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 cronista numa editora de jornal e escritor, emprego esse presencial, na sede da editora[[1]](#footnote-1); 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 facto de 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.

Um traço físico presente na personagem que pode ser visto como incomum num senhor de idade consiste na existência de uma dentição perfeita e esbranquiçada. Na verdade, não são os seus dentes definitivos, mas sim de uma dentadura postiça. Contudo, e ainda assim, eles parecem demasiado lácteos! O intuito foi fazer como que uma antítese para com a dentição do ex-florista do primeiro dia (o outro velho, que acaba por padecer), que apresenta um ar mais encardido e rústico; este último, contrariamente ao protagonista, desfrutou da sua vida ao máximo, entregando-se a prazeres materiais que beneficiaram o seu bem-estar (ele próprio parece mais novo que a personagem principal) como a comida (e daí a tentativa para demonstrar o uso excessivo dos dentes); em contrapartida, como o OLD MAN ficara amarrado a um tempo distante que o impediu de aproveitar em pleno a sua estadia terrestre, concentrando-se muito no trabalho, ele não se divertiu nem obteve proveito de momentos de lazer.

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

Na década de 1970, descobriu-se que a maioria dos traços de caráter humano pode ser descrito usando cinco dimensões – abertura, consciência, extroversão, amabilidade e neuroticismo – os chamados *the big five*. Através dos mesmos é possível contribuir, assim, para a criação de uma personagem mais complexa e realista, ajudando de igual forma a prever as suas próximas ações ao longo da trama.

Desta forma, recorreu-se a um questionário *THE BIG FIVE PERSONALITY TEST* online, no qual o autor procurou completá-lo encarnando o protagonista, de maneira a conseguir prever os seus diferentes níveis de traços de personalidade. Uma adaptação para tabela pode ser observada a seguir.

