

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA - UNESP
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
Campus de Bauru

Natália Fernandes de Sena

**CINEMATIC TRANSMÍDIA COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO:
ADAPTAÇÃO E ROTEIRIZAÇÃO DE "A INVESTIGAÇÃO PÓSTUMA"**

Bauru - SP
2025



Natália Fernandes de Sena

**CINEMATIC TRANSMÍDIA COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO:
ADAPTAÇÃO E ROTEIRIZAÇÃO DE "A INVESTIGAÇÃO PÓSTUMA"**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual Paulista (UNESP),
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES,
COMUNICAÇÃO E DESIGN, Bauru, para
obtenção do título de Bacharel em
Comunicação: Rádio, Televisão e Internet,

Área de Concentração:

Orientador: Gustavo Soranz Gonçalves

Bauru - SP

2025

S474c Sena, Natália Fernandes de
Cinematic transmídia como estratégia de engajamento : Adaptação e roteirização de A Investigação Póstuma / Natália Fernandes de Sena.
-- Bauru, 2025
68 p. : il., tabs.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Comunicação: Rádio, Televisão e Internet) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientador: Gustavo Soranz Gonçalves

1. Jogos eletrônicos. 2. Narrativa transmídia. I. Título.

Natália Fernandes de Sena

**CINEMATIC TRANSMÍDIA COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO:
ADAPTAÇÃO E ROTEIRIZAÇÃO DE "A INVESTIGAÇÃO PÓSTUMA"**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à
Universidade Estadual Paulista (UNESP),
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES,
COMUNICAÇÃO E DESIGN, Bauru, para
obtenção do título de Bacharel em
Comunicação: Rádio, Televisão e Internet.

Data da defesa: 12/12/2025

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Gustavo Soranz Gonçalves
Departamento de Comunicação Audiovisual e Relações Públicas - FAAC
UNESP/Bauru

Prof. Dr. Francisco Rolfsen Belda
Departamento de Jornalismo - FAAC - UNESP/Bauru

Prof. Dr. Sérgio Nesteriuk Gallo
PPG Comunicação / PPG Design - Universidade Anhembi Morumbi (UAM)

À minha família, que me incentivou a sonhar
em imagens e palavras.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Ana Fernandes da Silva, que sempre me incentivou a seguir meus sonhos e me profissionalizar em algo que eu realmente gostasse. Ela me recordava constantemente sobre a mutabilidade do dia a dia, sobre como tudo passa. E agora, graças a você, mãe, mais um ciclo da minha vida se conclui. Obrigada por acreditar em mim.

À minha irmã, Gisele Fernandes de Sena, meu porto seguro. Você sempre esteve lá, me ajudando a surtar com calma, a fazer as coisas acontecerem. Mesmo longe, nunca me deixou sentir só. Nem sei como agradecer por tudo o que você representa para mim.

Ao meu pai, Domingos Soares de Sena, que sempre fez questão de que eu continuasse estudando, trabalhando em diversos empregos para possibilitar isso. Seu esforço e dedicação não passaram despercebidos.

Ao meu irmão de consideração, Wanderson Fernandes, e à minha tia Ana Célia, que sempre estiveram em contato procurando modos de ajudar. Vocês fazem parte dessa conquista, esse carinho sempre me fortalecia.

À toda equipe do Mother Gaia Studio Toledo, Felipe, Leandro, Victor, Bruno, Paola e Lucas pela confiança, parceria e por tornarem possível este projeto. Trabalhar com vocês foi fundamental para meu crescimento profissional e para a realização deste trabalho.

Aos meus amigos que tornaram essa jornada mais leve e significativa: Fabio Alves, com quem tive a alegria de me aproximar cada vez mais na reta final da graduação; Sabrina Leite, nossa andarilha, que mesmo com todas as idas e vindas da cidade nunca deixou de se fazer presente; e Theodoro Nakamura, que me ajudou diariamente a me tornar uma pessoa e profissional melhor. À Sofia e Mayara, queridas que tive a sorte de chamar de família da graduação.

Aos meus pets Kiko e Pretinha, que estavam ao meu lado e me trouxeram conforto em momentos difíceis, que mesmo depois de partirem são uma imagem de carinho em minha memória e em fotos do lado da minha mesa que olhava frequentemente enquanto escrevia este trabalho.

"Se só me faltassem os outros, vá um homem consola-se mais ou menos das pessoas que perde; mas falto eu mesmo, e esta lacuna é tudo."

(ASSIS, 2019, p. 10).

RESUMO

Este relatório apresenta o desenvolvimento do roteiro de uma sequência cinematográfica para o jogo independente A Investigação Póstuma, do estúdio brasileiro Mother Gaia Studio. O trabalho investiga como estratégias de narrativa transmídia podem ser aplicadas ao contexto dos jogos independentes brasileiros para ampliar sua visibilidade, seu alcance e o engajamento do público em um mercado competitivo. A proposta utiliza personagens e temas inspirados em obras de Machado de Assis para desenvolver uma sequência audiovisual de aproximadamente cinco minutos, concebida como porta de entrada para o universo noir e investigativo do jogo. O relatório articula referências sobre narrativa transmídia, jogos digitais, roteiro audiovisual e adaptação literária, além de documentar as etapas de análise do universo ficcional, seleção de personagens, definição do tom narrativo e elaboração do roteiro. A sequência desenvolvida apresenta o universo do jogo e estabelece seu mistério central, preservando os desdobramentos investigativos para a experiência interativa. Como resultado, o trabalho sugere que a integração entre narrativa, audiovisual e estratégias de comunicação pode contribuir para a valorização da literatura brasileira e para a divulgação de jogos independentes no mercado digital.

Palavras-chave: jogos independentes; A Investigação Póstuma; narrativa transmídia; roteiro audiovisual; Machado de Assis.

ABSTRACT

This report presents the development of a screenplay for a cinematic for the independent game *A Investigação Póstuma*, developed by the Brazilian studio Mother Gaia Studio. The study investigates how transmedia storytelling strategies can be applied to the Brazilian independent games context in order to expand the game's visibility, reach, and audience engagement in a competitive market. The proposal draws on characters and themes inspired by works by Machado de Assis to develop an approximately five-minute audiovisual sequence designed as an entry point to the game's noir and investigative universe. The report brings together references on transmedia storytelling, digital games, audiovisual screenwriting, and literary adaptation, while documenting the stages of analysis of the fictional universe, character selection, definition of the narrative tone, and screenplay development. The resulting sequence presents the game world and establishes its central mystery, while preserving the investigative developments for the interactive experience. The study suggests that the integration of narrative, audiovisual language, and communication strategies can contribute to the appreciation of Brazilian literature and to the promotion of independent games in the digital market.

Keywords: Independent games; *A Investigação Póstuma*; Transmedia; Cinematic; Machado de Assis.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Recortes de manchete de jornais.	15
Figura 2 - Receita global de jogos por plataforma (2015-2027)	16
Figura 3 - Layoffs na indústria de games em 2024	17
Figura 4 - Citizen Kane (1941)	24
Figura 5 - Perry Mason (2020)	25
Figura 6 - Groundhog Day (Feitiço do Tempo, 1993)	26
Figura 7 - Knives Out (Entre Facas e Segredos, 2019)	26
Figura 8 - KeyArt A Investigação Póstuma	29
Figura 9 - Mapa real e representação no jogo	32
Figura 10 - [TPI] Dialogue Localization - Crispim	34
Figura 11 - Rotina dos Personagens	38
Figura 12 - Personagem Brás Cubas	40
Figura 13 - Personagem Sabina	41
Figura 14 - Personagem Rubião	41
Figura 15 - Personagem Crispim	42
Figura 16 - Personagem Ben	42
Figura 17 - Personagem Bacamarte	43
Figura 18 - Recorte roteiro	44
Figura 19 - Black Mirror: Playtime (Brinquedo)	48
Figura 20 - Jogo: Thronglets (Bandoletes)	48

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Escala de níveis de diálogo para contextos históricos e fantásticos	39
Tabela 2: Escaleta	47

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. JUSTIFICATIVA	15
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
3.1. NARRATIVAS TRANSMÍDIA: CONCEITO E POTENCIAL NARRATIVO	19
3.1.1. JENKINS E A LÓGICA TRANSMÍDIA NOS GAMES	19
3.1.2. LITERATURA, CINEMA E GAMES: DIÁLOGOS E DIFERENÇAS	20
3.2. A INDÚSTRIA DE JOGOS INDEPENDENTES	20
3.3. ROTEIRO	21
3.3.1. ESTRUTURA NARRATIVA EM GAMES	22
3.3.2. CINEMATICS E CUTSCENES COMO FERRAMENTA NARRATIVA	23
4. REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS E A CONSTRUÇÃO DO TOM NARRATIVO	25
5. MACHADOVERSO: ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO	29
5.1. ESTUDO DAS OBRAS DE MACHADO DE ASSIS	29
5.1.1. MEMÓRIAS PÓSTUMAS DE BRÁS CUBAS: AMBIGUIDADE E DUPLICIDADE NARRATIVA	29
5.1.2. O ALIENISTA: CRÍTICA SOCIAL E PERSONAGENS MARCANTES	29
5.1.3. QUINCAS BORBA: FILOSOFIA E LOUCURA	30
5.1.4. DOM CASMURRO: AMBIGUIDADE E SUBJETIVIDADE	30
5.2. INTERSEÇÕES E TRANSPORTES DE PERSONAGENS PARA O JOGO	31
6. A INVESTIGAÇÃO PÓSTUMA	32
6.1. MECÂNICAS DE JOGO	32
6.2. AMBIENTAÇÃO	32
6.3. REPRESENTAÇÃO DOS LOCAIS	32
6.4. INFORMAÇÕES TÉCNICAS	34
6.5. PÚBLICO-ALVO E PERFIL DO JOGADOR INDIE	35
7. O DESAFIO DA ADAPTAÇÃO PARA A CINEMATIC	35
7.1. METODOLOGIA DE ADAPTAÇÃO DO ROTEIRO	37
7.2. ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO DA LINGUAGEM MACHADIANA PARA O CONTEXTO INTERATIVO	40
7.3. SELEÇÃO E CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS NA CINEMATIC	42
7.4. ATMOSFERA NOIR	45
8. DOCUMENTOS PRÉ ROTEIRO	47
8.1. LOGLINE	47
8.2. SINOPSE EXTENDIDA	47
8.3. ESTRUTURA DE 3 ATOS	48
8.4. ESCALETA	48
9. ESTRATÉGIAS DE DISTRIBUIÇÃO E ENGAJAMENTO	49
10. CONCLUSÃO	52
11. REFERÊNCIAS	55
12. APÊNDICE - ROTEIRO: A INVESTIGAÇÃO PÓSTUMA	58

1. INTRODUÇÃO

No cenário digital atual, jogos independentes enfrentam o desafio constante de conquistar espaço e engajamento em meio a um público cada vez mais diversificado e exigente. Nesse contexto, estratégias de comunicação que ampliem os pontos de contato com o universo de um jogo podem ser relevantes para sua apresentação a diferentes públicos. Entre essas estratégias, os conteúdos transmídia oferecem possibilidades de expandir narrativas para além do produto principal e de criar formas complementares de aproximação com potenciais jogadores.

Este trabalho foi desenvolvido a partir da experiência profissional da autora junto ao Mother Gaia Studio. A autora atuou como estagiária no estúdio entre novembro de 2023 e novembro de 2024, sendo efetivada em dezembro de 2024. Esse vínculo possibilitou o acesso, mediante autorização do estúdio, a documentos internos utilizados como subsídio para a análise do universo ficcional do jogo e para a elaboração do roteiro proposto neste relatório.

Neste trabalho, o termo *cinematic* é utilizado para designar uma sequência audiovisual não interativa vinculada à narrativa de um jogo digital. Uma *cinematic* pode apresentar personagens, situações ou informações narrativas e funcionar como transição ou complemento entre momentos de jogabilidade. A proposta consiste em transformar o início da narrativa do jogo em uma animação de aproximadamente 5 minutos, aproveitando todo o material narrativo já desenvolvido para a obra. O objetivo principal é ampliar o alcance do jogo, atraindo tanto admiradores do universo de Machado de Assis quanto novos públicos interessados em experiências diferenciadas dentro do universo dos games.

A proposta busca dialogar tanto com pessoas interessadas em jogos narrativos quanto com públicos que reconhecem ou têm curiosidade sobre o universo literário de Machado de Assis. Considerando que o jogo possui duração estimada de aproximadamente 20 horas para jogadores iniciantes, uma sequência audiovisual de curta duração pode constituir uma forma mais imediata de apresentar o chamado “Machadoverso”¹ e despertar interesse pela experiência interativa.

¹ Expressão utilizada pelo Mother Gaia Studio para designar o universo ficcional que reúne elementos de quatro obras de Machado de Assis: Memórias póstumas de Brás Cubas, O alienista, Dom Casmurro e Quincas Borba.

O relatório discute como elementos das obras de Machado de Assis foram mobilizados no universo de “A Investigação Póstuma” e como parte desse material pode ser adaptada para uma narrativa audiovisual breve. Para isso, são abordadas referências sobre narrativa transmídia, roteiro audiovisual, jogos digitais e adaptação literária. O produto proposto é apresentado por meio do roteiro da *cinematic*, acompanhado de uma análise dos personagens, do universo ficcional e das escolhas narrativas que orientaram sua elaboração.

CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS E MOTIVAÇÕES DO PROJETO

2. JUSTIFICATIVA

A elaboração do roteiro de uma *cinematic* para o jogo “A Investigação Póstuma”, desenvolvido pelo estúdio brasileiro Mother Gaia Studio, parte do interesse em discutir possibilidades de comunicação audiovisual para jogos independentes em um mercado marcado, simultaneamente, pela expansão global do setor e pela instabilidade enfrentada por parte das desenvolvedoras.

A indústria global de jogos digitais reúne públicos amplos e receitas expressivas, mas esse crescimento não elimina os obstáculos relacionados à visibilidade, ao financiamento e à sustentabilidade de estúdios menores. Em mercados digitais caracterizados por grande oferta de títulos, a criação de materiais complementares pode ser uma possibilidade para apresentar universos ficcionais, ampliar pontos de contato com o público e favorecer estratégias de divulgação.



Figura 1: Recortes de manchetes sobre a indústria de jogos digitais.

Fonte: montagem elaborada pela autora a partir de matérias jornalísticas consultadas online.

