



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE AUDIOVISUAL

Memórias de um Guardião: dos jogos ao audiodrama

Thiago Espíndola de Oliveira

Campo Grande
Novembro de 2023



MEMÓRIAS DE UM GUARDIÃO: DOS JOGOS AO AUDIODRAMA

THIAGO ESPÍNDOLA DE OLIVEIRA

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação na disciplina Seminário de Pesquisa e Audiovisual II do Curso de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientador(a): Prof. Dr. Vitor Zan

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário
79070-900 - Campo Grande (MS)
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>
<http://www.audiovisual.ufms.br> / audiovisual.faalc@ufms.br



AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, ao Habibb, lindo e perfeito, por me auxiliar no processo de criação e produção da série com seus ilustres comentários e reações monossilábicas, assim como neste trabalho escrito.

Ao meu queridíssimo amigo e mestre de RPG Luis Spaziani por sua colaboração com roteiro e direção que tanto engrandeceu este projeto.

Agradeço à todos os atores e atrizes que disponibilizaram seu tempo para a participação de meu projeto

Muito obrigado a todos os meus amigos que mantiveram um sorriso em meu rosto mesmo nos tempos mais difíceis e cansativos de minha vida.

Agradeço à minha mãe Renata Valéria, sem ela não teria alcançado nada do que consigo hoje.

Obrigado ao meu orientador Vitor Zan por me aceitar me guiar nessa longa jornada.

Em último lugar, a deus.

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário
79070-900 - Campo Grande (MS)
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>
<http://www.audiovisual.ufms.br> / audiovisual.faalc@ufms.br

RESUMO

O presente documento tem por finalidade familiarizar o leitor com a extensiva jornada de construir uma experiência dramática de ficção científica - ambientada no universo do jogo *Destiny* - desde sua concepção artística, roteirização, atuação e edição sonora, até tomar a forma audiodramática almejada pelo autor. Um meticuloso trabalho que por suas minúcias foi pensado, planejado e executado para a maior imersão possível do ouvinte. Foi buscado por meio de cenários fantásticos, atos impossíveis e trilhas sonoras épicas, transportar quem escuta para um mundo novo, onde o ouvinte fosse convidado a conhecer mais sobre o jogo, e onde quem já fosse familiarizado com o universo pudesse desfrutar de uma jornada cheia de referências pertencentes a uma carta de amor aberta ao jogo dos estúdios Bungie. Esta empreitada põe em destaque um modo de se fazer arte e entretenimento que há tempos está fora dos holofotes. A narrativa ficcional sonora, a que podemos chamar de audiodrama - herdeira das radionovelas - possibilitou a produção de uma história fantástica, de ficção-científica, por parte de um único estudante universitário de audiovisual e daqueles que emprestaram suas vozes para tornar isso possível.

Palavras-chave: audiodrama, ficção científica, *Destiny*, memória, identidade.

ABSTRACT

The purpose of this document is to familiarize the reader with the extensive journey of building a dramatic science fiction experience set in the universe of the game *Destiny*. This journey encompasses artistic conception, scriptwriting, acting, sound editing, and the transformation into the desired audio drama form by the author. A meticulous work, carefully thought out, planned, and executed for the maximum immersion of the listener. Through fantastic scenarios, impossible acts, and epic soundtracks, the aim was to transport the listener to a new world where they are invited to learn more about the game. Those already familiar with the universe could enjoy a journey filled with references akin to a love letter to Bungie Studios' game. This undertaking highlights a way of creating art and entertainment that has long been out of the spotlight. The fictional audio narrative, which we can call an audiodrama - inheritor of radio dramas - enabled the production of a fantastic science fiction story by a single university student in audiovisuals and those who lent their voices to make it possible.