|  |  |
| --- | --- |
| Heurística | Avaliação (1 a 5; 1 – incorreto; 5 – correto) |
| “Eu tenho uma palavra gentil para qualquer pessoa.” | 4 |
| “Eu estou sempre preparado.” | 5 |
| “Sinto-me confortável com pessoas ao meu redor.” | 4 |
| “Frequentemente, sinto-me triste.” | 5 |
| “Sou muito bom a identificar as minhas emoções.” | 2 |
| “Acredito na importância da arte.” | 5 |
| “Eu sou a alma da festa.” | 1 |
| “Sou muito bom a ler linguagem corporal.” | 1 |
| “Há muitas coisas que não gosto em mim.” | 3 |
| “O meu humor muda facilmente.” | 5 |
| “Eu controlo as minhas emoções.” | 2 |
| “Eu trato toda a gente com benevolência e simpatia.” | 4 |
| “Eu faço o que tenho a fazer imediatamente.” | 5 |
| “Tenho habilidade em lidar com situações sociais.” | 3 |
| “Muitas vezes sou perturbado por pensamentos negativos.” | 5 |
| “Eu aceito as pessoas como elas são.” | 4 |
| “Eu descrevo as minhas experiências emocionais vivamente.” | 1 |
| “Eu cuido dos outros antes de cuidar de mim.” | 3 |
| “Frequentemente, sinto-me ansioso sobre o que pode dar errado.” | 3 |
| “Considero-me charmoso.” | 1 |
| “Começo discussões por achar divertido.” | 3 |
| “Preocupo-me frequentemente em não ser bom o suficiente.” | 5 |
| “No final de contas, estou a florescer.” | 1 |
| “Acho difícil começar a trabalhar.” | 5 |
| “Eu fico para segundo plano.” | 5 |
| “Eu raramente me sinto triste.” | 1 |
| “Fico facilmente desconcertado com o sofrimento dos outros.” | 5 |
| “Não gosto de arte.” | 1 |
| “Paro o que estou a fazer para ajudar outras pessoas.” | 1 |
| “Altero os meus planos frequentemente.” | 1 |
| “Sinto-me confortável comigo mesmo.” | 1 |
| “Penso regularmente na razão pela qual estou a sentir o que estou a sentir.” | 5 |
| “Eu evito discussões filosóficas.” | 1 |
| “Sou original.” | 3 |
| “Sou sistemático/metódico.” | 2 |
| “Sou tímido.” | 1 |
| “Tenho um coração mole.” | 5 |
| “Sou uma pessoa tensa.” | 5 |
| “Sou curioso.” | 5 |
| “Sou distraído e/ou esquecido.” | 1 |
| “Sou reservado.” | 5 |
| “Sou agradável como companhia.” | 5 |
| “Sou nervoso.” | 5 |
| “Sou criativo.” | 5 |
| “Sou autodisciplinado.” | 2 |
| “Sou descontraído.” | 3 |
| “Sou caridoso.” | 4 |
| “Sou temperamental.” | 5 |
| “Sou alguém cheio de imaginação.” | 5 |
| “Sou organizado.” | 3 |
| “Sou falador.” | 1 |
| “Sou humilde.” | 5 |
| “Sou pessimista.” | 4 |
| “Sou muito bom em ajudar as pessoas a lidar com as emoções.” | 5 |
| “Muitas vezes, sou apanhado no calor do momento.” | 4 |
| “Não gosto de falar sobre o que sinto.” | 1 |
| “Eu tenho muito a dizer.” | 3 |
| “Estou confiante em situações sociais.” | 3 |
| “Sinto-me constantemente grato pela minha vida.” | 1 |
| “Os meus sentimentos, muitas vezes, refletem o que quem está ao meu redor está a sentir.” | 1 |
| “Eu estou sempre consciente do meu humor.” | 5 |
| “Tenho um sentido apurado de como as pessoas ao meu redor se sentem.” | 5 |
| “Posso fazer-me sentir o que eu quero no momento.” | 1 |
| “Acho complicado colocar em palavras o que estou a sentir.” | 4 |
| “Eu realmente gosto de socializar.” | 3 |
| “Eu gosto de visitar museus de arte.” | 5 |
| “Considero-me um sortudo por ter a vida que tenho.” | 2 |
| “Fico tremendamente afetado por propagandas sobre crueldade contra animais.” | 5 |
| “Outros consideram-me consciente de mim próprio.” | 3 |
| “Por vezes, acho difícil perceber como as pessoas ao meu redor se estão a sentir.” | 1 |
| “Eu ultrapasso rapidamente as emoções negativas e mau humor.” | 2 |
| “Sempre faço um bom uso do meu tempo.” | 3 |
| “Interessa-me saber o significado das coisas.” | 5 |
| “Sou bom em ajudar outras pessoas a articular como se estão a sentir.” | 5 |
| “Sou bom em fazer rir as pessoas.” | 5 |
| “Geralmente adoto uma atitude positiva.” | 2 |
| “Eu doo regularmente para instituições de caridade.” | 3 |
| “Evito assumir muitas responsabilidades.” | 4 |
| “Não gosto de chamar muito a atenção.” | 5 |
| “Sinto-me melhor que todos os outros.” | 1 |
| “Faço amigos facilmente.” | 2 |
| “Quando elaboro um plano, eu cumpro-o.” | 5 |
| “Eu não estou interessado em ideias muito abstratas.” | 1 |
| “Eu critico outras pessoas.” | 4 |
| “Não sou uma pessoa de falar muito.” | 3 |
| “Gosto de ouvir novas ideias.” | 3 |
| “Eu tenho uma imaginação fértil.” | 5 |
| “Para mim, é importante que as pessoas cheguem a horas.” | 3 |

Submetido o teste, cinco pontuações em forma de percentagem foram obtidas, uma para cada uma das dimensões, nas quais quanto maior for, mais essa dimensão caracteriza o protagonista. Os resultados foram transcritos para o gráfico seguinte.