A indústria global de games apresenta contradição entre crescimento econômico robusto e vulnerabilidade estrutural acentuada. Segundo o Global Games Market Report 2025² da Newzoo, empresa de inteligência de mercado especializada em games, o mercado global alcançará US\$ 188,8 bilhões em 2025, crescimento de 3,4% em relação a 2024, com base de jogadores atingindo 3,6 bilhões (crescimento de 4,4% ano a ano). A Newzoo utiliza metodologia híbrida combinando dados de 73.000 respondentes em 36 países através do Global Gamer Study, métricas de engajamento do Game Performance Monitor em 37 mercados, e triangulação com relatórios financeiros de mais de 130 empresas públicas e estimativas de companhias privadas como Valve e Epic Games.

Global games revenue per platform | 2015-2027F

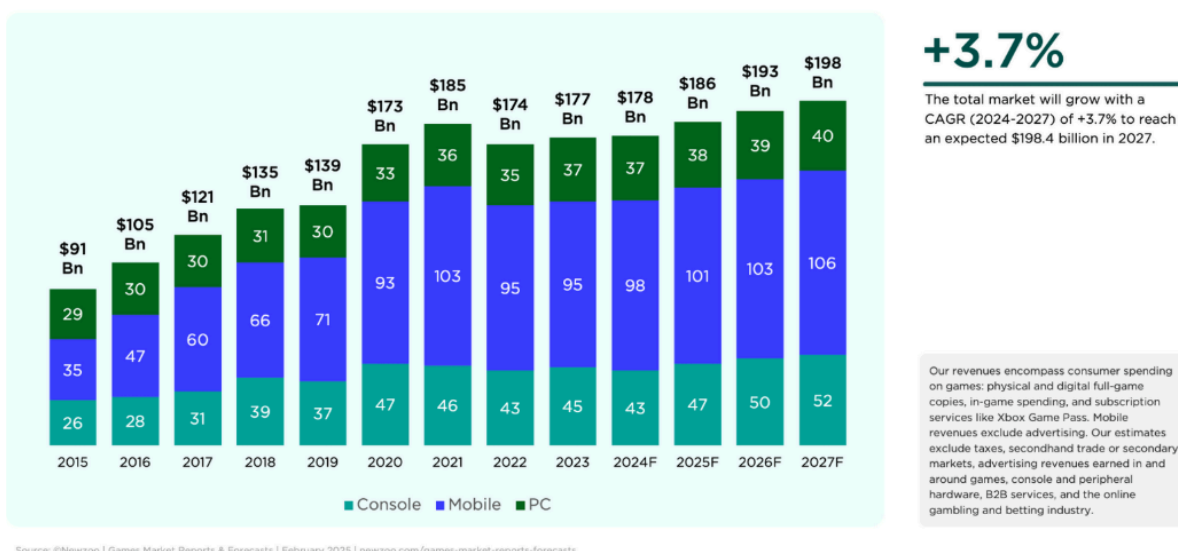


Figura 2: Receita global de jogos por plataforma (2015-2027)

Fonte: Newzoo, Games Market Reports & Forecasts - Atualizado em Maio de 2025

Paradoxalmente, este crescimento macroeconômico coexiste com instabilidade severa no nível operacional. O levantamento Gaming Layoffs registrou 14.853 desligamentos em 182 empresas do setor ao longo de 2024. Embora os dados reúnam empresas de portes e segmentos distintos, eles indicam um contexto de instabilidade que também afeta profissionais e estúdios de menor escala. Entre as companhias afetadas figuram tanto gigantes globais quanto estúdios independentes: Unity Technologies (1.800 demissões), Activision Blizzard após aquisição pela Microsoft (1.900 desligamentos), PlayStation Studios (900),

² O acesso ao relatório completo requer registro prévio no site da Newzoo. Disponível em: [oo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025](https://www.newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025)

Electronic Arts (670) e Riot Games (530). Desenvolvedoras indie também sofreram perdas expressivas, incluindo fechamentos completos de Tango GameWorks (150 funcionários), Arkane Austin (60), Phoenix Labs (162) e dezenas de estúdios menores.

2024 Video Game Layoffs Tracker (Mike Straw Media)						
Company	Date Revealed	Employees	Parent	Company Type	Country	New Layoff?
Cloud Imperium Games	2024-11-29	12		Large Developer	United States	Yes
Worlds Untold	2024-11-27	35	Netease	Subsidiary Developer	Canada	Yes
Humanoid Origin	2024-11-25	70		Indie Studio	Canada	Yes
KING Art Games	2024-11-25	10		Indie Studio	Germany	Yes
Zapper Games	2024-11-21	18	Embracer	Subsidiary Developer	United States	Yes
Heart Machine	2024-11-21	8		Indie Studio	United States	Yes
Reflector	2024-11-18	27	Bandai Namco	Subsidiary Developer	Canada	Yes
Thunderful Group	2024-11-14	100	Thunderful Group	Publisher	Sweden	Yes
Lilith Games	2024-11-13	40		Large Developer	China	Yes
Payload Studios	2024-11-12	8		Indie Studio	UK	Yes
Skydance	2024-11-12	12	Paramount	Subsidiary Developer	United States	Yes
ProbablyMonsters	2024-10-30	50		Large Developer	United States	Yes
Inflexion Games	2024-10-30	22	Tencent	Subsidiary Developer	Canada	Yes
Firewalk Studios	2024-10-29	172	Sony	Subsidiary Developer	United States	Yes
Neon Koi	2024-10-29	45	Sony	Subsidiary Developer	Germany	Yes
NCSOFT	2024-10-22	500		Large Developer	Korea	Yes
Nefflix Game Studios	2024-10-21			Subsidiary Developer	United States	Yes
Don't Nod	2024-10-16	69		Large Developer	France	Yes
Riot Games	2024-10-15	32	Tencent	Subsidiary Developer	United States	Yes
Bandai Namco	2024-10-15	100		Publisher	Japan	Yes
NaturalMotion	2024-10-10		Zynga	Subsidiary Developer	UK	Yes
Cryptic Studios	2024-10-09		Embracer	Subsidiary Developer	United States	Yes
Tequila Works	2024-10-08			Indie Studio	Spain	Yes
Motorsport Games	2024-10-03	24	Motorsport Network	Large Developer	United States	Yes
Studio Black Flag	2024-10-03	5		Indie Studio	France	Yes
Antstream Arcade	2024-10-03			Publisher	UK	Yes
XR Games	2024-10-01	72		Large Developer	UK	Yes
Sharkmob London	2024-10-01		Tencent	Subsidiary Developer	UK	Yes
Hi-Rez	2024-10-01	70		Large Developer	United States	Yes
Nexon America	2024-09-30		Nexon	Subsidiary Developer	United States	Yes
Merge Games	2024-09-26	22	Maximum Entertainment	Subsidiary Developer	UK	Yes
MountainTop Studios	2024-09-26	22		Indie Studio	United States	Yes
SkyBox Labs	2024-09-18	25		Indie Studio	Canada	Yes
Airship Syndicate	2024-09-18	16		Indie Studio	United States	Yes
Midwinter	2024-09-18	35	Behaviour Interactive	Subsidiary Developer	UK	Yes
nDreams	2024-09-16			Indie Studio	UK	Yes
Evening Star	2024-09-13	6		Indie Studio	United States	Yes
Xbox/Activision	2024-09-12	650	Microsoft	Large Developer	United States	Yes
Last Boys Interactive	2024-09-06	139	Embracer	Subsidiary Developer	United States	Yes

Figura 3: Layoffs na indústria de games em 2024

Fonte: Straw (2024–2025).

Este cenário sugere que o crescimento da receita global não se traduz necessariamente em estabilidade para as desenvolvedoras, particularmente as independentes. A saturação do mercado, com mais de 10.000 novos jogos lançados anualmente apenas no Steam, segundo dados da própria plataforma, dificulta a visibilidade orgânica e a viabilidade comercial. A Newzoo identificou que o crescimento de pagadores (4,9% ano a ano) supera o crescimento de receita (3,4%), resultando em declínio no gasto médio por jogador, sinalizando pressão inflacionária sobre preços e necessidade de estratégias diferenciadas de engajamento.

Com a proximidade da estreia comercial de A Investigação Póstuma, a produção de material audiovisual inédito representa uma oportunidade de ampliar sua visibilidade e fortalecer seu posicionamento no cenário independente. Ao considerar práticas de criação de conteúdos transmídia e cinematics utilizadas por grandes empresas, o projeto busca explorar possibilidades de comunicação narrativa inspiradas em casos recentes de circulação entre jogos e audiovisual.

O caso da série *The Last of Us* permite discutir o potencial de estratégias transmídia. Após a estreia, as vendas dos jogos cresceram consideravelmente no Reino Unido, com os títulos registrando aumentos expressivos de vendas semanais, evidenciando que essa nova porta de entrada para o universo do jogo converte-se em receita para o mesmo. O episódio de estreia atraiu quase 5 milhões de espectadores nos Estados Unidos, tornando-se a segunda maior estreia da HBO desde 2010. Jim Ryan, CEO da Sony Interactive Entertainment, confirmou que "cada vez que um episódio era lançado, as vendas do jogo aumentavam de forma muito dramática" (RYAN apud D'ANGELO, 2023), exemplificando a sinergia entre mídia audiovisual e produto interativo. A série alcançou quase 40 milhões de espectadores em dois meses, tornando-se a temporada de estreia mais assistida da história da HBO.

No caso de *Arcane*, série animada ambientada no universo de *League of Legends*, observa-se como uma produção audiovisual pode ampliar o alcance de uma propriedade originalmente associada aos jogos digitais. A obra recebeu ampla aprovação da crítica especializada e do público, alcançando 100% de aprovação dos críticos no Rotten Tomatoes em suas duas temporadas. A primeira temporada também alcançou o primeiro lugar no ranking da Netflix em 52 países, demonstrando a capacidade de uma adaptação audiovisual de atrair visibilidade para um universo previamente estabelecido. Embora esses resultados não permitam afirmar uma conversão direta em novos jogadores ou receita para *League of Legends*, o caso evidencia o potencial da circulação entre diferentes mídias para fortalecer o reconhecimento e o engajamento em torno de uma propriedade intelectual.

Esses exemplos permitem refletir sobre os pressupostos teóricos de Henry Jenkins acerca da narrativa transmídia, em que a expansão de universos ficcionais por múltiplas plataformas fortalece engajamento, amplia alcance e cultiva comunidades ativas, elementos fundamentais para sustentabilidade e longevidade de projetos no mercado digital contemporâneo.

A elaboração da *cinematic* para "A Investigação Póstuma" articula adaptação literária, linguagem audiovisual e comunicação transmídia. Assim, a proposta não pretende assegurar resultados comerciais, mas sugerir um caminho de experimentação narrativa e comunicacional que pode contribuir para a divulgação do jogo e para a aproximação entre o universo machadiano e públicos interessados em experiências interativas.

CAPÍTULO II: BASES TEÓRICAS: NARRATIVAS, TRANSMÍDIA E ROTEIRO

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1. NARRATIVAS TRANSMÍDIA: CONCEITO E POTENCIAL NARRATIVO

A narrativa transmídia refere-se a uma forma de contar histórias em que múltiplas plataformas midiáticas são utilizadas de maneira coordenada, cada uma contribuindo de modo único para a construção do universo narrativo. Diferentemente da simples adaptação, a narrativa transmídia não replica o mesmo conteúdo em diferentes meios, mas amplia e aprofunda a experiência, oferecendo perspectivas, personagens ou eventos inéditos em cada canal. Como destaca Jenkins “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”(JENKINS, 2009, p. 138). Essa abordagem permite que o público participe ativamente do universo criado, explorando diferentes pontos de acesso à história e podendo favorecer maior engajamento e imersão.

3.1.1. JENKINS E A LÓGICA TRANSMÍDIA NOS GAMES

Henry Jenkins é um dos principais teóricos a abordar a lógica transmídia, especialmente no contexto dos games. Para o autor, a narrativa transmídia é caracterizada pelo desenvolvimento de histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas, sendo que cada uma delas contribui de forma distinta para a compreensão do universo ficcional. Jenkins enfatiza que a convergência de mídias não é meramente tecnológica, mas cultural: representa a mudança no modo como produtores e consumidores se relacionam com narrativas, criando oportunidades para participação ativa e criação de conteúdo colaborativo. Em Cultura da convergência, Jenkins (2009) argumenta que a convergência não deve ser compreendida apenas como transformação tecnológica, pois também modifica as práticas culturais e as relações entre produtores, conteúdos e públicos. Esse conceito é particularmente relevante para games independentes, que dependem da mobilização de comunidades para alcançar visibilidade e sustentabilidade.

Nos jogos eletrônicos, essa lógica se manifesta tanto na expansão de mundos narrativos quanto na interação ativa das comunidades de jogadores, que frequentemente criam conteúdos próprios e colaboram para a evolução da história. Jenkins também diferencia adaptação de extensão: enquanto a adaptação transporta uma mesma narrativa para outro

meio, a extensão acrescenta novas camadas e perspectivas ao universo, como ocorre em franquias que expandem suas histórias por meio de filmes, quadrinhos, séries e jogos digitais.

3.1.2. LITERATURA, CINEMA E GAMES: DIÁLOGOS E DIFERENÇAS

Literatura, cinema e games mantêm um diálogo constante, mas apresentam diferenças fundamentais em suas linguagens e modos de engajamento. A literatura tradicionalmente oferece uma experiência individual e interpretativa, baseada na imaginação do leitor; o cinema utiliza recursos visuais e sonoros para construir narrativas lineares e impactar o espectador. Os games, ao incorporarem elementos dessas duas mídias, introduzem a interatividade como aspecto central, permitindo ao jogador influenciar o rumo da história e explorar múltiplos caminhos narrativos. Gomes (2016) observa que os videogames narrativos dialogam com a linguagem cinematográfica, ao mesmo tempo que a reorganizam pela inserção ativa do jogador no espaço-tempo ficcional, criando uma ecologia audiovisual própria, onde a participação ativa do jogador redefine o conceito de narrativa. Assim, enquanto o cinema e a literatura tendem a conduzir o público por uma trajetória definida, os jogos digitais propõem experiências abertas, nas quais a narrativa se constrói em diálogo com as escolhas e ações do jogador.

A participação ativa do jogador no contexto de narrativas transmídia vai além da simples interatividade. Jenkins destaca que a inteligência coletiva emergente das comunidades de fãs e jogadores cria dinâmicas onde estes deixam de ser consumidores passivos e se tornam co-criadores de significado. No caso de "A Investigação Póstuma", essa dinâmica manifesta-se tanto no loop temporal do jogo, que permite múltiplas explorações e interpretações, quanto nas possibilidades de extensão narrativa através de *cinematics*, artes, análises comunitárias e discussões sobre as ambiguidades do Machadoverso. A convergência cultural descrita por Jenkins não é apenas sobre oferecer conteúdo em múltiplas plataformas, mas sobre criar espaços onde público e criador estabeleçam relações de troca e aprendizado mútuo.