Keywords: audiodrama, science fiction, *Destiny*, memory, identity.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. DESENVOLVIMENTO.....	8
2.1. ROTEIRO E ADAPTAÇÃO.....	8
2.2. PRÉ-PRODUÇÃO.....	9
2.2.1. ELENCO.....	10
2.2.2. SOFTWARES.....	10
2.3. DIREÇÃO.....	11
2.4. PÓS-PRODUÇÃO.....	11
3. SINOPSE.....	14
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16
REFERÊNCIAS.....	18
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS.....	19
ANEXO A - DIÁLOGO E EXPOSIÇÃO (LUIS SPAZIANI).....	20
APÊNDICE A - ROTEIRO.....	22
APÊNDICE B - REFERÊNCIAS VISUAIS.....	80

1. INTRODUÇÃO

No livro *Radiodrama: Teoria e Prática*, Tim Crook descreve a evolução tecnológica que possibilitou o avanço da produção e consumo de mídias de maneiras cada vez mais acessíveis e imersivas [1]. Pode-se traçar uma linha do tempo desde 1890, com a utilização de fonógrafos para consumo de mídia sonora, até o rádio, em 1925, que revolucionou a interatividade dos ouvintes com o entretenimento imersivo. A televisão, o rádio portátil, receptores por satélites até os celulares modernos que atuam com a função de computadores portáteis não só tornaram mais acessíveis os consumos de mídias sonoras e visuais como facilitaram sua produção de forma nunca vista. Por exemplo, o consumo de radionovelas, que no século XX era muito grande, sofreu grande declínio com o advento das mídias de imagem. Isso é consequência das grandes produções filmicas e visuais que, com grandes salas de cinema e plataformas de streaming, engolem o mercado, ofuscando a antiga expressividade de mídias mais unidimensionais.

A internet desempenhou papel fundamental nas mudanças do padrão de consumo de mídias audiovisuais nas últimas décadas. Isso se evidencia no vasto acesso à informação e conteúdo sob demanda, além da enorme gama de produções geradas por usuários e artistas independentes em plataformas como o Youtube e o TikTok. Desafiando os modelos midiáticos de negócio tradicionais, o consumo generalizado vem - cada vez mais rápido - sendo substituído por experiências personalizadas

Nesse contexto, o incessante crescimento da conectividade e dispositivos móveis, aliados a plataformas de streaming, tornou novamente viáveis tipos de mídia outrora desvalorizadas, como o audiodrama. Surgindo como uma versão moderna das radionovelas, muito populares na primeira metade do século XX [2], os audiodramas tem ganhado espaço entre os ouvintes, principalmente, pela praticidade em escutá-los paralelamente a outras atividades, característica que compartilha com podcasts. Diferente das radionovelas, onde por vezes os atores e atrizes performavam ao vivo e com efeitos de som improvisados, os audiodramas modernos são amparados por equipamentos de gravação de som de qualidade profissional, além de diferentes softwares que permitem a mixagem e tratamento do áudio, por preços relativamente acessíveis.

Por outro lado, é certamente um desafio se expressar artisticamente por meio de sons em uma era dominada pela imagem. São necessários artificios criativos cada vez mais ousados, como

meticulosas sonorizações e ambientações que transmitem sensação de movimento e espacialidade.

Navegando nas riquezas narrativas da mídia que se lança como a “oitava arte”, o video game, o autor do presente trabalho encontrou terreno fértil para desenvolver uma obra que unisse o audiodrama ao vasto e fantástico mundo da ficção, aliando a isso temas sensíveis e filosóficos como o relacionamento humano, perda e reconexão, e a busca por um propósito.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 ROTEIRO E ADAPTAÇÃO

O processo de escrita, idealização e roteirização da série audiodrama: Memórias de um Guardião teve seu início durante os processos de iniciação ao TCC em “metodologia”, matéria ofertada no sexto semestre do curso de Audiovisual.

O autor deste projeto, como um grande apreciador de jogos digitais, em especial pelo video game *Destiny 2* - propriedade intelectual da empresa e estúdios *Bungie* - junto a uma apreciação pelas mídias exclusivamente sonoras, optou criar um projeto que unisse a ficção científica, gênero comumente atrelado à referências visuais, com o meio midiático exclusivamente sonoro, sendo o audiodrama. É evidente que o processo de idealização de uma história que se baseasse dentro de um universo já existente, sendo esse o do video game *Destiny 2*, que a temática da transmídia estaria fortemente presente na elaboração de todo o projeto.