<https://www.truity.com/test-results/bigfive/18458/47904984>

Analisando-o atentamente, verifica-se que o protagonista possui pontuações elevadas em quase todas as dimensões – destacando-se, assim, a extroversão como o seu traço de personalidade mais fraco, com apenas 33%. O personagem é, realmente, alguém muito reservado socialmente e não muito dado a relações de amizade, admiração, poder, ou outras recompensas sociais; a sua profissão também não o estimulou nesse domínio, visto o processo de escrita ser, à partida, algo bastante solitário. Note-se que, no entanto, o facto de ser introvertido não implica que ele seja tímido – na verdade, aquando de oportunidades de socialização com estranhos (o que ocorre ao longo da narrativa, com o intuito de atravessar a avenida, cenário principal do jogo) o próprio mostra-se desinibido e simpático (sobretudo com quem não o insulta); ele apenas escolhe não gastar a sua energia nisso, isto é, não sente angústia ou medo de julgamento com qualquer situação social, como costuma acontecer com alguém tímido. Vale lembrar, contudo, que a declaração dita anteriormente não licita ao velho nunca sentir julgamento por parte de outros: quando ele conversa com o antigo florista do primeiro dia, por exemplo, é possível perceber-se que ele sente algum desconforto, reforçado pela vontade em não falar demasiado sobre si.

Focando-se agora na sua Consciência – sabendo que pessoas com valores supremos tendem a ser mais organizadas e determinadas, enquanto, em contrapartida, as com números baixos são mais impulsivas e desviadas dos objetivos, deduz-se que o personagem principal tenha uma mistura destas duas perspetivas; uma pontuação de 60%, pouco acima do mediano, confere-lhe um certo ar metódico, o que pode ser comprovado com a sua rotina em ir diariamente à avenida, às mesmas horas, e por ter ingressado num ginásio com um objetivo específico – uma tentativa, mesmo que ingénua, de justificar o seu plano de autoextermínio: fingindo-se alguém debilitado dos membros inferiores, e tendo sido recomendado pelo ATHLETIC MAN do dia III em recorrer ao serviço para exercitar os músculos e não “depender de outros” para atravessar a estrada

Traço central

O velho demonstra simpatia e preocupa-se genuinamente com os outros e procura ajudá-los, nomeadamente os mais novos que se sentem desamparados como ele: tome-se como exemplo a adolescente que sofre de depressão e de ideação suicida e do atual florista, desamparado pela perda do pai e pela fase complicada pela qual a filha está a atravessar; em ambas as conversas, ele tenta (mesmo que não acreditando piamente no que diz) encorajá-los e dar-lhes motivação para enfrentar o mundo e seguir em frente, que basta “viver” que, no fim, tudo irá acabar bem. O seu discurso parece muito falacioso e irrealista – porque como já foi dito, o protagonista não defende aquilo que está a transmitir, para além de, para alguém com uma certa idade que, à partida, tem maior conhecimento de como o mundo funciona, a perspetiva exposta parecer um tanto ingénua e irresponsável: aconteça o que acontecer, no fim tudo irá dar certo. No entanto, o objetivo do velho foi, novamente, encorajar ambos a enfrentar as suas situações e pensar positivo, tentando desconstruir os problemas que, para ambos, não era da sua responsabilidade. No caso da primeira, se a mesma quer morrer, e tendo em conta que a morte vem após a vida, então basta viver, certo? Até porque quanto mais viver, mais probabilidade terá de morrer, porque estará mais exposta ao perigo do que, tomando como exemplo, se estivesse isolada no seu quarto. Mais do que isso, ao viver, e ao aprender o que é este conceito de “viver”, preenchendo o seu quotidiano com atividades que lhe transmitam significado (o velho dá-lhe exemplos como “conhecer pessoas novas” e “ajudar os outros” para ela refletir), ela irá lidar melhor com as suas emoções. No segundo caso, do florista-filho, foi graças ao velho que ele percebeu que nem sempre se tem controlo sobre tudo o que se desenrola na vida, que não foi por pensar no seu bem-estar que fez algo de errado. Em suma, o grande traço central do protagonista é ser bom ouvinte.