3.2. A INDÚSTRIA DE JOGOS INDEPENDENTES

A indústria brasileira de games independentes apresenta características específicas que influenciam diretamente a aplicação de estratégias transmidiáticas. Dados do VGI Global Indie Games Market Report 2024 revelam transformação significativa no mercado: pela primeira vez, jogos independentes geraram receita equivalente aos títulos AAA e AA no Steam, representando 48% do faturamento total da plataforma, o dobro do percentual

registrado em 2018, que era de 24%. Este crescimento reflete mudanças no perfil de consumo e nas demandas do público.

No contexto latino-americano, a região movimentou US\$ 7,7 bilhões em 2024, com crescimento de 6,2%, superior à média global de 0,6% (Newzoo, 2025). O Brasil destaca-se como polo estratégico devido ao tamanho de sua audiência e perfil jovem do público consumidor, embora apenas 1,6% dos desenvolvedores pesquisados pela GDC sejam brasileiros, indicando sub-representação internacional.

Segundo a Pesquisa Game Brasil 2025, o perfil demográfico do jogador brasileiro revela público majoritariamente feminino (53,2%), composto por Millennials (49,4% entre 30-44 anos) e concentrado nas classes B2, C1 e C2 (44,4%), com renda familiar entre R\$ 2.824 - R\$ 14.120 (67,6% do público). A predominância do smartphone como plataforma reflete custo elevado de PCs e consoles no mercado nacional, demandando estratégias mobile-first e distribuição via redes sociais.

Pesquisa YouGov (2023) identifica que jogadores de indies priorizam conexão emocional com narrativas (54% dos entrevistados), busca por experiências únicas (36%) e resolução de desafios e puzzles (43%). Este perfil valoriza inovação criativa, narrativas envolventes e independência artística, características alinhadas ao DNA de "A Investigação Póstuma" e ao conceito do Machadoverso.

3.3. ROTEIRO

A compreensão do conceito de roteiro é fundamental para sua aplicação prática em qualquer produção audiovisual. Syd Field define o roteiro como “uma história contada a partir de imagens, diálogos e descrições, localizadas no contexto da estrutura dramática”(FIELD, 2001, p. 2).. Dessa forma, o roteiro se estabelece como o alicerce da narrativa audiovisual, organizando personagens, ações, ambientes e diálogos em uma estrutura que orienta toda a produção, do início ao fim.

O roteiro é como um substantivo - é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua “coisa”. Todos os roteiros cumprem essa função básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação. (Field, 2001, p. 2)

No contexto deste trabalho, parte-se de um universo já estabelecido e de um estilo cinematográfico bem definido, inspirado no *noir* investigativo e na literatura de Machado de Assis. Por isso, além das contribuições de Syd Field, a obra de Robert McKee foi fundamental

para a elaboração do roteiro. McKee aprofunda a análise da narrativa dramática, indo além de fórmulas rígidas e destacando a importância das escolhas dos personagens diante de situações de pressão. Para McKee (2006), o caráter verdadeiro de uma personagem se torna visível nas escolhas realizadas sob pressão.

Esse princípio foi central na seleção e desenvolvimento dos personagens da *cinematic*, buscando explorar não apenas suas ações, mas também seus dilemas e contradições, elementos essenciais tanto para a literatura machadiana quanto para o gênero noir.

Complementando essas abordagens, Linda Seger destaca que o roteiro é a espinha dorsal da produção audiovisual, responsável por organizar e dar sentido à narrativa. Ela enfatiza o processo criativo que envolve pesquisa, estruturação, desenvolvimento de personagens e cenas, ressaltando a importância da definição clara dos conflitos para manter o engajamento.

A aplicação desses princípios clássicos de roteiro ao contexto dos jogos digitais, contudo, exige adaptações específicas. Diferentemente do cinema e da literatura, onde o autor controla integralmente a sequência narrativa, games introduzem a interatividade como variável central, demandando abordagens que equilibrem a estrutura dramática tradicional com a agência do jogador.

3.3.1. ESTRUTURA NARRATIVA EM GAMES

A adaptação de narrativas para jogos digitais apresenta desafios específicos que diferenciam este meio da literatura e do cinema. Marx (2007), veterana escritora de games com trabalhos em títulos como "*Conquests of Camelot*" e "*Conquests of the Longbow*", argumenta que o maior desafio para roteiristas vindos de mídias lineares é compreender storytelling de forma não-linear.

"Há uma tensão constante entre storytelling e interatividade. Narrativas tradicionais dependem de sequências específicas que o autor controla; em contraste, jogos empoderam o jogador a experienciar eventos em ordem que desejam." (MARX, 2007, p. 159, tradução da autora)

Segundo a autora, jogos que contêm estrutura narrativa devem seguir a arquitetura dramática clássica de três atos: exposição, conflito/complicações e resolução aplicada tanto ao jogo como um todo quanto a níveis, missões e cenas individuais. Marx diferencia games

narrativos de títulos compostos exclusivamente por *gameplay structure*, como Tetris, argumentando que "games que contêm estrutura narrativa devem cair sob estrutura básica de três atos do drama" (MARX, 2007, p. 162, tradução da autora).

Em "A Investigação Póstuma", essa estrutura manifesta-se de forma particular: cada loop temporal representa um ciclo completo de três atos, enquanto a progressão geral do jogo também segue essa arquitetura. O primeiro ato estabelece o mistério e apresenta os suspeitos; o segundo desenvolve a investigação através das escolhas do jogador; o terceiro permite a confrontação e resolução baseada nas evidências coletadas.

Marx também destaca a dicotomia entre história e gameplay, observando que "um jogo pesadamente carregado com história será leve em interatividade". Se pesado em interatividade, o jogo será leve em história" (MARX, 2007, p. 161, tradução da autora).

O tipo de jogo determina onde nessa gangorra o projeto se posiciona. "A Investigação Póstuma" busca equilibrar ambos os elementos, priorizando a narrativa sem sacrificar a agência do jogador nas decisões investigativas.

3.3.2. CINEMATICS E CUTSCENES COMO FERRAMENTA NARRATIVA

As *cinematics* constituem ferramenta essencial para *storytelling* em games, funcionando como momentos de transição entre *gameplay* e narrativa pura. Marx (2007) define *cinematics* como "pequenas sequências de filme" que revelam história, validam conquistas do jogador e criam *payoff* emocional (p. 181). Diferentemente do cinema tradicional, *cinematics* em games devem respeitar limitações técnicas específicas de *engine*, considerações de *lip-sync* e restrições de câmera.

A autora enfatiza que "*cutscenes* precisam ser pequenas pepitas de história, não grandes blocos de exposição" (MARX, 2007, p. 183, tradução da autora), recomendando duração de 1 a 3 páginas de roteiro e limitação de cada cena à revelação de um ou dois elementos narrativos centrais, nunca três ou quatro. Este princípio foi rigorosamente aplicado na estruturação da *cinematic* de "A Investigação Póstuma", que condensa a apresentação do Machadoverso em aproximadamente 5 minutos, focando na atmosfera noir e na ambiguidade dos personagens sem sobrecarregar o espectador com exposição excessiva.

Marx adverte que "cada *cutscene* deve revelar uma peça-chave da história, talvez duas, mas não três ou quatro" (MARX, 2007, p. 183, tradução da autora). A *cinematic* desenvolvida para este projeto concentra-se em dois objetivos principais: apresentar o universo do jogo e

estabelecer o mistério central, deixando os desdobramentos investigativos para a experiência interativa.

CAPÍTULO III: REFERÊNCIAS E ADAPTAÇÕES

4. REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS E A CONSTRUÇÃO DO TOM NARRATIVO

A definição do tom narrativo e estético de "A Investigação Póstuma", assim como a elaboração da *cinematic* proposta, considerou obras audiovisuais relacionadas ao mistério, à investigação, à experimentação narrativa e à construção de atmosferas de suspense. As referências foram utilizadas como apoio para observar recursos de linguagem, composição de personagens, estruturas narrativas e tratamentos visuais que dialogam com o universo do jogo.

Entre essas referências, destaca-se "Citizen Kane" (1941), dirigido por Orson Welles. Embora o filme não pertença ao gênero noir, sua fotografia de contrastes intensos, seus enquadramentos expressivos, o uso dramático da profundidade de campo e sua estrutura narrativa fragmentada o consolidaram como uma referência da linguagem cinematográfica. Tais recursos influenciaram produções posteriores, inclusive produções que posteriormente dialogaram com convenções associadas ao noir, e foram considerados como inspiração para a construção estética do universo de "A Investigação Póstuma".



Figura 4: Citizen Kane (1941), dirigido por Orson Welles.

Fonte: reprodução de imagem disponível no IMDb. Produção: RKO Radio Pictures.

Outra fonte fundamental foi a série *Perry Mason* (2020), retoma e atualiza convenções do drama investigativo e de tribunal. O formato procedural, o foco em interrogatórios e a busca pela verdade em meio a múltiplos suspeitos foram elementos incorporados à estrutura narrativa do jogo e da *cinematic*, aproximando o espectador da lógica do detetive clássico e do suspense judicial. A tradição de *Perry Mason* também inspirou a dinâmica de revelação gradual de pistas e a ambiguidade moral dos personagens.



Figura 5: *Perry Mason* (2020), criada por Rolin Jones e Ron Fitzgerald.

Fonte: reprodução de imagem disponível no IMDb. Produção: HBO.

No campo da experimentação temporal, *Groundhog Day* (1993) se destaca como uma referência fundamental para a construção de narrativas baseadas em loops temporais. No filme, o protagonista revive o mesmo dia inúmeras vezes, sendo obrigado a aprender com cada repetição para conseguir avançar e transformar sua própria trajetória. Esse conceito foi diretamente incorporado à estrutura do jogo, permitindo que o personagem principal, o detetive, explore múltiplas possibilidades, caminhos e consequências a cada novo ciclo, o que reforça a interatividade e amplia a sensação de agência do jogador.

A influência de *Groundhog Day* vai além da inspiração temática: o filme foi decisivo para a história do desenvolvimento do projeto, motivando a criação de um jogo anterior com mecânica de investigação em looping temporal, também chamado de “*Groundhog Day*”, durante uma game jam. Essa experiência inicial serviu de base e inspiração direta para o desenvolvimento de “*A Investigação Póstuma*”, consolidando o uso do *loop* temporal como elemento central da narrativa e da jogabilidade.



Figura 6: Groundhog Day (Feitiço do Tempo, 1993), dirigido por Harold Ramis.

Fonte: reprodução de imagem disponível no IMDb. Produção: Columbia Pictures.

Por fim, *Knives Out* (2019), dirigido por Rian Johnson, trouxe uma abordagem contemporânea e irreverente ao clássico *whodunit*. O filme é celebrado por sua trama intricada, múltiplas reviravoltas e pelo elenco de personagens suspeitos, todos com motivações próprias e segredos a esconder. A inspiração de *Knives Out* se reflete na estrutura da cinematic, que apresenta todos os personagens como potenciais culpados, incentivando o público a desconfiar de cada detalhe e a participar ativamente da investigação.



Figura 7: Knives Out (Entre Facas e Segredos, 2019), dirigido por Rian Johnson.

Fonte: reprodução de imagem disponível no IMDb. Produção: Lionsgate.

Ao reunir essas referências, o projeto busca criar uma experiência audiovisual que une tradição e inovação, misturando o melhor do cinema clássico, do suspense televisivo, da

experimentação narrativa e do mistério contemporâneo para estabelecer o tom único de "A Investigação Póstuma".

5. MACHADOVERSO: ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO

A criação do universo de "A Investigação Póstuma" parte de uma pesquisa aprofundada nas obras de Machado de Assis, visando transpor para o ambiente dos jogos digitais a riqueza, a ambiguidade e a complexidade que marcam a literatura machadiana. O projeto contou com a adaptação e roteirização conduzidas por Bruno Toledo, Fluminense Tímido e Ygor Speranza, que buscaram respeitar o espírito original das obras, ao mesmo tempo em que criaram um ambiente noir, investigativo e interativo, adequado ao formato do game.

5.1. ESTUDO DAS OBRAS DE MACHADO DE ASSIS

A base do Machadoverso está na seleção e análise de quatro obras fundamentais de Machado de Assis: Memórias Póstumas de Brás Cubas, O Alienista, Quincas Borba e Dom Casmurro. Cada uma delas contribui com temas, personagens e atmosferas que foram transportados para o jogo.

5.1.1. MEMÓRIAS PÓSTUMAS DE BRÁS CUBAS: AMBIGUIDADE E DUPLICIDADE NARRATIVA

Em Memórias Póstumas de Brás Cubas, Machado de Assis constrói uma narrativa marcada pela ambiguidade ética e pela duplicidade discursiva, elementos que se tornam centrais no jogo.

O próprio Brás Cubas, que no romance narra suas memórias após a morte, é adaptado como um personagem egocêntrico, irônico e manipulador, que desafia o jogador a questionar todas as versões apresentadas. Como aponta Cordeiro (2009), a duplicidade narrativa e a ética às avessas de Brás Cubas são recursos que internalizam questões sociais e tornam a ambiguidade uma forma literária e social. No jogo, essa ambiguidade se manifesta tanto nas motivações dos personagens quanto na estrutura do mistério, em que todos podem ser suspeitos e nada é absolutamente confiável.

5.1.2. O ALIENISTA: CRÍTICA SOCIAL E PERSONAGENS MARCANTES

O Alienista oferece ao Machadoverso uma sátira mordaz das instituições e do poder científico, representada no jogo pelo personagem Dr. Bacamarte e pela Casa Verde. A obsessão do médico pela classificação da loucura e sua arbitrariedade ao definir quem é ou não normal são transpostos para o ambiente do jogo como críticas à autoridade e à rigidez dos padrões sociais, além de inspirar a construção de personagens secundários complexos, como Crispim Soares e Eva. A ironia, o humor e a crítica social presentes na obra original são mantidos na adaptação, enriquecendo o tom do universo criado.

5.1.3. QUINCAS BORBA: FILOSOFIA E LOUCURA

A filosofia do Humanitismo, criada por Quincas Borba, é transportada para o jogo como um elemento de sátira e conflito. No romance, a linha tênue entre filosofia e loucura é explorada por meio do próprio Quincas e de Rubião, que no jogo aparece como um personagem ingênuo e atormentado por delírios. A herança de Borba, o cachorro homônimo e a crítica ao positivismo e à racionalidade excessiva são integrados à trama do jogo, contribuindo para o clima de incerteza e para os dilemas morais enfrentados pelo jogador.

