Ficha de caracterização da personagem OLD MAN

Traços gerais

Quando um determinado sujeito conhece um outro indivíduo, qual é a primeira pergunta que é feita? Qual é a primeira informação requisitada, que se procura saber? É bastante provável que seja o nome desse indivíduo; de facto, de modo a criar um modelo mental dessa pessoa, como que um registo na sua base de dados interior, permitindo identificá-la. Ora, tendo em conta a temática do jogo pretender retratar a vida quotidiana de alguém que sofre de depressão major, uma decisão que foi logo tomada de antemão foi de não nomear o protagonista para contrariar a sua identificação e particularização – não dando um nome ao OLD MAN, o jogador pode associar o comportamento, pensamentos e ações do personagem principal a um grupo de indivíduos (idade sénior) e não limitá-lo a uma única pessoa, revelando, por exemplo, a solidão por que passa a terceira idade. Não identificando a personagem, demonstrando-a mais aberta em certa medida (isto é, menos definida pelo desenvolvedor do jogo) estimula a uma conexão facilitada entre jogador e personagem – porque permite a este primeiro de inventar a sua própria história, tirar as suas próprias conclusões. Atente-se ao seguinte exemplo – um dado sujeito detém como vizinho um velho que está sempre sozinho. Este último, tal como todos os outros que vivenciam a mesma fase da vida, contêm características e traços comuns, como os que demonstram sinal de velhice (cabelo e pelo grisalho ou branco, queda de cabelo, rugas, etc.), podendo assim como que representar esse grupo na sua totalidade. O não saber particularidades desse velho seu vizinho permite ao sujeito interpretar o seu vizinho sem o conhecer realmente, moldá-lo e explorar o seu comportamento sem que as suas teorias sejam postas em causa por saber mais detalhes sobre o mesmo.

De modo análogo ao velho apresentado no parágrafo anterior, o protagonista do jogo digital desenvolvido procura ser “um de entre muitos” velhos que possam encaixar numa primeira impressão tirada pelo jogador. Um velho será sempre um velho, não é verdade? Como o vizinho ao virar da esquina, ou aquele que está ao balcão do café, ou a senhora que todos os sábados espera pelo autocarro na paragem. Todos eles terão coisas em comum por representarem a terceira idade, não é verdade? Mas o que será, realmente, viver esta fase da vida, agora que muitos deles se encontram sozinhos? Todas e muitas outras questões podem ser tomadas pelo jogador, ao encontrar na sua vida real exemplos de outros velhos que possam encaixar na primeira impressão que retira do protagonista OLD MAN que, ao conhecê-los devido às suas experiências e interações reais para com os mesmos, possa melhor compreender e aproximar-se mais rapidamente da perspetiva do protagonista.

Relembrando que o perspective-taking é uma das proezas mais importantes de alguém de modo a criar empatia com um seu semelhante, estimular a tomada de perspetiva do protagonista por parte do jogador, nomeadamente, cingindo-se de um personagem simbólico que representa um conceito ou tema maior que ele próprio – a depressão na velhice -, parece ser um bom primeiro passo na iniciação da caracterização da personagem principal.

Outros atributos foram atribuídos ao protagonista de modo a recriar um senhor em idade sénior estereotipado: os mesmos são apresentados de seguida, os quais serão também esclarecidos.

Género: masculino;

Idade: 70 anos;

Altura: 175 cm;

Peso: 110 kg;

Raça: Caucasiana;

Cor da pele: Clara;

Cabelo: Branco e curto;

Cor dos olhos: Castanhos

Como ponto de partida, decidiu-se que o OLD MAN, protagonista da narrativa, fosse de origem escocesa. Esta informação (tal como muitas outras que serão apresentadas neste documento) não constam do jogo, mas ainda assim parece resultar numa boa oportunidade para justificar a tomada de algumas decisões cedo, aquando do desenvolvimento do jogo digital desta dissertação.

Em primeiro lugar, a Escócia, maiormente as suas Terras Altas, montanhosas e extensas, rodeadas de paisagens verdes selvagens que aparentam ser indomáveis à presença humana ao longo dos séculos; de facto, e após a rutura do sistema feudal de famílias escocesas durante o século XVIII, a densidade populacional destas terras reduziu bastante. Sendo assim, algumas componentes que rondam a um conceito de “terra longínqua da Escócia” foram reaproveitados para desenhar o jogo.

O videojogo, que tem como idioma o inglês, e tomando em consideração que o mesmo se passa do ponto de vista do protagonista, no qual ele dialoga e expõe os seus pensamentos, torna-se legível afirmar que o idioma do jogo é como que uma extensão do protagonista – e daí ele ser em inglês.