A roteirização de uma obra que intrinsecamente conteria inúmeros estímulos visuais para o meio sonoro se prova ao mesmo tempo que ousada, surpreendentemente sutil. Tópicos que devem ser levados em consideração para o processo criativo do roteiro é a verossimilhança do que se ouve para com os paralelos e referências visuais que o ouvinte já contém. É notável que para o total entendimento de efeitos sonoros, paisagens e minúcias ambientais, alguma bagagem cultural de ficção científica é necessária para a total imersão do ouvinte. A áudio série “PACIENTE 63 (2022)” traz um roteiro conciso e se limita à locais simples na maioria do tempo, focando seus pontos fortes em diálogos interessantes e misteriosos. Tentar trazer tais qualidades para uma narrativa com uma grande variedade de locais complexos e fantasiosos, junto a uma narrativa que transborda ficção científica provou-se um desafio, principalmente pelo cuidado com e exposição de eventos em demasia. Um roteiro, quando focado em diálogo, passa maior credibilidade quando construído especificamente em relação ao passado de um personagem ou seu estado emocional de forma a reagir com um tom dramático e polarizador [3].

A adaptação de um videogame para um modelo seriado em áudio revela vários desafios narrativos. Em primeiro lugar, a relação de consumidor e produto é completamente diferente, uma vez que em um jogo interativo, tal relação é extremamente ativa, já que o jogador tem controle total de movimentação, o que ver, ouvir, com quem interagir e até mesmo em alguns

casos, mudar completamente os rumos de uma narrativa. No formato seriado em audiodrama, tal relação depende da passividade do ouvinte para apenas receber e processar as informações as quais estão sendo transmitidas. Apenas essa diferença de relação consumidor e produto poderia ser o suficiente para condenar um projeto transmídia que tenta se distanciar demais do produto original, resultando em várias adaptações de jogos em séries de fracasso popular e comercial. Escrever uma narrativa que se utilizava de temas mais dramáticos e fáceis de se encaixar em um drama ou aventura convencional do cinema se torna uma solução para adaptar a mídia de jogos para audiodrama. Para tal finalidade, claro, é requerido um conhecimento grande dos temas e intenções abordados dentro das histórias mais profundas do jogo para tentar se manter a essência que atraiu os jogadores em primeiro lugar. Um grande exemplo de adaptação fidedigna de um mundo fantástico são os episódios do RPG de mesa “A LENDA DE GHANOR O BARDO, O SANTO E O BICO DE TAMANCO (2022)”, nos quais uma mesa de RPG de mesa é editada e sonorizada.

A roteirização de uma obra que possui em sua essência desafios narrativos pela falta do artifício visual, se tornou evidente durante a realização da escrita. É extremamente fácil que técnicas narrativas caiam por terra ao não serem devidamente colocadas para a mídia sonora, uma delas sendo a exposição demasiada do que acontece entre as personagens e o meio. É sim necessário um certo nível de exposição, porém não ao ponto de soar artificial ao ouvinte, isso pode ser contornado por falas que mesmo expositivas, contém sentido contextual na cena, ou na narrativa como um todo. Uma forma mais explorada de manter a narrativa no campo crível é a de contar uma história que tenha como base o mundo real, como os audiodramas “FRANÇA E O LABIRINTO (2023)”, “HOMECOMING (2016)” E “PACIENTE 63 (2022)”. Tomando-os como norte, entende-se melhor os desafios de criar uma narrativa com vários elementos futuristas e até mesmo alienígenas.

2.2. PRÉ PRODUÇÃO

Tendo em vista a natureza de um projeto de entretenimento cinemático que usa exclusivamente dos meios sonoros, é fácil de se concluir que o processo logístico para a produção de uma cinematografia é mais simples do que um projeto de curta ou longa metragem. Os processos da produção deste audiodrama em específico, estão, pois, limitados ao arranjo de atores

junto à suas performances, idealização dos ambientes sonoros, roteirização e softwares de edição, mixagem e pós produção.