5.1.4. DOM CASMURRO: AMBIGUIDADE E SUBJETIVIDADE

Dom Casmurro é fonte de inspiração para a construção de personagens ambíguos e para a exploração da subjetividade e da dúvida. Capitu, por exemplo, é retratada no jogo como uma mulher misteriosa, com múltiplas camadas e intenções nunca totalmente reveladas. A narrativa em primeira pessoa e o ponto de vista limitado de Bentinho no romance original são adaptados no game para criar situações em que o jogador deve interpretar pistas e depoimentos, sem garantias de imparcialidade ou verdade, reforçando o clima de suspeita e incerteza.

5.2. INTERSEÇÕES E TRANSPORTES DE PERSONAGENS PARA O JOGO



Figura 8: KeyArt A Investigação Póstuma

Fonte: Acervo Mother Gaia

O Machadoverso é resultado da reunião de personagens de diferentes romances em um mesmo universo ficcional, agora ambientado em um Rio de Janeiro alternativo dos anos 1930. Os responsáveis pela adaptação transportaram figuras como Brás Cubas, Capitu, Quincas Borba, Dr. Bacamarte, Rubião, Crispim e outros para uma trama policial, onde todos têm motivações ocultas e possíveis envolvimento no crime central.

Cada personagem foi cuidadosamente reimaginado para preservar suas características literárias originais, mas também para se encaixar no contexto noir e interativo do jogo. Por exemplo, Brás Cubas mantém sua ironia, vaidade e postura egocêntrica, agora como vítima e narrador do além, interagindo com o detetive. Capitu, marcada pela ambiguidade e mistério, é retratada como uma mulher de múltiplas camadas e intenções. Dr. Bacamarte, por sua vez, representa a autoridade científica e a arbitrariedade do poder, mantendo sua obsessão por classificar e controlar os outros personagens, inclusive internando alguns na Casa Verde.

A pesquisa envolveu a análise das obras, a construção de fichas de personagens e cenários (conforme documentos cedidos pelo estúdio), e a adaptação de diálogos, motivações e relações para o formato de investigação e loop temporal. O resultado é um universo rico em referências literárias, mas acessível e instigante para o público de jogos digitais, no qual o jogador é convidado a explorar, suspeitar e tomar decisões que influenciam o desfecho da narrativa.

CAPÍTULO IV: DO JOGO À *CINEMATIC*

6. A INVESTIGAÇÃO PÓSTUMA

6.1. MECÂNICAS DE JOGO

A Investigação Póstuma oferece uma experiência interativa baseada em mecânicas clássicas de investigação, combinadas com um loop temporal. O jogador assume o papel de um detetive encarregado de solucionar o assassinato de Brás Cubas, explorando um único dia que permite revisitar rotinas, coletar pistas, interrogar suspeitos e experimentar diferentes abordagens a cada ciclo. Essa estrutura reforça a sensação de agência, rejogabilidade e múltiplos desfechos, tornando o mistério dinâmico e multifacetado.

A dinâmica de suspeita e ambiguidade, inspirada nas obras de Machado de Assis, é intensificada pelo formato interativo: todos os personagens podem ser culpados ou inocentes, e cabe ao jogador avaliar informações, confrontar versões e tomar decisões que influenciam diretamente o desfecho da narrativa.

6.2. AMBIENTAÇÃO

A ambientação do jogo é fruto de uma pesquisa sobre o Rio de Janeiro dos anos 1930, aliada à atmosfera literária machadiana. O universo noir criado para o jogo mistura referências históricas e elementos ficcionais, resultando em uma cidade marcada por contrastes sociais, espaços de poder, boemia, fé e conflito. O uso de paleta preto e branco, iluminação dramática e trilha sonora inspirada no jazz e samba-canção reforça o clima de mistério e tensão, aproximando o jogador do universo dos filmes noir e da literatura realista.

6.3. REPRESENTAÇÃO DOS LOCAIS

Os cenários do jogo foram diretamente inspirados em regiões reais e históricas da cidade do Rio de Janeiro e adaptados para criar uma ambientação autêntica e rica em referências. A ambientação foi construída a partir de referências a bairros, arquitetura, costumes e dinâmicas sociais do Rio de Janeiro da década de 1930, transportadas para o universo ficcional do jogo.

Centro (Avenida Rio Branco): O coração comercial e financeiro do Rio, movimentado e repleto de comércio, serve como cenário de encontros, investigações e movimentação urbana. Inspirada na antiga Avenida Central, a região representa o dinamismo e a diversidade da cidade.

Parque dos Nobres (Catete/Laranjeiras): Bairro aristocrático, com mansões coloniais e sede do governo, citado em várias obras de Machado de Assis. No jogo, abriga personagens da elite.

Porto: Localizado entre o Centro e a Gamboa, o Porto é cenário de negócios, contrabando e encontros clandestinos, reforçando o clima de mistério.

Zona Fabril (São Cristóvão): Inspirada no maior polo industrial do Rio na época, a região retrata o processo de desindustrialização, especulação imobiliária e tensões trabalhistas, servindo de palco para conflitos sociais e políticos.

Casa Verde (Botafogo): Referência ao primeiro manicômio do Brasil, o Hospício Pedro II, e à Casa Verde de "O Alienista". No jogo, representa o poder científico e o isolamento.

Midnight Club: Clube noturno fictício, inspirado nos ambientes boêmios do Rio, onde segredos e alianças são formados. O local reforça o clima noir.

Igreja: Espaço de fé, refúgio e encontros secretos, típico dos bairros históricos do Rio, reforçando a dualidade moral e a ambiguidade das relações sociais.

Esses ambientes não apenas enriquecem a ambientação visual e narrativa, mas também influenciam diretamente as mecânicas do jogo, oferecendo oportunidades distintas para coleta de pistas, observação de rotinas e interrogatórios. O mapa do jogo, apresentado na seleção de locais do táxi, mostra os trajetos reais entre as regiões, reforçando a imersão e o vínculo com a geografia carioca.



Figura 9: Mapa real e representação no jogo

Fonte: Acervo Mother Gaia

6.4. INFORMAÇÕES TÉCNICAS

Gêneros: Detective, Adventure, Point and Click;

Público-alvo: Jovens adultos (16-40 anos);

Plataformas: PC e Nintendo Switch;

Duração média: 20 horas .

6.5. PÚBLICO-ALVO E PERFIL DO JOGADOR INDIE

A definição do público-alvo de "A Investigação Póstuma" considera características específicas da audiência de jogos independentes brasileiros e globais. O jogo direciona-se primariamente a jovens adultos entre 25-40 anos, com formação superior ou em curso, interesse por narrativas complexas e apreço por referências culturais brasileiras.

Segundo pesquisa YouGov (2023), jogadores de indies apresentam perfil distinto dos consumidores de títulos AAA: 54% priorizam conexão emocional com histórias, 43% buscam desafios intelectuais e puzzles, e 36% valorizam experiências impossíveis na vida real. Este público caracteriza-se ainda pelo orgulho em apoiar produções underground e pela busca ativa por jogos que dialoguem com títulos que já apreciam.

No contexto brasileiro, a Pesquisa Game Brasil 2025 indica que 53,2% dos jogadores são mulheres e 49,4% pertencem à geração Millennial (30-44 anos), predominantemente das classes B2 a C2. A predominância do smartphone como plataforma (devido ao custo de PCs e consoles) exige estratégias de comunicação mobile-first, com conteúdos verticais e distribuição via Instagram, TikTok e YouTube.

A intersecção entre o perfil do jogador indie, a valorização do patrimônio cultural nacional (Machado de Assis, estética noir, Rio histórico) e o interesse por narrativas investigativas configura nicho específico: público engajado, disposto a investir tempo em experiências complexas, e propenso a compartilhar descobertas em comunidades online elementos essenciais para o sucesso de estratégias transmidiáticas.

7. O DESAFIO DA ADAPTAÇÃO PARA A *CINEMATIC*

Após a imersão no universo narrativo de A Investigação Póstuma, emergiu um desafio central: como adaptar a complexidade e a riqueza do Machadoverso noir para uma *cinematic* de apenas 5 minutos? Quais elementos são imprescindíveis de serem apresentados e como introduzir, em um conteúdo audiovisual breve, a atmosfera e as múltiplas camadas do jogo?

O primeiro impacto ocorreu ao analisar a estrutura textual do jogo. Diferentemente de uma obra literária tradicional ou mesmo de um jogo linear, A Investigação Póstuma permite que cada jogador construa seu próprio itinerário investigativo dentro do loop temporal, interrogando personagens na ordem que julgar mais conveniente. O conteúdo, portanto, é organizado em planilhas dinâmicas, nas quais as informações acessadas variam

conforme as escolhas e comandos do jogador. Como exemplificado na Figura a seguir, observa-se a planilha de diálogos do personagem Crispim, estruturada para registrar as interações entre o detetive e os demais personagens. Nela, a primeira coluna indica o tópico da investigação (por exemplo, o perfil de Brás Cubas), a segunda coluna identifica o interlocutor (Crispim ou detetive) e a terceira apresenta as falas correspondentes.

	A	C	D
	Crispim/Profile/Bras	Crispim	esse assunto:
52	Crispim/Profile/Bras	Sistema	
53	Crispim/Profile/Bras	Crispim	Sobre Brás Cubas? Ora, meu rapaz, nada que você não consiga descobrir em qualquer jornal, ou que já não saiba!
54	Crispim/Profile/Bras	Crispim	Meu modesto negócio, de fato, atrai muitas personalidades do Rio de Janeiro, mas conheço o figurão apenas de ouvido!
55	Crispim/Profile/Bras	Detetive	E ele nunca visitou esse seu modesto negócio? Talvez para comprar algum remédio?
56	Crispim/Profile/Bras	Crispim	R-Remédio? Ora, meu rapaz, um homem na posição de Cubas provavelmente mandaria um menino para esse tipo de tarefa. Acredite quando digo que não sei nada sobre Brás!
57	Crispim/Profile/Crispim	Detetive	
58	Crispim/Profile/Crispim	Detetive	Sr. Crispim, há muito tempo tem este estabelecimento?
59	Crispim/Profile/Crispim	Crispim	Sim, meu rapaz! Estou há mais da metade da minha vida dedicada ao meu negócio. Mesmo que minha aparência jovial diga o contrário, já são longos anos...
60	Crispim/Profile/Crispim	Crispim	O povo passa aqui, me conta das mazelas de suas vidas e eu ouço tudo, com muita curiosidade e paciência.
61	Crispim/Profile/Crispim	Crispim	...tudo com o objetivo de encontrar uma solução, é claro!
62	Crispim/Profile/Crispim	Detetive	É, o senhor parece mesmo ser muito bom de papo.
63	Crispim/Profile/Crispim	Crispim	Eu converso com tudo e todos. Converso até com meu cofre! Ha \,ha \,ha!
64	Crispim/Profile/Crispim	Detetive	Como o Sr. é tão dedicado à sua farmácia, acredito que passe a maior parte do tempo por aqui, não?
65	Crispim/Profile/Crispim	Crispim	Mas é claro, tenho uma dedicação exclusiva ao meu estimado estabelecimento.
66	Crispim/Profile/Crispim	Detetive	Interessante...
67	Crispim/Profile/Crispim	Detetive	Sendo assim, <i>alguma coisa</i> você deve ter visto, quem sabe ouvido ontem à noite.
68	Crispim/Profile/Crispim	Detetive	Afinal, temos uma cena de crime <i>ao lado</i> da sua estimada farmácia!
69	Crispim/Profile/Crispim	Crispim	E-Eu não sei de nada disso meu jovem...
70	Crispim/Profile/Crispim	Crispim	Saiba que eu tive um compromisso fora, logo não estava na farmácia ontem à noite.
71	Crispim/Profile/Crispim	Detetive	O senhor não falou há pouco que tinha dedicação exclusiva ao seu estabelecimento?

Figura 10: [TPI] Dialogue Localization - Crispim

Fonte: Acervo Mother Gaia

No total, são 15 personagens investigáveis, incluindo Brás Cubas, e aproximadamente 150.000 palavras distribuídas ao longo de todas as interações possíveis no jogo. Ao finalizar as interações de uma tabela, o jogador conclui uma trama específica, reunindo informações que podem influenciar sua decisão final sobre o mistério central.

Inicialmente, considerei que o ideal para a *cinematic* seria concluir a primeira trama apresentada no jogo, a de Brás Cubas. Contudo, no contexto do jogo, esse processo demanda

cerca de duas horas, pois múltiplas tramas se iniciam simultaneamente em cada loop. Mesmo focando em apenas uma trama, percebi que isso não transmitiria a experiência desejada, tampouco refletiria a principal dinâmica do jogo, que é a liberdade de conhecer os personagens e conduzir a investigação de acordo com as escolhas do jogador.

Além disso, outro fator determinante para a mudança de perspectiva foi a definição de Henry Jenkins sobre narrativa transmídia, entendida como o processo pelo qual elementos de uma história são dispersos sistematicamente por múltiplos canais de mídia. Nesse contexto, “o foco não está apenas em personagens ou tramas isoladas, mas na construção de mundos complexos que sustentam múltiplos personagens e histórias interligadas, incentivando o público a explorar e montar o ‘puzzle’ do universo narrativo.

Após jogar o título completo algumas vezes, retomei os ensinamentos de SEGER, que afirma: a construção de personagens e a definição clara dos conflitos são etapas fundamentais para a criação de roteiros envolventes (SEGER, 1990). Assim, a análise indicou que, para transmitir a sensação de imersão e curiosidade ao espectador, o mais adequado seria apresentar o “Machadoverso” em sua totalidade, valorizando as referências brasileiras e destacando conteúdos extras sobre os personagens. Para isso, utilizei tanto da liberdade criativa quanto de citações diretas das obras de Machado de Assis, de modo a atrair a atenção de quem se interessa por esse universo literário. Além disso, busquei ressaltar a atmosfera noir e, fundamentalmente, apresentar o mistério e a ambiguidade dos personagens, elementos centrais tanto no jogo quanto na obra machadiana.

7.1. METODOLOGIA DE ADAPTAÇÃO DO ROTEIRO

A metodologia de adaptação do roteiro para a *cinematic* de A Investigação Póstuma envolveu escolhas narrativas estratégicas para equilibrar a complexidade do universo original com as demandas de um conteúdo audiovisual breve e envolvente. O desafio central foi condensar a multiplicidade de caminhos, eventos simultâneos e motivações dos personagens em uma estrutura clara e impactante, sem perder a essência interativa e ambígua do jogo. Sendo assim, seguindo a base teórica brevemente apresentada anteriormente, segui com a pesquisa biográfica enquanto desencadeando em decisões sobre o roteiro.