Além disso – uma cor bastante associada às Terras Altas da Escócia é o verde, muito devido à flora abundante. Assim, a cor verde foi escolhida como sendo uma das principais no videojogo elaborado – que lembre o antigo, a tradição, o passado que não volta, como o auge dos Highlanders.

Em último lugar, e sabendo que a gaita de foles é um dos legados da Escócia, planeou-se elaborar o *sound design* recorrendo a melodias construídas com este instrumento, nomeadamente para serem contempladas como música background. Uma opinião será sempre uma opinião, subjetiva no seu cerne, e, portanto, não existe regra nem é um facto; porém, e para o autor deste documento, a música tocada por este instrumento dá um certo ar nostálgico e triste, como se fosse capaz de transportar o ouvinte para tempos que nunca conheceu e pelos quais parece nutrir saudade momentânea. Este e os outros pontos até aqui descritos servem para dar um maior contexto ao protagonista – ao tentar explanar ou indicar de forma sofisticada que ele parece estar sempre a olhar para o passado, perdido dentro do mesmo -, o que vai de encontro a um arquétipo designado por *Lost Soul*, que será retomado mais adiante.

Admitindo, portanto, como premissa o facto de ele ser britânico (mais especificamente, escocês), e para melhor representar a realidade de um senhor reformado de lá natural, procurou-se saber qual a idade da reforma no Reino Unido que, à data de entrega deste documento, corresponde aos 66 anos (*State Pension Age Changes and Retirement Age Increases | Age UK*, n.d.). Obtendo este dado, e como no *storytelling* é revelado que o OLD MAN se encontra em reforma há 4 anos, decidiu-se atribuir-lhe a idade de 70 anos.

Como altura, foi dado um valor mediano para homens de 175 centímetros que, na verdade, é o valor médio no Reino Unido (*What Are The Average Height In England? - Hood MWR*, n.d.), e os atributos restantes foram determinados tendo como ideia-base, novamente, o conceito de “representar um grupo através de um só indivíduo” – neste caso, um homem de terceira idade. Por isso, este tem pele clara (até porque, sendo do noroeste da Europa, é previsível que o mais comum seja a raça caucasiana) e cabelo branco e curto e ocorrência de calvície na parte superior central da cabeça – tendo em conta que a perda de pigmentação e queda de cabelo ser uma das consequências da idade avançada.

Finalmente, falta justificar dois traços – os olhos castanhos, cor essa que possui uma prevalência de cerca de 70% da população mundial, tornando-se assim na pigmentação mais comum de olhos (*The World’s Population By Eye Color - WorldAtlas*, n.d.), e um peso de 110 quilos, de forma a garantir-lhe um certo ar de obesidade, visível igualmente pela sua barriga saliente, dado que, entre outros, por causa da diminuição de níveis hormonais de testosterona e da aquisição de hábitos sedentários, o envelhecimento promove um aumento de peso (*Why We Gain Weight As We Age : NPR*, n.d.).

Profissão

No espaço temporal do videojogo, o OLD MAN encontra-se reformado há cerca de 4 anos; este número não foi escolhido por acaso – corresponde à soma do algarismo 3, muitas vezes associado à perfeição alusiva à Santíssima trindade, com a unidade, o que parece “romper” esta mesma perfeição e equilíbrio; serve como indício de que algo de trágico aconteceu – o acidente de carro que vitimou a mulher do protagonista – que, de igual forma, também ocorreu perto das quatro horas da tarde (o velho conta que ainda se lembra de ouvir o sino tocar 4 vezes).

Anteriormente, a personagem principal fora jornalista e escritor; esta informação nunca é revelada na narrativa principal do jogo, mas é notório o seu gosto pela escrita: as reflexões e considerações que ele vai tecendo ao dialogar com os múltiplos personagens secundários, por vezes mais cirúrgicas, parecem revelar um certo conforto em gostar de pensar nos assuntos e em querer explorá-los a fundo (como o sentido do correto e do errado, da existência divina, ou da depressão em si), para além de ser revelado o mesmo ter escrito uma letra de uma canção (durante a conversa com a TEENAGE GIRL).