Por outro lado, o mesmo é igualmente extremamente leal – à sua mulher e ao amor que ainda sente por ela, ignorando tentativas de aproximação por parte de outras como afastando-se de quem, de alguma forma, contribua para a quebra de ligação de ambos e sua recordação; note-se a conversa que o velho tem com o polícia vestido à civil: o primeiro renuncia abandonar a sua casa e ir viver para um lar, e essa atitude pode ser interpretada como uma tentativa desesperada de permanecer num lugar onde possa recordar-se da sua amada; onde, mesmo que poucas, possa reviver memórias dela. A ideia por detrás da conversa entre o personagem e o polícia foi retirada do filme *Up: Altamente* (2009), no qual Mr. Carl Fredricksen, o protagonista, trata a casa como se da sua falecida esposa se tratasse (mantendo acesa a sua memória) e onde ocorre uma cena na qual o próprio recolhe da caixa de correio um panfleto publicitário para um lar de terceira idade.

A model house on a dirt road

Description automatically generated A hand holding a book

Description automatically generated

https://www.youtube.com/watch?v=40mkdIMtTJw&list=PLLu-SMkvlNz7MjZ\_Dd-s2lXv0iwEmm1Jy&index=5

Traço em conflito

Retomando um tópico que fora referido no fim de *Traço central*, OLD MAN é leal quanto aos sentimentos que nutre pela sua defunta mulher; ora, este comportamento gera-lhe angústia porque, e apesar de continuar a amá-la, sabe que ao continuar a (sobre)viver preso a ela irá sempre sentir-se culpado, o que vai corroendo a sua aura interior e lhe causando desconforto emocional. Exemplificando, há uma passagem na história em que o velho, pela primeira vez explicitamente, revela que já tentou afastar-se do pesar que sente pela mulher e seguir em frente – concentrando-se na sua carreira profissional e, em idade de reforma, ao vender todo o imobiliário que guarda memórias dolorosas de reaver. Todavia, ele sente repulsa de si próprio por tentar escapar da sua mulher e da cruz que tem suportado ao longo de todos os anos que haviam passado desde a sua morte, o que reforça uma ideia de dualidade que não favorece o personagem principal. A inspiração para este traço provém do filme *A Casa Fantasma* (2006), no qual Epaminondas, um velho resmungão vizinho do protagonista D. J. Walters se recusa a constituir uma vida social, isolando-se nos seus aposentos, para proteger todos da cólera do espírito da sua mulher Constance, que vive impregnado na longeva habitação. Este comportamento desgasta o senhor, mantendo-o preso ao passado, à mulher que ele ama e a uma fatalidade que, paralelamente à mulher do OLD MAN, também a vitimou mortalmente, o que leva ao rompimento da relação de ambos no final do filme.

INSERIR 2 FOTOS DO FILME

O que o faz rir

A sua ingenuidade e espontaneidade funcionam como dois gatilhos para o comportamento frequentemente descontraído com que dialoga com um segundo indivíduo: ele gosta de promover o bem-estar do outro, e contar uma anedota ou referir algo deveras cómico costuma estar contemplado nesse mesmo processo – e tomar consciência do que acabara de pensar ou enunciar fá-lo rir. Basicamente, é alguém que gosta de rir das suas próprias piadas e intervenções – o que sobrevém, principalmente, quando tenta animar o estado de espírito da adolescente, ao lembrar-se da canção célebre de Bob Marley “No Woman, No Cry” em tom de brincadeira, para além de, rindo-se, lhe sugerir de ver telefilmes românticos que, segundo o próprio, são horríveis.

O que o faz chorar

Sobretudo, tomar consciência da falta que a sua esposa lhe faz e de sentir-se impotente e descontrolado perante o seu estado emocional.

Crenças religiosas

O velho é católico, citando por várias vezes o nome de Deus e salientando a sua perfeição e juízo finais ao longo da trama. Apesar disso, é dada uma pista de que, ele mesmo, sentiu ou sente que a sua fé está a ser posta em causa, possivelmente por não compreender a decisão divina de ter tirado a sua mulher do mundo terrestre (na conversa com o filho do antigo florista, atual proprietário, ele revela que, por vezes, sente-se “confuso” em relação à sua fé).