Robert McKee (2006) enfatiza que uma narrativa eficaz depende da construção de um arco dramático sólido, no qual a estrutura da história deve ser guiada por uma progressão de eventos que geram tensão e liberação. No contexto do loop temporal, a progressão tradicional é tensionada pela repetição dos acontecimentos, o que exige do roteiro o uso de recursos como o *cliffhanger* da descoberta da repetição para manter o interesse do espectador e criar

pontos de virada significativos. Assim, optei por recortar a narrativa em um único *loop*, permitindo que a *cinematic* termine justamente no momento em que o protagonista percebe estar preso na recorrência dos eventos, elemento que serve como gancho dramático para o público.

O conceito de ritmo foi particularmente desafiador na adaptação. Conforme discutido anteriormente, os jogadores controlam seu próprio *pacing* no contexto interativo, enquanto audiovisuais tradicionais definem o ritmo do espectador. A *cinematic* funciona como prólogo em ritmo cinematográfico fixo, mas foi estruturada para simular a sensação de descoberta gradual característica do *gameplay*, o espectador recebe pistas na mesma ordem que um jogador típico as encontraria no primeiro *loop*, mas com mais velocidade uma vez que retiradas algumas mecânicas próprias do jogo utilizadas para explorar o mapa e interação.

Syd Field (2001) destaca a importância da estrutura em três atos, em que o primeiro ato apresenta o universo e os personagens, o segundo desenvolve o conflito e o terceiro encaminha a resolução. No caso da *cinematic*, delimitar a ação ao centro da cidade foi uma escolha fundamental para apresentar personagens suspeitos e eventos simultâneos de modo linear e verossímil, respeitando a dinâmica do jogo e facilitando a compreensão do espectador. Esse recorte espacial também contribui para a otimização da locomoção e para a manutenção da coesão narrativa, evitando dispersão de cenários e personagens.

A decisão de centrar a ação no Centro da cidade reflete outro princípio de Marx, começar em área familiar antes de expandir para territórios mais complexos. Isso permite que tanto espectador quanto futuro jogador estabeleçam base conceitual antes de enfrentar ramificações narrativas mais intrincadas presentes em zonas posteriores do jogo.

A divisão em três atos, então, temos a apresentação dos personagens e conflito principal, no segundo observamos como se dá a dinâmica de investigação e no terceiro descobrimos que este dia se repetirá até que o crime seja concluído.

Com base em Seger (1990), a construção das personagens foi orientada pela definição de conflitos, motivações e relações dramáticas, selecionei cenas e interações que evidenciam a ambiguidade, os mistérios e os conflitos centrais, essenciais para o tom noir da narrativa. A escolha dos personagens e dos eventos que compõem a *cinematic* priorizou a apresentação do Machadoverso, valorizando tanto as referências literárias quanto a atmosfera de suspense e incerteza.

Outro aspecto importante da adaptação foi considerar a experiência do jogador e as diferenças entre a dinâmica interativa do game e o consumo passivo do audiovisual. Tarefas repetitivas ou rotinas de vai e vem, que funcionam como puzzles interessantes no jogo,

poderiam se tornar cansativas ou incoerentes na *cinematic*. Por isso, uma rotina que demandava tempo e locomoção, para o Detetive conseguir entrar no beco, por exemplo, foi condensada em uma única ação, sugerindo uma relação prévia entre os personagens e mantendo a fluidez da narrativa. Como exemplifica Field (2001), um dos princípios fundamentais do roteiro é a eliminação de elementos supérfluos, concentrando-se apenas no que impulsiona a narrativa.

Além disso, optei por representar o detetive “ouvindo” Brás Cubas em sua mente durante a *cinematic*. No jogo, essa interação ocorre em um espaço denominado "limbo", um momento relativamente inicial em que o jogador relembra os principais acontecimentos, avança nas investigações das tramas dos personagens e recebe dicas para progredir na narrativa. Considerando que essa repetição poderia se tornar monótona para o espectador, decidi distribuir esses comentários e dicas ao longo da *cinematic*, reservando o limbo para a apresentação visual desse quadro mental com Brás. Em um primeiro momento tanto Brás quanto o detetive teriam falas em voice off, mas do segundo para o terceiro tratamento percebi que isso deixava a trama excessivamente expositiva em audio e complicava a compreensão como vemos a seguir:

Segundo tratamento:

SABINA

Hmpf! Percebe-se mesmo que não é um frequentador.

Apenas espalhe a notícia de que trarei a família Cubas para os eixos.

Sob a proteção divina, reerguerei a glória desta casa.

DETETIVE (V.O.)

Essa senhora está desesperada pela fama

BRÁS CUBAS (V.O.)

Você não estaria totalmente errado, mas...

Versão final:

SABINA

Hmpf! Percebe-se mesmo que não é um frequentador.

Apenas espalhe a notícia de que trarei a família Cubas para os eixos.

Sob a proteção divina, reerguerei a glória desta casa.

BRÁS CUBAS (V.O.)

O que Sabina tem na cabeça?

Nesta adaptação para o roteiro busquei equilibrar fidelidade ao jogo e as necessidades do formato audiovisual, utilizando recursos narrativos para criar uma experiência imersiva, coerente e envolvente, capaz de transmitir ao espectador a essência do Machadoverso e o clima investigativo do projeto.

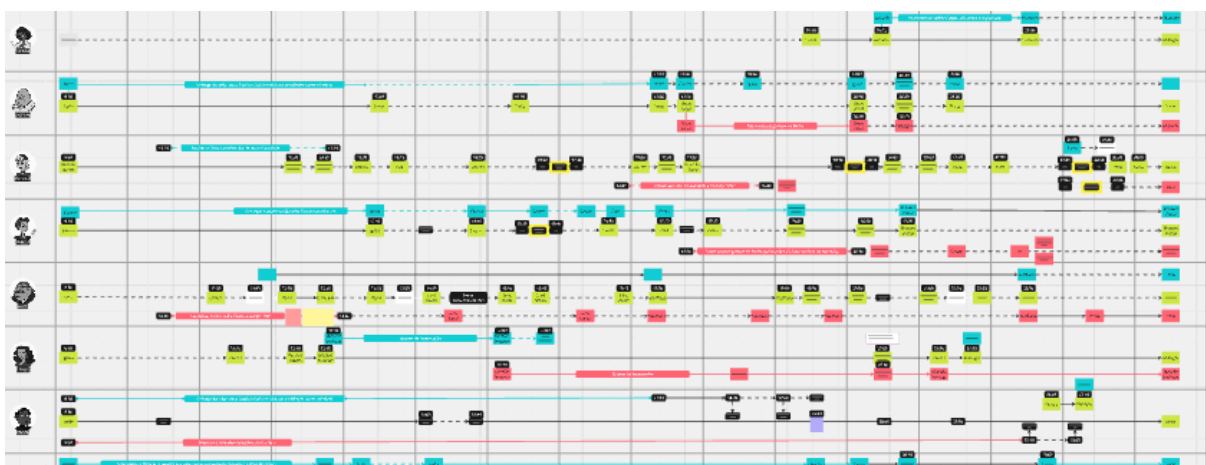


Figura 11: Rotina dos Personagens

Fonte: Acervo Mother Gaia

7.2. ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO DA LINGUAGEM MACHADIANA PARA O CONTEXTO INTERATIVO

A adaptação da linguagem de Machado de Assis para o ambiente de jogo digital apresentou desafio específico: preservar características estilísticas do autor sem comprometer a compreensibilidade para jogadores contemporâneos. Marx (2007) propõe escala de cinco níveis para diálogos em contextos históricos ou fantásticos, ferramenta útil para calibrar registros linguísticos:

NÍVEL	ORIGINAL (INGLÊS)	ADAPTAÇÃO (PRTB)	ESTILO
1	"He doesn't know what he's doing."	"Ele não sabe o que tá fazendo."	Coloquial/ Moderno
2	"He does not know what he is doing."	"Ele não sabe o que está fazendo."	Formal Contemporâneo
3	"He does not know what he does."	"Ele não sabe o que faz."	Formal Elevado
4	"He knows not what he does."	"Não sabe ele o que faz."	Literário/ Arcaizante
5	"He knows not what his purpose is..."	"Desconhece ele qual seja o seu propósito..."	Épico /Poético

Tabela 1: Escala de níveis de diálogo para contextos históricos e fantásticos

Fonte: Adaptado de Marx (2007, p. 189-190).

Segundo a autora, a escolha do nível depende do gênero e do público-alvo, devendo-se evitar anacronismos enquanto mantém-se legibilidade (MARX, 2007, p. 189-190). Para "A Investigação Póstuma", optou-se por nível intermediário (3-4 na escala de Marx), preservando estruturas sintáticas características de Machado como inversões, subordinações elaboradas e vocabulário preciso, sem recorrer a arcaísmos que dificultariam a compreensão. Por exemplo, ao adaptar diálogos de Brás Cubas, manteve-se sua ironia e verbosidade, mas ajustou-se o ritmo, exemplo de adaptação:

Original literário (Memórias Póstumas): "Algum tempo hesitei se devia abrir estas memórias pelo princípio ou pelo fim, isto é, se poria em primeiro lugar o meu nascimento ou a minha morte."

Adaptação para o jogo: "Ainda estou hesitante se deveria começar esta investigação pelo princípio ou pelo fim... isto é, se poria em primeiro lugar a sua investigação ou a minha morte."

A adaptação mantém o questionamento existencial e a ironia machadiana, mas fragmenta a sintaxe para facilitar dublagem, adiciona pausa dramática e conclui com provocação direta que estabelece o tom da interação com o jogador. Como observa Marx, "diálogo de fantasia precisa soar autêntico para a ambientação sem se tornar incompreensível" (MARX, 2007, p. 190, tradução da autora).

Outro aspecto considerado foi a diferenciação linguística entre personagens. Enquanto Brás Cubas mantém registro elevado e irônico, personagens como o moleque do jornal utilizam registro mais coloquial (nível 1 da escala), refletindo diferenças sociais presentes nas obras originais sem cair em estereótipos e caricaturas.

7.3. SELEÇÃO E CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS NA *CINEMATIC*

A seleção e construção dos personagens para a *cinematic* de A Investigação Póstuma foram realizadas com o objetivo de evidenciar a riqueza e a diversidade do universo literário de Machado de Assis, respeitando as limitações de tempo e formato do conteúdo audiovisual. Para isso, optou-se por apresentar pelo menos um personagem representativo de cada obra adaptada, buscando apresentar uma amostra representativa do Machadoverso sem sobrecarregar o espectador com informações excessivas.

Além dos personagens principais, foram mais representados personagens secundários essenciais para o andamento da narrativa, como o moleque do jornal, balconista e policiais, que contribuem para a ambientação e a dinâmica investigativa.

Dentre os personagens selecionados, destacam-se:

Brás Cubas (Memórias Póstumas de Brás Cubas): Aristocrata egocêntrico e irônico, cuja vida é marcada por conflitos familiares e romances secretos. Sua complexidade psicológica e postura crítica são fundamentais para estabelecer o tom da narrativa e a atmosfera noir da *cinematic*.



Figura 12: Personagem Brás Cubas

Fonte: Acervo Mother Gaia

Sabina Cubas (Memórias Póstumas de Brás Cubas): Irmã de Brás Cubas, expansiva e vaidosa, cuja luta pela recuperação de seu status social e as tensões conjugais adicionam camadas de conflito e motivação à trama.



Figura 13: Personagem Sabina

Fonte: Acervo Mother Gaia

Rubião (Quincas Borba): Homem ingênuo e herdeiro indireto da fortuna de Quincas Borba, cuja relação ambígua com a filosofia do Humanitismo e seus delírios contribuem para o clima de incerteza e loucura presente no jogo.



Figura 14: Personagem Rubião

Fonte: Acervo Mother Gaia

Crispim Soares (personagem híbrido inspirado no boticário homônimo de “O Alienista” e Luís Dutra, primo de Virgília em “Memórias Póstumas de Brás Cubas): O pacato boticário é sempre agradável aos seus potenciais clientes, até mesmo sugerindo produtos,

baseando-se apenas em seu olhar analítico. Mesmo assim, quando questionado não consegue lidar bem com a mentira, expondo o seu defeito da mesma forma que enxerga dos outros.



Figura 15: Personagem Crispim

Fonte: Acervo Mother Gaia

Ben Santiago (Dom Casmurro): Advogado reservado e ciumento, cuja relação conflituosa com Capitu e o ciúme patológico enriquecem a ambiguidade e subjetividade da trama.



Figura 16: Personagem Ben

Fonte: Acervo Mother Gaia

Dr. Bacamarte (O Alienista): Neurologista e psiquiatra autoritário, cuja obsessão pelo controle e classificação da loucura cria um ambiente de tensão e medo, refletindo a crítica social presente na obra original.



Figura 17: Personagem Bacamarte

Fonte: Acervo Mother Gaia

A decisão de não incluir todos os personagens das obras originais na *cinematic* ocorreu pela necessidade de foco e clareza, evitando dispersão e garantindo que o espectador compreenda as motivações e relações essenciais para o desenvolvimento do mistério central.

Dessa forma, a construção dos personagens na *cinematic* não apenas reforça a fidelidade ao universo machadiano, mas também potencializa a imersão e o engajamento do público, ao apresentar figuras complexas, multifacetadas e ambíguas, que convidam à reflexão e à investigação ativa.

Exemplos de adaptações e citações utilizadas

7.4. ATMOSFERA NOIR

Desde o início, busquei evidenciar no roteiro descrições visuais e sonoras para construir um clima de tensão e melancolia: o *travelling* noturno pelo Centro, a silhueta misteriosa que cruza a cena e o ritmo constante da câmera evocam imediatamente uma sensação de inquietação e mistério. O uso de silêncios, murmúrios abafados e reações contidas dos personagens, como o detetive acordando desorientado, ajustando um quadro torto e reagindo com estranhamento à carta de Brás Cubas, são ações que tem como objetivo reforçar o sentimento de isolamento e dúvida, típicos do noir, onde o estado emocional dos personagens é sugerido mais por gestos, olhares e pausas do que por diálogos expositivos.

O roteiro faz uso explícito de movimentos de câmera clássicos do cinema *noir*: o *travelling* lateral que apresenta a cidade, o foco nos feixes de luz atravessando as persianas do escritório do detetive, e a desaceleração do movimento ao amanhecer são recursos que

remetem à estética de *Citizen Kane* e à tradição visual do gênero. *Close-ups* em objetos (como o envelope caro ou a chave com forma de leão) e planos longos que acompanham o detetive caminhando pela cidade reforçam o sentimento de vigilância e paranoia, elementos centrais do noir. Esta grande quantidade de indicações de movimento de câmera e iluminação ressaltam as características do estilo, como podemos observar a seguir nos trechos destacados da primeira cena:

1. EXT. CENTRO - NOITE

A câmera inicia um TRAVELLING da DIREITA PARA A ESQUERDA, deslizando pela fachada de uma igreja, pela vitrine de uma farmácia iluminada e pelo breu do beco estreito.