Aparência

O velho protagonista aparenta uma aparência bem apresentável – tem como hábito diário vestir uma camisa branca com gravata, mesmo quando não há nenhuma ocasião especial, além de fazer a barba todos os dias, mantendo o seu bigode bem cuidado. Este detalhe do aprimoramento da sua imagem pode parecer contraditório dada a sua natureza depressiva (ou, digamos, o intuito da personagem sofrer e mostrar que sofre de patologia depressiva); o autor deste documento já ouviu diversas vezes que a depressão está muito associada ao estar constantemente a “olhar para o passado”, uma explicação que lhe foi dada a conhecer pela sua psicóloga, para além de existirem estudos que comprovam que indivíduos que sofrem desta doença e que tenham uma menor saúde mental estão mais focados no passado (Mckay et al., 2017). Assim, este comportamento, que parece ser desnecessário dado a fase de vida que o senhor atravessa, pretende revelar que o próprio, sem se dar conta disso, se veste como no passado, época em que ele era feliz. Durante a história, o jogador reconhece que o protagonista é viúvo há diversos anos – possivelmente, pouco tempo depois de ter casado (como pode ser interpretado pelo aspeto físico das personagens, para além do velho referir, em certo ponto que ambos, juntos, não tiveram tempo de construir a sua própria família, uma das razões pelas quais ele se encontra sozinho). Ele era feliz no passado, porque tinha a sua cara-metade a seu lado, o que não é válido no presente (no tempo atual do jogo). Colmatando este tópico – o intuito foi mostrar que o protagonista está preso ao passado e ao acidente que levou à morte a sua mulher, que procura admirar ao continuar, nomeadamente, a exibir um lado janota. Também pode ser interpretado como recordar um passado no qual o próprio trabalhava e, por isso, se tinha de arranjar formalmente.

Relativamente à sua postura e comportamentos – estes demonstram, à partida, uma pessoa perfeitamente normal. O objetivo foi mostrar que a depressão pode ser diagnosticada a qualquer um e que qualquer um a pode esconder, como que se de uma máscara se tratasse.

Uma atitude mais descontraída é apresentada por sua parte, sobretudo, quando fala com jovens – como o caso dos trigémeos, em que ele entra na brincadeira dos mesmos em supor que ele é o bicho-papão da história que o pai lhes havia contado na noite anterior, e da TEENAGE GIRL, ao adotar um pensamento mais positivo perante o conceito da depressão ao falar com ela, mentindo-se a si próprio e roçando uma atitude depreciativa perante a mesma, como que desvalorizando, de início, o seu pedido de ajuda. Isto já não acontece tanto quando dialoga com indivíduos em plena idade adulta e de idade mais avançada ou quando está sozinho; é como se ele, no primeiro caso, pretendesse proteger os mais novos, o que já não o faz para este segundo grupo. O velho abre-se muito mais e mostra um semblante mais carregado e taciturno, procurando, por exemplo, desabafar com o antigo florista no primeiro dia. É de notar-se que geralmente é quando o velho começa a falar sobre si, envolvendo assim o porquê de apresentar-se todos os dias na avenida, explorando muito o sentimento de responsabilidade que carrega sob os ombros, que o mesmo se torna mais carrancudo: ele lembra-se não só da sua amada que perdera, como de um significado adicional que o leva a dirigir-se àquele local diariamente – é um pedido de ajuda, apesar de não explícito. Este comportamento do protagonista em esconder a sua verdadeira faceta e depois tentar descarregar e apoiar-se em qualquer um que se atravesse no caminho foi baseado na experiência em primeira mão do desenvolvedor do jogo e autor desta dissertação. O próprio, ao sentir crises de angústia e apertos no peito, arranjava desculpas para começar a falar com alguém, sobretudo via online até que, chegado a um ponto, mostrava a sua necessidade de desabafar e de descarregar momentaneamente todos os sentimentos negativos e pensamentos mórbidos que estava a sentir. Paralelamente, o protagonista, ao visitar regularmente o lugar onde ocorreu o incidente de onde resultou a morte da sua mulher, pretende sobretudo falar com alguém, como se o próprio fosse uma bomba-relógio pronta a rebentar a qualquer momento que, ao trocar um momento de conversa, estivesse momentaneamente parada no tempo. Claro que ele não esquece que, essencialmente, ele vem visitá-la, mas este próprio ato que lhe devia consolar a aliviar-lhe a consciência aviva-lhe ainda mais o passado e a falta que esta lhe faz – levando a que ele procure consolo na vida social, que o ajuda temporariamente, mas é insuficiente, pelo que esta antítese acaba por levá-lo à autodestruição.

Personalidade

Traço central

Traço em conflito

O que o faz rir

O que o faz chorar

Crenças religiosas

Educação

Estatuto económico

Vida amorosa

Família

Comportamento perante estranhos

Comida favorita

Bebida favorita

Roupa preferida