me falaram que você é o melhor agente para o caso.

(MORE)

CHEFE DE POLÍCIA (CONT'D)
 Que você consegue seguir um rastro
 invisível se necessário, e que é...
 obstinado.

Jayden espera. Muitos elogios, geralmente vem antes do--

CHEFE DE POLÍCIA (CONT'D)
Mas... bom, que está passando por
 um momento conturbado e
 complicado.

Jayden começa a suar frio. Será que é sobre as drogas?

NORMAN JAYDEN
 E você sabe o que é... Esse
 momento?

CHEFE DE POLÍCIA
 Se eu sei?

O chefe coloca a mão no ombro de Jayden e se aproxima de seu
 ouvido.

CHEFE DE POLÍCIA (CONT'D)
 Eu mesmo já passei por isso quatro
 vezes.

Jayden respira. É "só" o divórcio. O chefe se vira e vê
 da entrada um homem de terno caro entrando. Sem olhar
 para Jayden--

CHEFE DE POLÍCIA (CONT'D)
 Fala com a Amélia para te levar ao
 seu escritório.

Jayden não entende.

CHEFE DE POLÍCIA (CONT'D)
 A secretária.

Jayden acena positivamente.

CHEFE DE POLÍCIA (CONT'D)
 O que eu puder fazer para te
 ajudar, eu o farei. Vamos pegar
 o diabo.

O homem de terno caminha ainda mais rápido em direção aos
 dois.

CHEFE DE POLÍCIA (CONT'D)
 Falando em diabo...

O homem finalmente chega.

PREFEITO

Quem é esse?

CHEFE DE POLÍCIA

Prefeito, esse é Norman
Jayden, do FBI.

NORMAN JAYDEN

Prazer, como vai?

Norman estende a mão para um cumprimento. O prefeito aperta a mão.

PREFEITO

Vai péssimo! Péssimo! Esse
maldito degenerado mata nossas
crianças, destrói nossa
credibilidade e a culpa é minha!
MINHA!?!

O prefeito não solta a mão de Jayden.

PREFEITO (CONT'D)

Mas eu sei que agora que temos mais
gente e mais qualidade...

Ele olha de canto de olho para o chefe de polícia.

PREFEITO (CONT'D)

Nada contra, James, mas iremos
pegar o maniaco. Então, o que
você já tem?

Jayden finalmente consegue tirar a mão do aperto do prefeito.

NORMAN JAYDEN

Apenas hipóteses.

O prefeito balança negativamente com a cabeça.

PREFEITO

Mais nada? Nada?

Jayden e o chefe olham para o prefeito com pena e decepção, mas ambos dizem corporalmente, não.

O prefeito coça o rosto, tentando pensar em algo.

PREFEITO (CONT'D)

Eu preciso de mais, de algo. Eu
vou lá enfrentar os leões, e tenho
NADA PRA ELES. Obrigado.

CHEFE DE POLÍCIA

Pedro...

PREFEITO

É o meu pescoço que eles querem Franco. Então faça a porra do seu trabalho antes que eu não tenha mais um.

O prefeito sai, irritado. O chefe se vira para Jayden.

CHEFE DE POLÍCIA

Boa caçada, Norman.

E caminha para longe. Jayden caminha de volta para a mesa da secretária. Em cima da mesa, uma arrecadação de fundos para comprar um relógio de ouro. Um papel escrito "promoção Otávio".

NORMAN JAYDEN

O que é isso?

A secretária tira rapidamente o olhar do celular para onde Jayden está apontando.

SECRETÁRIA DELEGACIA

É uma brincadeira da delegacia. Sempre que alguém é promovido a detetive, damos o mesmo relógio de ouro. É a tradição mais antiga daqui, quase 25 anos.

Ela volta o olhar para Jayden.

SECRETÁRIA DELEGACIA (CONT'D)

Vai ajudar?

Ele não quer, mas a situação o faz tirar dez dólares de sua carteira e coloca na caixa.

NORMAN JAYDEN

Dê meus parabéns ao Otávio.

A secretária sorri para Norman.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Aproveitando... o chefe me disse que você poderia me levar para o meu escritório?

SECRETÁRIA DELEGACIA

Ah!

Ela abre a gaveta e pega uma chave. Ela a fecha, e se levanta.

SECRETÁRIA DELEGACIA (CONT'D)

Me siga.

Ele acompanha ela pelo corredor até uma entrada menor, e no final de um outro corredor uma porta. Ela abre a porta para-

INT. SALA PEQUENA DE NORMAN JAYDEN NA DELEGACIA, NOITE.

Pequeno e sujo, com apenas uma mesa, uma cadeira velha e um armário de arquivos, o ventilador no teto faz mais barulho do que venta.