No meio do movimento, observa-se BRÁS no chão.

SILHUETA misteriosa surge saindo do beco, avançando no SENTIDO CONTRÁRIO ao movimento da câmera, cortando a cena como uma sombra inquietante.

O ritmo da câmera permanece constante enquanto o cenário se transforma: a passagem do tempo se evidencia pelas silhuetas que atravessam o quadro em alta velocidade, o fluxo de pedestres se intensifica e a iluminação muda gradativamente, transicionando do escuro da madrugada para os primeiros tons de cinza de um novo dia.

A câmera desacelera e para suavemente na fachada de um prédio comercial. Seu olhar se fixa em uma janela com persianas, onde a luz da manhã atravessa os espaços entreabertos, revelando o escritório do detetive, ao fundo o Morro do Corcovado.

Figura 18: Recorte roteiro

Fonte: Roteiro “A Investigação Póstuma”

O suspense é intensificado por cortes secos, transições de luz (da madrugada à manhã), e pelo uso de vozes em *off*, especialmente a narração de Brás Cubas, que surge como um fantasma que paira sobre a investigação, desestabilizando tanto o detetive quanto o espectador. A ambiguidade das falas, as respostas evasivas dos personagens e o constante jogo de desconfiança (“Você não estaria totalmente errado, mas...”) criam uma atmosfera de incerteza, onde o espectador é convidado a duvidar de tudo e de todos.

8. DOCUMENTOS PRÉ ROTEIRO

Foram elaborados materiais com o intuito de facilitar a construção do roteiro, sintetizando elementos narrativos, personagens e estrutura dramática da *cinematic*. Documentos esses que apresentam a visão geral do projeto de diferentes formas: logline, sinopse expandida, separação por atos e escaleta

8.1. *LOGLINE*

Um detetive decadente recebe uma carta de um aristocrata morto pedindo que investigue o próprio assassinato, mas descobrirá que está preso em um loop temporal onde cada suspeito esconde segredos mais sombrios que o anterior.

8.2. SINOPSE EXTENDIDA

Rio de Janeiro, 1930. Um detetive sem trabalho desperta em seu escritório empoeirado ao som de um relógio cuco quebrado. Entre contas de cobrança, encontra uma carta misteriosa assinada por Brás Cubas, aristocrata que afirma estar morto e solicita investigação de seu próprio assassinato.

Intrigado, o detetive segue até o Centro da cidade, onde realmente encontra o corpo de Brás em um beco sombrio. Subornando o Sargento Meganha com café, examina a cena e coleta evidências: uma caixa de fósforos (nº 157), um emplasto com nome de Brás Cubas e uma chave com forma de leão.

Durante as investigações, encontra suspeitos intrigantes: Sabina Cubas (irmã enlutada que chora lágrimas inexistentes enquanto planeja reconstruir a "glória da família"), Crispim Soares (boticário nervoso que mantinha negócios duvidosos com o emplasto de Brás) e Dr. Bacamarte (psiquiatra autoritário que diagnostica o próprio detetive com "TDD - Transtorno de Dissociação Detetival").

O elemento fantástico surge quando Rubião, aparentemente louco, grita pelas ruas que ele próprio é "Brás Cubas, vivinho da Silva". A situação se torna violenta quando Ben, um homem grande de terno, ameaça agredir um mensageiro acusando-o de traição conjugal. O detetive tenta intervir, mas Ben desfere um soco que o deixa inconsciente.

O detetive desperta em um espaço surreal chamado Limbo, onde encontra o verdadeiro Brás Cubas: vivo, mas morto, sentado em uma poltrona elegante. Brás revela a verdade perturbadora: o detetive está preso em loop temporal que se repete até que o mistério seja resolvido. Como "defunto autor", Brás observa todos os eventos de posição privilegiada,

fornecendo dicas ambíguas sobre Sabina ("sempre devota... quando lhe convém") e Crispim ("sempre foi bom em misturar fórmulas, mas nunca soube misturar verdades").

A *cinematic* termina com o detetive despertando novamente em seu escritório, mas desta vez consciente da repetição. O relógio cuco quebra novamente, as mesmas vozes ecoam na rua. Com determinação renovada, ele abre a porta com força.

O último plano mostra o escritório vazio: o quadro torto balança, o cuco cai no chão, enquanto o som do ciclo temporal se reinicia.

8.3. ESTRUTURA DE 3 ATOS

ATO I - DESCOBERTA (Cenas 1-4)

Travelling noturno pelo Centro: corpo de Brás, silhueta misteriosa, time-lapse até amanhecer

Escritório do detetive: desperta, carta póstuma, primeira voz de Brás (V.O.)

Rua do Centro: Moleque do Jornal ironiza o sobretudo do detetive, menciona Casa Verde

Helena's Café: detetive compra dois cafés para viagem

ATO II - INVESTIGAÇÃO (Cenas 5-10)

Beco do crime: suborno do Sgt. Meganha com café, coleta de evidências

Interrogatório Sabina: choro teatral, alibi religioso (Missa da Madrugada), ambição pela "glória da família Cubas"

Farmácia Crispim: conversa interrompida entre Crispim e Dr. Bacamarte, nervosismo sobre o emplasto

Elemento fantástico: Rubião afirma ser Brás ressuscitado

Clímax: Ben desfere soco no detetive em frente à igreja

ATO III - REVELAÇÃO (Cenas 11-12)

Limbo: espaço surreal, Brás físico revela loop temporal e natureza do mistério

Reset consciente: detetive desperta sabendo da repetição, determinado a quebrar o ciclo

8.4. ESCALETA

A escaleta foi desenvolvida com o intuito de facilitar a construção do roteiro, organizando cronologicamente as 12 cenas que compõem a *cinematic*. Este documento detalha duração, locação, personagens e objetivos narrativos de cada cena, permitindo visualizar a estrutura geral antes da redação detalhada.

A estrutura totaliza 6 minutos e 10 segundos, prevendo cortes para alcançar a meta de 5 minutos conforme demandas de distribuição em plataformas digitais (YouTube, redes sociais) e festivais de animação. A organização segue os três atos apresentados no argumento.

CENA	DURAÇÃO	LOCAL	PERSONAGENS	AÇÃO PRINCIPAL	OBJETIVO NARRATIVO
1	30 seg	EXT. Centro - Beco	Brás Cubas (morto), Silhueta	Crime descoberto. Time-lapse. Câmera ao escritório.	Estabelecer crime, atmosfera noir
2	45 seg	INT. Escritório	Detetive, Brás (V.O.)	Detetive acorda. Carta póstuma. Vozes na rua.	Apresentar protagonista, mistério
3	20 seg	EXT. Rua Centro	Detetive, Moleque, Brás (V.O.)	Encontro com Moleque. Menção Casa Verde.	Worldbuilding, humor
4	10 seg	INT. Helena's Café	Detetive, Balconista	Compra dois cafés.	Transição rápida
5	20 seg	EXT. Beco Crime	Detetive, Meganha, Gambá	Suborno com café. Autorização.	Acesso à cena do crime
6	20 seg	INT. Beco	Detetive (sozinho)	Coleta: fósforo 157, emplasto, chave leão.	Coleta de evidências
7	50 seg	EXT. Beco	Detetive, Sabina, Brás (V.O.)	Interrogatório Sabina. Lágrimas falsas. Alibi: missa.	Primeira suspeita
8	60 seg	INT. Farmácia	Detetive, Crispim, Bacamarte	Interrogatório Crispim. Emplasto exposto. Alibi: Virgília.	Segunda e terceira suspeitas
9	20 seg	EXT. Rua/Igreja	Detetive, Rubião	Rubião finge ser Brás ressuscitado.	Elemento surreal
10	20 seg	EXT. Frente Igreja	Detetive, Ben, Mensageiro	Ben agride. Detetive intervém. Soco.	Trigger do loop
11	50 seg	INT. Limbo	Detetive, Brás (físico)	Revelação: loop temporal, Brás póstumo.	Grande revelação
12	25 seg	INT. Escritório	Detetive	Loop reinicia. Detetive consciente.	Gancho final

Tabela 2: Escaleta

9. ESTRATÉGIAS DE DISTRIBUIÇÃO E ENGAJAMENTO

A Netflix constitui uma referência relevante para pensar a aproximação entre audiovisual e jogos, sobretudo porque já promoveu experiências nas quais uma produção seriada se relacionava diretamente com um produto interativo. Um exemplo é Black Mirror: Brinquedo (Plaything), episódio da sétima temporada da série, cujo universo foi ampliado

pelo jogo Black Mirror: Bandoletes (Thronglets). O jogo, desenvolvido pela Night School Studio, recuperava as criaturas digitais apresentadas no episódio e permitia que assinantes interagissem com elas em celulares Android e iOS.

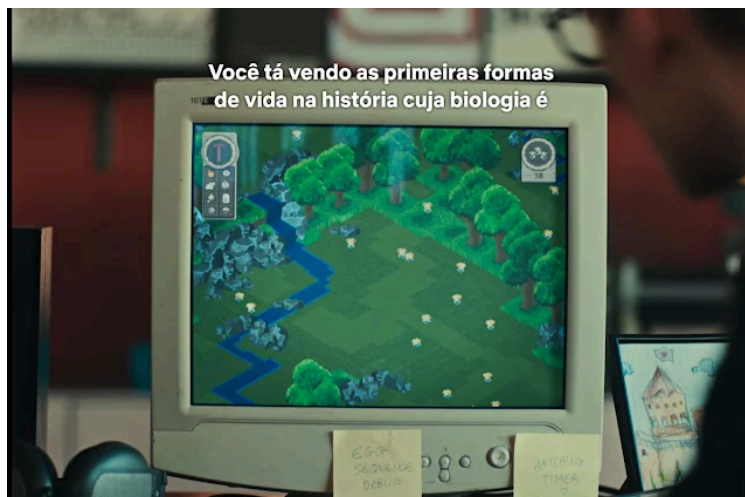


Figura 19: Black Mirror: Playtime (Brinquedo)

Fonte: Netflix



Figura 20: Jogo: *Thronglets* (Bandoletes)

Fonte: Netflix

Esse caso se aproxima da lógica transmídia por não se limitar à adaptação do episódio. O jogo transforma um elemento ficcional o software de criação e multiplicação das criaturas em uma experiência própria. O espectador pode compreender o episódio sem jogar, enquanto o jogo oferece outra forma de contato com o mesmo universo. Dessa maneira, audiovisual e jogo funcionam como pontos de entrada relativamente autônomos, mas complementares, princípio compatível com a definição de Jenkins (2009, p. 138).

É necessário, contudo, atentar às mudanças que a Netflix faz em seu catálogo, a empresa retirou a maior parte desses títulos em dezembro de 2024 e removeu os dois últimos,

Black Mirror: Bandersnatch e Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend, em maio de 2025, encerrando esse formato dentro do catálogo.

Essa mudança torna a Netflix uma referência conceitual pertinente, mas não permite tratá-la como canal garantido ou imediatamente acessível para a cinematic de A Investigação Póstuma. A entrada no catálogo dependeria de negociação comercial, curadoria, licenciamento, compatibilidade técnica e alinhamento com as prioridades estratégicas da plataforma.

Por isso, a Netflix deve ser considerada uma possibilidade de parceria e uma referência de modelo, mas não o principal canal de distribuição do projeto. Para A Investigação Póstuma, o valor do caso Bandoletes está em demonstrar como um elemento surgido no audiovisual pode ganhar forma jogável e conduzir o público de uma mídia a outra. A cinematic proposta realiza o movimento inverso: parte do universo do jogo e o reorganiza em uma sequência audiovisual breve, preservando no produto interativo a investigação completa, a exploração dos personagens e a resolução do mistério.

Como complemento à publicação da cinematic, a divulgação de teasers e trechos da cinematic nas redes sociais do estúdio e da publisher (TikTok, Instagram, Twitter e Bluesky) é essencial para gerar expectativa, ampliar o alcance e engajar a comunidade. Juntas, essas redes já somam cerca de 148.000 seguidores, o que representa um público altamente segmentado e predisposto a consumir e compartilhar conteúdos relacionados ao universo do jogo.

Caso a parceria com a Netflix não se concretize, uma alternativa viável e estratégica seria publicar a cinematic no canal oficial da publisher do jogo, a Nuuvem, no YouTube. A Nuuvem é reconhecida como uma das principais plataformas de distribuição digital de jogos na América Latina, com forte presença e engajamento na comunidade gamer, o que garantiria visibilidade e acesso ao público-alvo do projeto.

Essas estratégias, combinadas, não apenas reforçam o caráter transmídia da obra ao ocupar diferentes mídias e formatos, mas também potencializam o engajamento e a construção de comunidade em torno do Machadoverso, ampliando o ciclo de vida do conteúdo e fortalecendo a presença do projeto no cenário cultural e digital.

CAPÍTULO V

10. CONCLUSÃO

Desde meu ingresso na Mother Gaia Studio como estagiária, idealizei a possibilidade de produzir algo genuinamente significativo para "A Investigação Póstuma". Não se tratava de estratégia comercial apenas, mas de admiração genuína pelo projeto e pela equipe que o desenvolveu com dedicação e inteligência criativa ao longo de anos. Ver o trabalho de todos transformar o patrimônio machadiano em experiência interativa instigou em mim vontade de contribuir para amplificar esse universo de maneira que honrasse tanto a ambição criativa original quanto às demandas contemporâneas de engajamento em mercados digitais competitivos.

O desenvolvimento deste trabalho permitiu que eu me apropriasse da construção do universo de jogo não apenas como profissional de marketing, mas como pesquisadora e roteirista, explorando as camadas narrativas, as ambiguidades intencionais, as escolhas de design que tornavam "A Investigação Póstuma" tão singular. E através do meu trabalho no estúdio foi possível compreender o projeto em profundidade e, simultaneamente, imaginar como apresentá-lo de outra maneira através de uma *cinematic* que funcionasse como porta de entrada audiovisual ao Machadoverso.

O paradoxo identificado no mercado de games em que o crescimento econômico robusto coexistia com instabilidade operacional severa, ressoava diretamente com os desafios enfrentados pela Mother Gaia ao buscar visibilidade para um jogo independente em contexto de saturação digital. Neste contexto, a produção de conteúdos transmídia pode constituir uma estratégia complementar de visibilidade e relacionamento com o público.