Educação

Em casa recebera uma educação tradicionalista e conservadora, muito focada no culto a Deus e à limitação dos saberes e conteúdos – os seus pais defendiam que a “perfeição de Deus” e de todas as suas “criações” não deve ser explorada, limitando a criatividade, a curiosidade e o espírito crítico do seu filho. Ainda assim, este aproveitava a escola para aumentar os seus horizontes onde, por exemplo, frequentou aulas de japonês sem o conhecimento dos pais.

Sendo um aluno exemplar, perseguiu os estudos para uma formação de ensino superior, ingressando no curso de Clássicos de Literatura Inglesa na Universidade de Edimburgo.

À medida que foi amadurecendo, foi aprendendo a conciliar a sua fé com o seu juízo crítico e conhecimento experimental, aprendendo a refletir sobre o mundo que o rodeia.

Estatuto económico

O próprio possui rendimentos medianos, não sendo contemplado nem nos mais pobres, nem nos mais ricos. Possui uma estabilidade confortável a nível económico.

Vida amorosa

O protagonista apenas viveu um único amor – o que incluiu a sua mulher. Conheceram-se muito novos na escola primária que oferecia atividades extracurriculares, de entre elas aulas de língua japonesa que ambos frequentaram. Nunca deixou de a amar, e mesmo ela não estando presente fisicamente, fala com ela e evoca-a constantemente, recordando o desgosto de a ter perdido e de não ter sido ele a receber tamanha fatalidade.

Família

A personagem principal não tem família – tanto ele como a sua mulher foram, outrora, filhos únicos dos seus respetivos cônjuges, pelo que linhas genealógicas de tios paralelas estão fora da equação. Dada a prematuridade do desaparecimento da sua amada, o casal não teve nenhum descendente.

Comportamento perante estranhos

Sendo um sujeito considerado introvertido segundo a tipologia de Myers-Briggs (Briggs & Myer, 1980), este assume-se como uma pessoa reservada que gosta de fazer coisas sozinho, como ler e escrever, ao obter energia essencialmente de ideias do seu mundo interior que do exterior; assim, ele não é muito dado a interações sociais, que se tornam exaustivas para o mesmo (*Qual é a Diferença Entre Ser Tímido e Ser Introvertido? - BBC News Brasil*, n.d.).

Todavia, quando surge uma oportunidade para interagir com estranhos, este mostra-se como um alguém desinibido e com uma certa habilidade social para dialogar, o que pode ser consequência do seu elevado conhecimento erudito.

Comida favorita

Não possui um gosto particular por nenhum prato culinário – para ele tudo é aceitável, desde que não envolva carne animal nem produtos não-biológicos, dado que ele é vegetariano.

O seu regime alimentar nunca é referido ao longo da trama – no entanto, e optando como ponto de partida a referência a Bob Marley no jogo e que ele era vegetariano devido a crenças religiosas (*Vegetarianismo – Wikipédia, a Enciclopédia Livre*, n.d.), esta informação pode ser interpretada como um *easter egg*, uma surpresa escondida incluída no jogo para a pessoa descobrir (*Easter Egg | English Meaning - Cambridge Dictionary*, n.d.); até porque ambos, para além do vegetarianismo, têm a primazia da religião bem assente, e o ser religioso é um dos traços principais do OLD MAN.

Bebida favorita

Não dispensa um Grant’s, um *whisky* escocês produzido pela William Grant & Sons (*Grant’s - Wikipedia*, n.d.) de sabor suave, rico e encorpado com notas de mel e caramelo (*WHISKY GRANTS | Garcias - Vinhos e Bebidas Espirituosas*, n.d.).

METER FOTOGRAFIA COM GARRAFA

Roupa preferida

Como já foi referido anteriormente, o protagonista costuma vestir-se de camisa e gravata; para além de usar umas calças de linho com vinco de cor preta como vestuário.

1. A necessidade em particularizar o facto da sua profissão ter sido presencialmente num espaço para o efeito prende-se com a possibilidade do OLD MAN em abandonar a sua moradia e de comunicar com os colegas de trabalho – resumindo, laborar num espaço fora de casa com outros, condições ideais para a imersão naquele mundo e esquecer o peso emocional que o seu imóvel acarreta. [↑](#footnote-ref-1)