NORMAN JAYDEN

Isso é meu escritório?

A secretária olha para ele com pena.

SECRETÁRIA DELEGACIA

É onde me pediram para te levar.

Norman balança com a cabeça, estão tirando o engravatado da zona de conforto.

NORMAN JAYDEN

Que seja. Obrigado.

SECRETÁRIA DELEGACIA

Nada...

Ele começa a limpar a poeira da mesa.

SECRETÁRIA DELEGACIA (CONT'D)

Só...

Ele volta o olhar para ela. Ela coloca a mão no pingente de ouro em formato de coração em seu pescoço.

SECRETÁRIA DELEGACIA (CONT'D)

Ache o assassino. O coração de mãe ficaria mais leve.

Ele olha para ela enquanto ela sai. Ele tira um BEAT para avaliar a situação.

Ele então tira tudo de cima da mesa, empurra o armário de arquivos para o canto da sala, desliga o ventilador e puxa a cadeira para frente. Ele senta na cadeira, e coloca seu óculos.

NORMAN JAYDEN

Ativar ambiência.

Ouvimos um barulho tecnológico, e aparecem três pastas em realidade virtual a sua frente: outono, universos ou mar. Ele escolhe outono, o que transforma todo seu escritório em uma floresta com centenas de folhas marrons caídas.

Ele volta para a tela inicial com pistas. Ele leva a mão até seu bolso, onde ele puxa um ícone de pasta e leva para essas pastas previamente estabelecidas. Uma pasta se cria: "novas pistas". Ele a abre.

Dentro dela, ele seleciona a pasta "flores". Nela, especificações do tipo de flor que o assassino de origami deixa em suas vítimas. Ele puxa essa informação para o mapa da cidade, que agora mostra 9 lugares que vendem flores do mesmo tipo. O mapa de onde o assassino mora diminui.

Ele então puxa do outro bolso um outro ícone de arquivo, esse com dados sobre as pegadas do assassino. O indivíduo calça 42, possivelmente entre 70-100 quilos pela marca de pegada que deixou na lama. Ele puxa então de seu bolso interior de seu paletó um último arquivo, que mostra os locais onde os corpos das crianças foram encontrados.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Passar informações dos corpos
com informações das lojas.

O mapa diminui levemente.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

O assassino tem uma área de
confiança enorme. Adicionar
novas informações via voz.

Ouvimos um barulho tecnológico e um ponto vermelho de gravando na visão dele.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Todas as oito vítimas foram nos
últimos três anos, porém houve um
espaçamento de quase um ano entre a
primeira e a segunda vítima.

Enquanto fala um novo arquivo é criado em tempo real.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

As vítimas sempre possuem entre 9 e
13 anos. Não há correlação entre o
local de ação e a reincidência de
crianças nessa faixa de acordo com
os dados da prefeitura. Puxar
dados das crianças.

O software puxa as 8 crianças para a tela.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Os corpos são encontrados de 3 a 5 dias depois, afogados em água da chuva. Linkar base meteorológica.

A tela puxa os dados por inteligência artificial e levanta que ao chover 700-800mm de chuva, as crianças morrem.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

O assassino tem uma zona de conforto imensa, com casos em diferentes partes da cidade. As vítimas são encontradas com um origami na mão, e uma **flor** no peito, mortas a menos de seis horas e com corpo bastante afetado por água, ou seja, mantidas em cativeiro por dias. Fechar o parágrafo.

O software desce uma linha.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

3500 pessoas investigadas, cerca de 120 pessoas interrogadas, e nenhuma pista. O sujeito em questão planeja seus detalhes com um cuidado invejoso.

Norman para por um BEAT.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Mudar invejoso para abismal.

O software muda a palavra.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Com isso, não sabemos qual a etnia do sujeito, mas sabemos que ele possui entre 30 a 45 anos, é inteligente, calmo e determinado. Trocar determinado por obstinado.

O software se corrige novamente.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Depois do primeiro crime, ele melhorou muito seu modo de agir. Mais da metade dos interrogados foram após o primeiro crime. Ele está bem confortável, mas parece estar viciado no que faz.

O software termina de escrever e fica piscando um ponto final.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Fechar informações, passar pela data base e mandar para inteligência artificial montar uma apresentação em slides. Pelo menos 10, menos de 20. Não use nada relacionado a democratas, não será bem visto aqui.