O desenvolvimento do roteiro de aproximadamente cinco minutos de *cinematic* consolidou conceitos teóricos em artefato concreto. As decisões criativas realizadas definição de tom noir através de iluminação dramática, uso de trilha sonora inspirada em jazz e samba-canção, construção de personagens como suspeitos simultâneos, manipulação do loop temporal como metáfora narrativa exemplificam síntese entre consciência teórica e execução prática. O documento pré-roteiro desenvolvido, incluindo logline, sinopse, escaleta e fichas de personagem, funcionou como tradutor entre análise acadêmica e necessidades de produção real. A escaleta estruturada em doze cenas, cada uma com objetivos narrativos específicos, demonstrou que roteirização academicamente fundamentada não apenas não compromete a viabilidade produtiva, como a potencializa.

A documentação de estratégias de distribuição multiplataforma reconhece a verdade elementar que Jenkins teoriza: produção de conteúdo audiovisual constitui apenas primeira etapa de estratégia transmídia. O que diferencia uma simples adaptação de verdadeira narrativa transmídia é a capacidade de engajar comunidades, transformar consumidores em participantes e criar pontos de entrada múltiplos para diferentes perfis de público. Jenkins denomina esse fenômeno "inteligência coletiva" a capacidade de grupos reunidos em torno de um universo ficcional de gerar novos significados, compartilhar interpretações e colaborar na expansão narrativa. Para "A Investigação Póstuma", isso significa que a *cinematic* não funciona apenas como veículo de promoção, mas como convite para que jogadores, leitores e fãs de Machado de Assis participem ativamente de um universo compartilhado, reinterpretando personagens clássicos.

Este projeto desenvolvido para a Mother Gaia Studio exemplifica o início de uma possibilidade de equipes brasileiras competirem em nível global através de qualidade criativa, execução técnica competente e estratégia comunicacional sofisticada. A documentação do processo criativo fornece referencial prático para outras desenvolvedoras independentes brasileiras que enfrentam desafios similares de visibilidade e engajamento.

Pessoalmente, este trabalho representou oportunidade rara de desenvolver simultaneamente como profissional de marketing, pesquisadora acadêmica e criadora narrativa. A possibilidade de me apropriar da construção do universo de "A Investigação Póstuma" e apresentá-lo através de roteiro cinematográfico permitiu compreensão profunda não apenas dos elementos narrativos, mas das escolhas estratégicas, das intenções criativas e dos desafios práticos de transformar ambição literária em experiência interativa. O Machadoverso deixou de ser apenas universo ficcional do jogo e tornou-se objeto de pesquisa, reflexão crítica e criação autoral genuína.

É importante registrar que este trabalho abre mais perguntas do que fornece respostas definitivas. Por ser estudo de caso único, não oferece validação pós-lançamento sobre impacto efetivo da *cinematic* em vendas, engajamento ou conversão de público. Além disso, as estratégias de distribuição transmídia propostas permanecem em fase de implementação, seus resultados ainda a ser colhidos. Futuras investigações poderão enriquecer esta análise através de acompanhamento longitudinal do desempenho da *cinematic*, pesquisa com comunidades de jogadores indie durante períodos de conteúdo transmídia ativo, ou avaliação de ROI comparando investimentos com incremento de visibilidade do projeto.

O desenvolvimento desta pesquisa evidenciou que a tensão entre comercialidade e integridade criativa em games independentes não é irreconciliável. Ao fundamentar decisões

narrativas em teoria robusta, respeitar fontes literárias com autenticidade e estruturar estratégias de comunicação de forma inteligente, é possível criar artefatos que funcionem simultaneamente como expressão criativa legítima e ferramenta comercial eficaz. "A Investigação Póstuma" exemplifica que adaptação literária clássica, abordagem teórica rigorosa e execução prática competente convergem em potencial de criação de experiências culturais significativas no formato de games independentes.

A *cinematic* desenvolvida neste projeto funciona como símbolo dessa síntese: nem puro entretenimento comercial nem exercício acadêmico desconectado de viabilidade, mas ponte autêntica entre tradição literária, inovação tecnológica e demandas reais de mercado. O Machadoverso não é meramente estratégia de marketing, mas reinterpretação criativa que honra patrimônio literário nacional enquanto inova em linguagem interativa contemporânea. Que este trabalho contribua para reflexão crítica sobre produção criativa em contexto de games independentes brasileiros e incentive outras equipes a explorarem similares sínteses entre inteligência comercial, rigor acadêmico e ambição artística.

Jenkins nos lembra que a convergência cultural não pertence apenas às grandes corporações, mas é um fenômeno que permeia toda a ecologia da mídia contemporânea. Projetos como "A Investigação Póstuma" exemplificam precisamente essa democratização da narrativa transmídia: equipes brasileiras independentes, munidas de rigor teórico e criatividade, conseguem criar universos ficcionais que dialogam tanto com patrimônio literário nacional quanto com expectativas contemporâneas de engajamento participativo. A *cinematic* desenvolvida neste projeto funciona, portanto, não apenas como artefato audiovisual, mas como materialização dos princípios jenkinsianos de convergência, comunidade e co-criação.

À equipe Mother Gaia Studio, e a todos que acreditaram neste projeto meu reconhecimento e gratidão por tornarem possível não apenas a criação de um jogo singular, mas a oportunidade de pesquisar, teorizar e contribuir criativamente para sua amplificação. Este trabalho é, em última análise, extensão genuína da admiração que cultivei pelo projeto desde o início.

11. REFERÊNCIAS

ASSIS, Machado de. **Dom Casmurro**. Rio de Janeiro: Livraria Garnier, 1899.

ASSIS, Machado de. **Dom Casmurro**. São Paulo: Principis, 2019.

ASSIS, Machado de. **Memórias póstumas de Brás Cubas**. Rio de Janeiro: Livraria Garnier, 1881.

ASSIS, Machado de. **O alienista**. São Paulo: Ática, 2000.

ASSIS, Machado de. **Quincas Borba**. Rio de Janeiro: Livraria Garnier, 1891.

BUSINESS INSIDER. **Netflix's "League of Legends" series "Arcane" has surged in audience demand since it debuted**. 2021. Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/netflixs-league-of-legends-series-arcane-surges-in-popularity-2021-11>>. Acesso em: 16 jul. 2024.

CARVALHO, Grevan de. **A retórica da loucura em Quincas Borba**. *RasiliAna – Journal for Brazilian Studies*, v. 4, n. 1, p. 171–172, ago. 2015. Disponível em: <<https://tidsskrift.dk/bras/article/download/20669/19552/50424>>. Acesso em: 25 mar. 2024.

CORDEIRO, Marcos Rogério. **Ambiguidade ética e duplicidade narrativa em Machado de Assis**. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 25., 2009, Fortaleza. *Anais [...]* Fortaleza: ANPUH, 2009. Disponível em: <https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548772192_84af7c59e9614d9374b4120957ec6498.pdf>. Acesso em: 20 maio 2025.

DOWD, Tom. **Storytelling across worlds: transmedia for creatives and producers**. 1. ed. New York: Routledge, 2013.

DROPS DE JOGOS. **Em duas semanas de 2025, três estúdios já estão fechando**. 2025. Disponível em: <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/industria/em-duas-semanas-de-2025-tres-estudios-j-a-estao-fechando/>>. Acesso em: 26 abr. 2025.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FORBES. **Indie publisher Humble Games reportedly shuts down; 36 jobs lost**. 2024. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/mattgardner1/2024/07/23/indie-publisher-humble-games-reportedly-shuts-down-36-jobs-lost/>>. Acesso em: 14 maio 2025.

GAMESPOT. **Riot Games lays off 530 employees, sunseting Riot Forge**. 2024. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/riot-games-lays-off-530-employees-sunseting-riot-forge/1100-6520520/>>. Acesso em: 16 fev. 2025.

GAMESPOT. **The Last of Us Part I sees sales spike after HBO premiere**. 2023. Disponível em:

<<https://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-part-1-sees-sales-spike-after-hbo-premiere/1100-6510770/>>. Acesso em: 14 maio 2025.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. **A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame**. *Mídia e Cotidiano*, Niterói, n. 10, 2016.

HOW TO MARKET A GAME. **Sustainable game development lessons**. 2024. Disponível em: <<https://howtomarketagame.com/2024/02/26/sustainable-game-development-lessons/>>. Acesso em: 20 abr. 2024.

IGN. **The Last of Us HBO series drove 238 percent jump in PlayStation game sales**. 2023. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/the-last-of-us-hbo-series-drives-jump-in-game-sales>>. Acesso em: 14 maio 2025.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Rian. **Knives Out**. Estados Unidos: Lionsgate, 2019. Filme.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MARX, Christy. **Writing for animation, comics, and games**. Burlington: Focal Press, 2007.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Tradução de Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MOTHER GAIA STUDIO. **A Investigação Póstuma**. Brasil: Mother Gaia Studio, 2025. Jogo eletrônico. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/2466900/The_Posthumous_Investigation/>. Acesso em: 26 maio 2025.

MOTHER GAIA STUDIO. **TPI – fichas de personagens e locais**. [Documentação interna]. 2025.

NETFLIX, Inc. **Letter to Shareholders: Q4 2024**. Los Gatos, CA: Netflix, 2025. Disponível em: <<https://ir.netflix.net/ir-overview/profile/default.aspx>>. Acesso em: 12 set. 2025.

NEWZOO. **Global games market report 2025**. Newzoo, set. 2025. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>>. Acesso em: 20 set. 2025.

NEWZOO. **Global games market to hit \$189 billion in 2025 as growth shifts to console**. Newzoo, 9 set. 2025. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-to-hit-189-billion-in-2025>>. Acesso em: 20 set. 2025.

PERRY MASON. **Perry Mason**. Criação: Rolin Jones; Ron Fitzgerald. Estados Unidos: HBO, 2020–2023. Série de televisão. Disponível em: <<https://www.hbo.com/perry-mason>>. Acesso em: 20 maio 2025.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2025**. 12. ed. São Paulo: Pesquisa Game Brasil, 2025. Disponível em: <<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2025-painel-gratuito-pgb25>>. Acesso em: 25 mar. 2025.

POLYGON. **2024 já teve mais demissões na indústria de videogames do que todo o ano de 2023**. 2024. Disponível em: <<https://www.polygon.com/24055549/video-game-layoffs-2024-list>>. Acesso em: 14 maio 2025.

RAMIS, Harold. **Groundhog Day**. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1993. Filme.

SEGER, Linda. **Creating unforgettable characters: a practical guide to character development in films, TV series, advertisements, novels & short stories**. New York: Henry Holt and Company, 1990.

SEGER, Linda. **Making a good script great**. 3. ed. Los Angeles: Silman-James Press, 2010.

STRAW, Mike. **Video game layoff tracker 2024**. Mike Straw Media, 2024–2025. Disponível em: <<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1sxqxCSLvMdBW0PPJdOYhmRutANitab-jFgmcltr aPRQ/edit?gid=104827711>>. Acesso em: 20 maio 2025.

TAN, Jared J. **Growing an internet cult: “Cult of the Lamb’s” social strategy**. YouTube, [s. d.]. Vídeo. Disponível em: <<https://youtu.be/Bp0-lfjDDfk>>. Acesso em: 26 maio 2025.

UOL. **Sucesso da série “The Last of Us” impulsiona vendas de jogos da Sony**. 2023. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2023/01/23/sucesso-da-serie-the-last-of-us-impulsiona-vendas-de-jogos-da-sony.htm>>. Acesso em: 26 maio 2025.

UDONIS BLOG. **Video game industry layoffs tracker 2025**. 2025. Disponível em: <<https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/game-industry-layoffs>>. Acesso em: 26 abr. 2025.

VGINSIGHTS. **Global indie games market report 2024**. VG Insights, out. 2024. Disponível em: <<https://app.sensortower.com/vgi/insights/article/global-indie-games-market-report-2024>>. Acesso em: 26 abr. 2025.

WELLES, Orson. **Citizen Kane**. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1941. Filme

12. APÊNDICE - ROTEIRO: A INVESTIGAÇÃO PÓSTUMA

1

1. EXT. CENTRO - NOITE

A câmera inicia um TRAVELLING da DIREITA PARA A ESQUERDA, deslizando pela fachada de uma igreja, pela vitrine de uma farmácia iluminada e pelo breu do beco estreito. No meio do movimento, observa-se BRÁS no chão. SILHUETA misteriosa surge saindo do beco, avançando no SENTIDO CONTRÁRIO ao movimento da câmera, cortando a cena como uma sombra inquietante. O ritmo da câmera permanece constante enquanto o cenário se transforma: a passagem do tempo se evidencia pelas silhuetas que atravessam o quadro em alta velocidade, o fluxo de pedestres se intensifica e a iluminação muda gradativamente, transicionando do escuro da madrugada para os primeiros tons de cinza de um novo dia. A câmera desacelera e para suavemente na fachada de um prédio comercial. Seu olhar se fixa em uma janela com persianas, onde a luz da manhã atravessa os espaços entreabertos, revelando o escritório do detetive, ao fundo o Morro do Corcovado.

2. INT. ESCRITÓRIO - DIA

(SOM DO RELÓGIO CUCO, COMEÇA A DESAFINAR E QUEBRA COM O CUCO PARA FORA)

Detetive acorda caindo da cadeira, o escritório é desorganizado e empoeirado, possibilitando ver os fechos de luz do sol que passam pelas persianas.

DETETIVE

Aii...

DETETIVE (V.O.)

Este tempo livre involuntário
não está fazendo bem para a
minha cabeça.

Detetive se levanta, ainda sonolento, com passos lentos, chega a janela, abre as persianas e vê uma movimentação do lado de fora

VOZERIO (V.O.)

(Murmúrios indistintos, choros
abafados.)

VOZ 1: Já foi tarde...
Lamentos se misturam ao
burburinho da rua.)

Solta as persianas e dando um passo para o lado, observa um quadro torto e o ajusta.

Detetive se direciona para a porta do escritório, agacha, recolhe diversas cartas e após jogar ao lado algumas cartas de notificação de cobrança se depara com um envelope diferente, um material melhor e selo caro,

detetive começa a ler.

BRÁS CUBAS (V.O.)
 Caro Senhor Detetive,
 Se você recebeu esta carta é
 porque estou morto!
 A sua participação nessa
 história é fundamental para
 resolver este mistério.
 Investigue quem poderia ser o
 autor do atentado à minha vida!
 P.S.: Não se preocupe, nós
 sabemos que não irá aparecer
 outro trabalho hoje para você.
 Desta forma, considere-se
 contratado!
 Atenciosamente,
 Brás Cubas

O Detetive estranha por um instante, como se tivesse
 ouvido a voz de Brás ecoar em sua mente. Seu olhar se
 perde na meia luz do escritório, mas ele sacode a cabeça,
 afastando o pensamento.
 Sai, ainda sonolento, descendo as escadas com passos
 pesados.