2.2.1 ELENCO

Para a realização de uma ampla elencagem de atores e atrizes para a performance em diversos papéis pela narrativa, uma ponte de mutualismo foi criada entre os cursos de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) e Artes Cênicas da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). O acordo foi de que os atores se disponibilizariam para performar nos diversos projetos cinematográficos dos estudantes de Audiovisual e os produtores dos respectivos projetos ajudariam os atores com seus estudos de direção e portfólio. Tendo em vista a construção do vínculo entre os cursos, um processo seletivo para atores e atrizes foi anunciado primordialmente entre os estudantes do curso de Artes Cênicas, na qual cerca de 17 pessoas se mostraram interessadas e dispostas a passar pelo processo seletivo.

Iniciado um processo seletivo via Google Meet, chamadas individuais com cada ator foram feitas, na qual uma conversa sobre o projeto, personagens e motivações pessoais abria a fase de atuação de um trecho do roteiro escolhido. Ao final, todos os papéis dos mais diversos personagens haviam sido elencados.

2.2.2. SOFTWARE

Diferentes softwares foram utilizados para diferentes etapas da produção, e pós produção. Como programa principal para a escrita e elaboração do roteiro foi feito o uso do programa “*Celtx*” especializado para a escrita de roteiros audiovisuais. Para as falas, pensando em se manter uma qualidade fidedigna de áudio e performance, gravações se deram em home studio, com a utilização do programa de captação e edição de áudio gratuito *Audacity*.

A mixagem e pós produção de um projeto de tamanho significativo como uma série audiodrama, precisa ser intuitiva, e familiar ao editor, uma vez que problemas com um determinado software, seja por falta de recursos ou entendimento das ferramentas, acarretaria em um atraso significativo do projeto para a transferência do progresso feito para outra plataforma de

edição. Tendo isso em vista, o programa escolhido apesar de não exclusivamente focado em mixagem e pós produção de som, foi o *Davinci Resolve*.

2.3. DIREÇÃO

Grande parte de problemas maiores no decorrer do projeto se provou ser a direção. A tarefa de adaptar falas e performances para áudio, ainda mais aquele que promete imergir o ouvinte em uma fantasia de ficção científica é um desafio considerável. O decorrer de uma direção para a obra fantasiosa, deve ao mesmo tempo que imergir quem escuta por meio da busca pela verossimilhança e buscar atender às referências comuns sobre ficção científica popular, manter um tom que apesar de “real” possui seu teor lúdico, como reagir ao fantástico de uma forma que seja coerente com esse mundo, e não como alguém que saiu das realidade brasileira e adentrou o meio de ficção científica. É importante que para reter a atenção do ouvinte, principalmente nos 5 minutos iniciais haja uma experiência instigante ou uma alta carga emocional. [4] Tendo isso em vista, a rigidez para com o tom de cenas importantes e iniciais é extremamente necessário, uma vez que independente da qualidade dos efeitos sonoros e ambientação, o que retém o ouvinte é e sempre será as performances atrelado a um roteiro instigante.

A direção narrativa e sonora foram amplamente planejadas e visualizadas antes e durante a concepção do roteiro, tendo em vista a grande familiaridade do diretor para com os ambientes, situações e efeitos sonoros. É importante ressaltar que apesar de uma obra não oficial, é sim um trabalho de adaptação de mídias. Pensando nisso, muito trabalho foi posto para que se mantivesse a essência grandiosa, espacial, e muitas vezes elegante de certas cenas e falas que compõem o enredo. Isso pode ser transparecido principalmente por algumas escolhas de diálogo que fogem da fala comum, e da vasta presença de trilhas sonoras em momentos chaves da narrativa.

2.4. PÓS-PRODUÇÃO

Como esperado, a pós-produção de um audiodrama é o estágio na qual a maior parte do tempo é gasta, isso claro se contado todo o tempo de curadoria de sons e *foley* além da mixagem e imersão dos efeitos sonoros.