O software começa a fazer todas as ações. Norman respira forte. Do outro bolso interior do paletó, uma luz começa a piscar e um barulho de bip. Ele começa a suar um pouco e leva a mão até lá dentro. Ele tira de lá um pequeno frasco com um líquido dentro. A realidade virtual diz que é:

"tripto: uma droga recente criada para aumentar o foco e diminuir o cansaço. O uso excessivo dessa droga faz o corpo se exaustar. É proibido em quase todos os países do mundo, principalmente pela alta dependência que se cria. O corpo não apenas pede pela droga, mas como precisa dela para operar no seu novo normal". Jayden a coloca em cima da mesa.

Ele retira o óculos... e ainda está lá o frasco. Ele se assusta e pula para trás. Ele então pega o frasco na mão e contempla usar ele, seus olhos brilhando e sua boca salivando. Ele guarda o frasco no bolso. Seus olhos começam a ficar turvos, e seu corpo pesado.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Lavar... o rosto...

Ele começa a caminhar em direção à porta, com tudo girando. Sua pele vai ficando cada vez mais pálida, até que ele sai para--

INT. DELEGACIA, NOITE

Ele vê a secretária que olha estranho para ele notando que ele está mal. Norman olha nos arredores até ver o símbolo de banheiro masculino. Ele caminha com muita dificuldade, enquanto coça o braço direito com a mão esquerda. Ele finalmente chega em--

INT. BANHEIRO MASCULINO DELEGACIA, NOITE

No banheiro, ele se olha no espelho por um BEAT. Ele puxa o frasco do seu bolso e pensa novamente em usar. Ele guarda o frasco, abre a torneira e joga muita água na cara.

Ele respira aliviado. Um policial abre a porta e vê a situação. Ele espera um BEAT até que--

POLICIAL DELEGACIA 1

Blake pediu para te chamar.
É urgente.

INT. DELEGACIA, NOITE

Ethan sentado, com Blake, um policial desconhecido e Norman sentados à sua frente.

ETHAN

Eu estava com meu filho, Shaun,
no parque. Estávamos brincando,
mas a chuva estava vindo e
decidimos ir embora. Ele me pediu
para ir no carrossel então eu fui
comprar um ingresso para ele.
Quando ele estava lá...

Ethan para por um momento.

DETETIVE BLAKE

Quando ele estava lá?

Ethan retorna para Blake.

ETHAN

Eu fui comprar algo para
comermos. Quando voltei, ele
havia sumido.

DETETIVE BLAKE

Mais alguém viu ele sumir?

ETHAN

Não, só eu... tudo aconteceu
tão rápido...

Norman olha atenciosamente para Ethan.

NORMAN JAYDEN

Você disse que ele sumiu às 18:00.
São 21:00. Porque a demora para
reportar o sumiço?

Ethan olha para Norman, assustado.

ETHAN

Eu... estava procurando por ele.
Rodei todos os blocos próximos da
praça e da nossa casa. Ele
simplesmente desapareceu.

BLAKE

Sargento, vai reportar isso para o chefe.

O policial sai.

BLAKE (CONT'D)

Você e sua esposa tem alguma dificuldade com seu filho?

ETHAN

Ex-esposa.

Já pode ser suficiente para uma fuga.

ETHAN (CONT'D)

Shaun é um garoto muito reservado... desde...

NORMAN JAYDEN

O acidente do ano passado. Me desculpe, mas é difícil não te reconhecer.

Ethan fica em silêncio, envergonhado.

NORMAN JAYDEN (CONT'D)

Senhor Mars, mais algo que possa nos ajudar na investigação?

Ethan pensa em contar sobre os apagões, e Blake finalmente entende quem é esse pai.

ETHAN

Sim... ele vestia uma camisa verde e um short marrom... ou seria preto? Mas a camisa verde com certeza ele usava...

BLAKE

Não sabe quais eram as roupas do...

NORMAN JAYDEN

Ethan, qualquer atualização te chamamos e passamos a informação. Peço para manter em segredo, é um momento complicado para todos.

Blake fica levemente enfurecido de ter sido cortado. Norman se vira para ir embora, assim como Blake. Ethan para os dois.

ETHAN

Vocês acham que pode ser... ele? O assassino do origami?

BLAKE

A maioria das crianças que fogem de casa reaparecem até 12 horas depois. E seu caso é bem semelhante aos de fuga.

ETHAN

Mas e se ele tiver sido?

Blake para por um momento. E então--

BLAKE

Então teríamos 72 horas para achar seu filho com vida.

Ambos saem, Blake anda até o fundo da sala, onde o chefe e o prefeito estão. Norman observa Ethan por um momento, e também se afasta. Ethan olha para o chão, até que--

Uma força enorme o empurra para trás. É Grace.

GRACE MARS

Seu idiota. O que eles falaram?

ETHAN

Eles... disseram que provavelmente ele apenas quis fugir de casa, que é normal...