MOLEQUE DO JORNAL (PRE-LAP) ou (V.O.)
 Extra! Extra!
 Granfino é encontrado morto no
 beco.

Detetive se assusta com a confirmação da carta e abre a
 porta para a rua.

3. EXT. ESCRITÓRIO - DIA

MOLEQUE DO JORNAL
 (CONT.)
 Compre na minha mão a edição de
 hoje!

Detetive se aproxima.

MOLEQUE DO JORNAL
 (CONT.)
 Compre na minha mão a edição de
 hoje!
 Alô, patrão! Como estamos?
 (um sorriso irônico surge no
 canto da boca)
 Está frio hoje né...?

O DETETIVE franze o cenho e respira fundo, cansado demais
 para entrar na provocação.

DETETIVE

Que frio? deve estar uns 40
graus, garoto.

Ele olha para seu sobretudo, solta uma risada seca e dá
de ombros.

DETETIVE (CONT.)

Ah.. tá, não acordei direito
ainda, mas saiba que este é meu
uniforme.

O MOLEQUE DO JORNAL dá uma risada curta, quase um
deboche.

MOLEQUE DO JORNAL

Aham aham, já ouvi falar de você
"detetive"... cuidado que desse
jeito já já te internam na casa
verde

Moleque balança a cabeça, voltando a vender jornais

MOLEQUE DO JORNAL

Extra! Extra!
Granfino é encontrado morto no
beco.

BRÁS CUBAS (V.O.)

Você deve estar se perguntando
quem sou, não é?

Detetive se assusta por escutar aquela voz novamente, mas
finge normalidade

MOLEQUE DO JORNAL

(CONT.)

E aí, amigo? Vai comprar ou só
ficar fazendo sombra mesmo?

O DETETIVE solta um suspiro, ajeita o chapéu e olha de
canto para o garoto.

DETETIVE

Eu não, já escutei o que
precisava, meu dinheiro será
melhor gasto com um café

MOLEQUE DO JORNAL

Aha, esperto.
Pois com licença.

Detetive dá meia volta e caminha em direção a café

4. INT. HELENAS CAFÉ - DIA

Detetive entra e senta no balcão

BALCONISTA

Bem vindo ao Helena's Café,
senhor. O que deseja?

DETETIVE

Bom dia, um café por favor.
(breve pausa, balconista começa
a se virar)
Na verdade... quero dois para a
viagem!

Detetive, depois de revirar muito os bolsos, pega os
cafés, paga com uma nota amassada e sai às pressas.

5. EXT. BECO - DIA

Detetive chega na entrada do beco, joga seu copo vazio no
lixo e ainda com o outro em mãos se aproxima dos
policiais

CABO GAMBÉ

Essa é uma cena de crime, rapaz!
Circulando

Detetive o ignora e vira para o Sgt. Meganha

DETETIVE

Boa tarde, Sargento
Faz tempo que está por aqui?

SGT. MEGANHA

Desde muito cedo, me acordaram
antes do sol!

DETETIVE

Imaginei, não é todo dia que
encontram magnatas em becos.
Trouxe um café para ver se
ajuda.

SGT. MEGANHA

Era disso mesmo que eu estava
precisando!

CABO GAMBÉ

Cadê o meu?

SGT. MEGANHA

Não seja intrusão, Cabo!

Detetive o ignora e vira para o Sgt. Meganha

DETETIVE

Sargento, recebi uma carta
suspeita sobre o caso, posso dar
uma olhada no beco?

SGT. MEGANHA

Pode ser, já tiraram o presunto,
mas vê se não mexe em nada dessa
vez.

6. INT. BECO - DIA

Detetive começa a investigar o beco, perto de lixos
encontra um CAIXA DE FÓSFORO com o número "157" escrito
em seu interior e um emplastro, guarda os dois itens.
Mais fundo no beco encontra uma chave grande com uma
forma de leão gravada, também a guarda em seu bolso.

Detetive sai do beco disfarçando anotando em seu bloco de
notas.

7. EXT. BECO - DIA

SGT. MEGANHA

Achou algo útil?

DETETIVE

Ainda não sei dizer, vou
averiguar o perímetro, obrigada
Sargento

Detetive guarda o bloco de notas e se
aproxima de uma moça chorando perto do
beco

SABINA (chorando
exageradamente)

Ó deus! Por que?

DETETIVE

Desculpe o incomodo, a senhorita
está bem?

SABINA

Como poderia estar? santo deus,
nunca chorei tanto em minha vida

DETETIVE (com sorriso irônico)

Estou vendo, parece até que as
lágrimas já se esgotaram

SABINA

Você não é do jornal? não sabe
quem sou? Vocês da mídia
deveriam se informar melhor

DETETIVE

Mas eu não --

SABINA (interrompendo)

De qualquer forma, antes o
tardar do que a ausência, vai
escrever uma nota sobre o
finado, não é?

DETETIVE

Sim, o finado Brás Cubas, mas eu
sou um dete--

SABINA

Brás devia ter ouvido meus
conselhos

DETETIVE

Conselhos?

SABINA

Pois chega de falar sobre Brás!
Que tal Sabina Cubas, irmã do
falecido. Espero uma matéria na
capa, se não denunciarei ao seu
editor!

DETETIVE

Argh, que seja! Tenho algumas
perguntas

Detetive saca um bloco de notas e caneta com desdém.

SABINA

A sociedade clama pelo meu
pronunciamento! Pergunte o que
quiser

DETETIVE

Como você se descreveria?

SABINA

Sabina Cubas: uma mulher
elegante, de gosto refinado e
temente a Deus!
pensando bem... retire a parte da
elegância, quero passar uma
imagem humilde

DETETIVE

Onde a senhorita estava ontem a
noite?

SABINA

7

Não ouse me retratar como
suspeita, primeiramente é
senhora! Anote corretamente
neste seu caderninho mequetrefe.
Estive na Missa da Madrugada
buscando a Deus para que Ele
perdoe esses pecadores que me
rodeiam.

DETETIVE
Para qual lado fica a igreja?

SABINA
Hmpf! Percebe-se mesmo que não é
um frequentador.
Apenas espalhe a notícia de que
trarei a família Cubas para os
eixos.
Sob a proteção divina,
reerguerei a glória desta casa.

BRÁS CUBAS (V.O.)
O que Sabina tem na cabeça?

Virgília passa irritada e detetive entra confuso na
farmácia ao lado do beco

8. INT. FARMÁCIA - TARDE

BACAMARTE
Não foi isso que combinamos
ontem, precisam dos meus--

Detetive entra enquanto Bacamarte e Crispim conversam,
mas ambos se calam assim que ele adentra o local.

CRISPIM
Seja bem vindo

DETETIVE
Com licença, Senhores Estou em
busca de algumas informações

CRISPIM
Sobre qual medicamento? deixe me
adivinhar

DETETIVE
Não, informações sobre-

CRISPIM
Pelas olheiras eu creio que é um
caso de insônia

DETETIVE

Não, sou um detetive, preciso de informações sobre-

Bacamarte se aproxima.

BACAMARTE

Um detetive... É mesmo...?
Nota mental "Ilusão de ser um
investigador particular.
Possível TDD Transtorno de
Dissociação Detetival?"

Detetive abre a boca para falar para é interrompido pela voz em sua cabeça.

BRÁS CUBAS (V.O.)

CUIDADO, ainda é muito cedo para isso.

Bacamarte se direciona para a porta, mas antes de sair diz

BACAMARTE

Depois continuamos nossa conversa Crispim, nunca precisei tanto dessa nova encomenda

Detetive ouve atento, mas volta sua atenção para o boticário

DETETIVE

Sr. Crispim, um farmacêutico experiente como o senhor deve conhecer todo tipo de remédio... inclusive os que não constam nos registros oficiais.

A câmera se aproxima do rosto de Crispim, que engole em seco.

CRISPIM (TENTANDO
SORRIR)

Modéstia à parte, conheço uns bons segredos da botica, sim. Mas só vendo para crer, detetive.

Detetive tira o emplastro do bolso do sobretudo.

DETETIVE

E sobre este? O Emplasto Brás Cubas. Encontrei no beco, ao

lado do corpo. Não me diga que é pura coincidência.

CRISPIM

E-Emplasto...? Não saberia dizer, senhor... Não é medicamento licenciado. Qualquer um poderia tê-lo deixado ali...

Detetive aproxima-se do balcão, cruzando os braços.

DETETIVE

O senhor conhecia Brás Cubas? Ou só vendia placebos para desafetos?

CRISPIM

Conhecer, não conhecia. Era homem de mandar recados, nunca veio aqui em pessoa. Negócios? Tive, sim, mas encerrei logo. O tal emplasto só trouxe problema.

O DETETIVE encara Crispim, estudando cada reação.

DETETIVE

Negócios desfeitos, ressentimentos guardados. Diga-me, Sr. Crispim: o senhor tem algo a esconder sobre a noite passada?

CRISPIM

N-não! Eu... estava visitando minha prima Virgília!

Detetive saca seu bloco de notas, câmera foca enquanto ele escreve "Crispim -> estava com prima Virgília?"

DETETIVE

Vou averiguar isso. Mas adianto que conheço sua fama, espero que não seja mais uma de suas mentiras, senão, não será só o cheiro de remédio que vai pairar sobre sua cabeça.

CRISPIM

Eu jamais mentiria para uma autoridade.

DETETIVE

Muito obrigada pela sua colaboração Crispim, creio que

10

tenho tudo que preciso neste momento.

A câmera se afasta lentamente, acompanhando o DETETIVE saindo da farmácia.

10. EXT. RUA - TARDE

O DETETIVE caminha, passos ecoando na calçada. Olha para o céu nublado, o clima está fechando, respira fundo. Ao longe, um homem maltrapilho grita.

RUBIÃO

Olhem para mim! Eu, Brás Cubas, estou vivinho da Silva!

O DETETIVE se aproxima, expressão dura.

DETETIVE

Você é... Brás Cubas?

RUBIÃO

Hahaaha!
Definitivamente! Em carne, osso e ceroulas!

(aproxima-se do detetive, olhos arregalados)

RUBIÃO (CONT.)

A morte não me pega! Não hoje!

O DETETIVE observa, intrigado, enquanto Rubião se afasta correndo, rindo alto. O sino da igreja soa ao fundo, grave e insistente.

DETETIVE (V.O.)

Nada é o que parece nesta cidade...

Ele se apressa, atravessando a rua em direção à igreja.

11. EXT. FRENTE DA IGREJA - TARDE

A câmera acompanha o DETETIVE chegando. Uma briga explode entre BEN e o MENSAGEIRO, empurrões e insultos. O mensageiro tenta fugir, mas Ben agarra-o pelo colarinho.

BEN

O que você estava fazendo com a minha mulher?

MENSAGEIRO

Eu nem sei quem ela é! só enviava uma mensagem

Detetive anda para frente e para trás, como se quisesse se controlar para não intervir, mas no fim se aproxima

DETETIVE

Com licença! O que está
acontecendo aqui?

BEN (OLHOS FRIOS,
RESPIRAÇÃO PESADA)

Ahhh! seu amiguinho apareceu pra
te defender, seu paspalho?

DETETIVE

Só quero conversar. Creio que
essa cidade não precisa de mais
confusão.

BEN

E quem é você para eu te dever
satisfações?

DETETIVE

Ninguém, eu só esta--

BEN

Engano foi você se meter onde
não é chamado!

Ben desfere um soco. O DETETIVE cai, em um vórtice, o som
do mundo distorce, a imagem treme. O ambiente escurece, o
som do sino mistura-se a um zumbido.

12. INT. LIMBO

O DETETIVE acorda, ofegante, em um espaço enevoadado, luzes
de interrogatório. BRÁS CUBAS surge, elegante e irônico,
sentado em sua poltrona

BRÁS CUBAS

Finalmente! Chegou à parte que
importa. Estava curioso para ver
quanto tempo demoraria na sua
primeira vez.

O DETETIVE se ergue, confuso, olhando ao redor. O som de
um relógio distante ecoa.

DETETIVE

Essa voz...
Quem... quem é você?

BRÁS CUBAS (VOZ
ECOANDO, TEATRAL)

Pensei que já teria deduzido,
sou Brás Cubas. Sim, a vítima.
E, veja só, também seu
contratante. O autor da carta,
em carne e osso... ou talvez só
em espírito.

A câmera gira ao redor dos dois, criando sensação de vertigem.

BRÁS CUBAS

Estamos no Limbo e você detetive
Você está preso! Um dia que se
repete até que se descubra a
verdade. E, acredite, todos têm
algo a esconder.

Brás recua se apoiando na poltrona

BRÁS CUBAS (CONT.)

Quero respostas, assim como
você. Mas cuidado... neste jogo,
todos mentem.
Sabina, por exemplo... minha
adorável irmã.
Sempre tão preocupada com a
família. Mas quem mais lucraria
com meu desaparecimento?

DETETIVE

Ela disse que estava na missa da
madrugada.

BRÁS CUBAS

Sabina sempre foi devota... quando
lhe convém.

O DETETIVE fecha e esfrega os olhos, tentando fugir daquela "alucinação".

BRÁS CUBAS

E Crispim...
O boticário sempre foi bom em
misturar fórmulas, mas nunca
soube misturar verdades.
(ri baixo)

O DETETIVE tenta protestar, mas o ambiente começa a girar, as luzes piscam.

BRÁS CUBAS (V.O.)

Relaxe, você terá outras
chances. Muitas outras...

13. INT. ESCRITÓRIO - DIA

(SOM DO RELÓGIO CUCO, COMEÇA A DESAFINAR E QUEBRA COM O CUCO PARA FORA)

13

Detetive acorda caindo da cadeira, o escritório é desorganizado e empoeirado, possibilitando ver os fechos de luz do sol que passam pelas persianas.

DETETIVE

...Limbo? O mesmo dia! Isso tá maluco até pra um sonho!

Detetive se levanta, ainda sonolento, com passos lentos, chega a janela, abre as persianas e vê uma movimentação do lado de fora

VOZARIO (V.O.)

(Murmúrios indistintos, choros abafados.)

VOZ 1: Já foi tarde...
Lamentos se misturam ao burburinho da rua.)

Solta as persianas e dando um passo para o lado, observa um quadro torto e o ajusta.

O DETETIVE se afasta da janela, a sombra dele se alonga na parede. Ele para, respira fundo, e então, num impulso, abre a porta do escritório com força, determinado a quebrar o ciclo.

A câmera permanece na sala vazia, o quadro torto balança, o cuco do relógio finalmente cai no chão. O som do ciclo recomeçando ecoa.

CORTE PARA PRETO.