- CURADORIA

Quando todas as falas estão gravadas, as cenas estão planejadas, seja pelo roteiro ou por anotações do diretor, uma extensa curadoria de material sonoro é feita em busca de sons que possam se encaixar em um conjunto para que sentido possa ser criado com a montagem, ou sons que possam ser modificados e processados para que um novo sentido desabroche. É importante que o material pesquisado, ou gravado em *foley*, seja de alta qualidade e siga um mesmo padrão para que não destoe dos demais, tirando assim a imersão e sensação de continuidade narrativa.

- MIXAGEM DE SOM

A disposição de efeitos sonoros, falas, trilhas sonoras na timeline é um processo lento e extremamente meticuloso. É nesse momento que se percebe a diferença de uma música ou fala surgindo alguns milissegundos antes ou depois de um acontecimento marcante. Isso não se limita apenas para diálogos e músicas, mas sim para absolutamente todos os sons dispostos, mesmo que apenas ao fundo servindo como preenchimento do ambiente. Momentos de silêncio dramático, podem carregar uma força muito maior quando as personagens se mantêm em silêncio e os sons do ambiente parecem reagir à narrativa, cessando de forma momentânea à serviço da dramaticidade. Ao mesmo tempo, a presença de sons que procuram transmitir uma paisagem viva, durante diálogos mesmo que importantes, é fundamental para a sensação de um mundo verossímil.

Apresentado então, os pontos da mixagem que fazem a cinematografia de um audiodrama ser tão convincente quanto a de uma obra que usa do artifício visual, entende-se a atenção a detalhes extrema e cuidados com o tempo de cada som posto em cada track sonora. Em média, foram utilizadas de 19 a 22 tracks de áudio por episódio.

- IMERSÃO SONORA

Após todos os efeitos, falas, ambientações e trilhas sonoras de um certo trecho, tudo ainda parece não se encaixar. Às vezes, uma paisagem sonora não é convincente o suficiente, um diálogo ou falas de um personagem parece descolados ou não pertencentes ao espaço na qual se

encontra. Pode ser um som que deveria estar vindo ao fundo, mas é ouvido muito presente, causando estranhamento.

Para que as problemáticas de estranhamento dos artificios sonoros sejam resolvidos, é necessário sair do campo prático e voltar para o teórico, no qual é possível entender a propagação do som por diversos ambientes, e como eles não só são “ambientalizados”, mas como servem como reforço dramático e narrativo. Durante o decorrer da trama, as personagens estão presentes em diversos locais de diferentes tamanhos, materiais, vazios ou repletos de pessoas, diferentes tipos de chão como concreto, areia, carpete, metal. Todas essas minúcias tem seu papel para fazer com que cada local tenha sua peculiaridade e se difiram um dos outros, por tabela, apresentando um reforço na sensação de movimento contínuo narrativo.

As diferentes terminologias como reverberação, equalização, compressão, sibilância, ruído e *muffle* são amplamente levadas em consideração em cada processamento participante da pós-produção dos sons postos nos softwares de edição. A busca por uma experiência sonora que se assemelhe o máximo possível de uma produção profissional se prova cansativa de um ponto de vista de produtivo. Muitas técnicas mais avançadas não foram utilizadas, como o processamento granular e plugins avançados (*Uhbik G*, *Melda MGranular*, *Unfiltered Audio Silo*), porém pode-se dizer com muita segurança que, mesmo não dispondo de orçamentos voluptuosos e equipamentos e técnicas de última geração, é possível criar uma obra de áudio fidedigna às suas inspirações e de alta qualidade.

3. SINOPSE

EP1: UM LINDO COMETA

Um homem é acordado por uma estranha figura de uma pequena robô flutuante chamada Fantasma em meio a um campo de guerra. Enquanto tenta entender o que está acontecendo em sua desorientação, Fantasma urge que os dois precisam sair de dentro da nave caída na qual o homem foi encontrado. Ao saírem, é revelado que o homem não possui nenhuma memória de antes de ser acordado e que na verdade estão em uma cidade em ruínas em Marte e devem escapar, pois um conflito ocorre nas proximidades.