GRACE MARS

E o assassino? Tem alguma chance dele ter sido...

ETHAN

Eles falaram que... era melhor a gente pensar que...

GRACE MARS

O que eles DISSERAM?

Ethan observa Grace.

ETHAN

Existe uma chance dele ter sido pego pelo assassino.

Grace começa a chorar mas sem perder a face de raiva.

GRACE MARS

Como você pode Ethan? Era só cuidar do Shaun... era só ficar de olho nele...

Ethan tenta se aproximar de Grace.

GRACE MARS (CONT'D)

Não foi suficiente perder o Jason?

Ethan se afasta, ferido.

GRACE MARS (CONT'D)

Me desculpa... eu sei que não
foi... eu só sinto tanta a falta
dele... e agora o Shaun...

Grace chora compulsivamente agora. Ethan tenta se aproximar para abraçá-la, mas decide dar espaço a ela.

Uma televisão no noticiário local ao fundo dessa discussão. Vamos nos aproximando, mostrando um palanque formado com alguns símbolos governamentais e de polícia ao fundo. O prefeito adentra a cena.

PREFEITO

Eu sei que a situação não é a ideal. E eu sei que muitos talvez estejam olhando e pensando que foi por falta de competência. Não foi. Temos diversos suspeitos sendo procurados enquanto falamos. O assassino cometeu deslizes, e deslizes grandes.

Norman e Blake aparecem na imagem após um leve zoom out. Norman não sabia que havia alguma informação de deslize.

PREFEITO (CONT'D)

E agora, temos o FBI no caso, trabalhando em conjunto com a polícia da cidade, uma das melhores da nossa pátria.

O prefeito recebe um pedaço de papel. Ele lê e dá um sorriso de canto de rosto.

PREFEITO (CONT'D)

Mas hoje, cidadãos dessa linda cidade, não é um dia de felicidade. Não apenas pelo que aconteceu ontem, mas pelo que aconteceu hoje.

Burburinho da mídia.

PREFEITO (CONT'D)

Me dói informar, que mais uma criança foi pega como refém desse maníaco que usa origamis.

A cara de Blake e Norman ficam pálidas: não é uma informação confirmada.

PREFEITO (CONT'D)

Eu tenho total confiança no nosso sistema de polícia, no FBI e também nos nossos cidadãos, que essa criança não será vítima de mais um crime cruel. Eu sei que ele será encontrado com vida, e será a nossa resposta de que a cidade reencontrou a esperança. Que Deus abençoe vocês, e que Deus abençoe os Estados Unidos da América.

Vários burburinhos da mídia, diversas mãos levantadas. O prefeito aponta para um deles.

MÍDIA 1

Como você pode pregar esperança quando mais uma pessoa é pega? Mais uma criança?

PREFEITO

Porque dessa vez é diferente. Temos todas essas pessoas juntas no trabalho. Assim como se fracassarmos seria culpa de todos nós, também será um êxito de todos nós. Tenha fé.

Várias mãos levantadas.

PREFEITO (CONT'D)

Apenas mais uma pergunta

Ele aponta para uma mulher.

MÍDIA 2

Qual o nome da criança sequestrada?

O prefeito para por um momento. Blake se aproxima e toca a mão do prefeito, como se quisesse parar ele. Ele sutilmente empurra a mão de Blake. Ele volta para o microfone e olha diretamente para a câmera.

PREFEITO

Seu nome é Shaun Mars.

INT. QUARTO DE ETHAN - MANHÃ

Ethan acorda assustado. Uma campainha tocando. Ele anda até a porta de sua casa, onde dezenas de jornalistas estão fazendo reportagem. No meio deles, um ENTREGADOR DOS CORREIOS. Ethan abre a porta

EXT. CASA DE ETHAN - MANHÃ

Ele caminha até o rapaz enquanto os jornalistas gritam por depoimentos.

ENTREGADOR

Encomenda pro senhor.

Ele entrega uma caixa, e uma prancheta com uma caneta. Ethan não tem forças para responder e apenas assina, devolve, e volta com a caixa para dentro de casa.

INT. SALA DE ESTAR, CASA DE ETHAN, MANHÃ

Ethan senta em seu sofá e abre a caixa. Dentro dela, diversos origamis, um celular e uma arma. Ele pega o celular em mãos--

SHAUN MARS

Pai.... Pai....

Os olhos de Ethan se arregalam: Shaun está em um porão, totalmente molhado e com frio. Algumas lágrimas caem do rosto de Ethan, e a tela do celular fica preta, com um ponto branco piscando na tela. Até que uma frase é escrita:

"o quão longe você iria para salvar alguém que você ama?"

FADE TO BLACK.