Ao irem de encontro a um sinal de comunicação captado pela Fantasma, os dois se deparam com uma patrulha Cabal e precisam lutar para sobreviver. O homem é atingido em meio ao tiroteio e morre. Ao morrer, Fantasma o traz de volta à vida deixando-o completamente confuso. Ao fim do conflito, uma figura misteriosa aparece à procura de alguém chamado Aythen, o nome confirmado ser do recém ressuscitado. Após uma conversa entre os três personagens, todos embarcam numa nave e partem em direção à Última Cidade da Terra.

EP2: O FARDO ETERNO

Caminhando pelas ruas da Última Cidade, Fantasma e Alvar levam Aythen em direção ao Museu das luzes perdidas, local onde ele poderá entender muitas coisas com relação ao mundo em que acordou. No museu, Aythen descobre muitas coisas sobre o mundo, o viajante e a luz, porém descobre que seu passado deve ser deixado para trás e que ele deve aceitar sua nova identidade como Guardiã. Isso o enfurece.

De volta às ruas da cidade, Aythen entra em um bar no qual Alvar se encontra sentado bebendo e assistindo uma partida de crisol. Aythen se senta ao lado de Alvar e tenta frustradamente ser amistoso com uma conversa. Alvar revela que na verdade ele é casado com Aythen, mas não sabe mais o que eles podem ser ou como lidar com o processo de um suposto luto de seu marido. Após uma breve conversa, Alvar garante que contará tudo à Aythen sobre seu passado juntos.

Fantasma chega bar adentro e Alvar precisa sair às pressas para algum afazer. Enquanto isso, Aythen e Fantasma decidem nomeá-la Imani, e ali os dois se entendem pela primeira vez como uma dupla. O Guardiã e sua Fantasma, Imani.

EP3: DEVER E PROPÓSITO

Amara brinca e imagina estar em uma batalha feroz contra Decaídos¹. Logo após, é chamada por Aythen para almoçar dentro de casa. Lá, Amara come seu almoço preferido que Aythen havia preparado para todos. Alvar chama Aythen para uma conversa privada longe de Amara. Durante a conversa, Alvar revela que está preocupado com a imaginação de Amara com relação aos Guardiões e Aythen o tranquiliza. Durante a noite do mesmo dia, Amara acorda com barulhos na cozinha e se assusta ao ver Aythen lutando com um decaído. Ao matar o invasor, Aythen discute com Alvar sobre seu lar não ser mais seguro, e que é necessário ir para a Última Cidade. Todos partem rumo à cidade e são atacados por um decaído no percurso, durante o qual Amara é apunhalada. Aythen chora em desespero em meio à chuva, enquanto a vida se esvai de Amara.

Ao ser acordado de seu pesadelo por Imani, Aythen se levanta para ir a sua primeira missão fora do planeta Terra. Chegando em sua nave na qual serão levados à missão, Alvar se revela ser o guia para a primeira missão de Aythen. Este e Fantasma começam uma discussão sobre o viajante, suas intenções e seus deveres como Guardiã. Ao final da conversa, Imani percebe que talvez nem tudo de Aythen tinha se perdido ao se tornar um Guardiã, e planeja algo na missão que supostamente agrada Aythen.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escolha do formato seriado em áudio para a realização do trabalho final de curso se deveu à vontade de trabalhar com mídias de ficção que abordassem temas fantásticos, de forma que possa se assemelhar à qualidade profissional. Como temática, o universo do video game *Destiny 2* para sediar uma história autoral, se demonstra um campo fértil para a imaginação de situações concomitantemente fantásticas e verossímeis. Logo, a escolha de se utilizar da mídia exclusivamente sonora, possibilita que uma pessoa, individualmente, seja capaz de não só ter recursos o suficiente, mas liberdade criativa para produzir uma obra de alta qualidade e paixão.

A elaboração do roteiro de forma conclusiva foi tortuosa, cerca de 7 versões foram escritas e reescritas, todas tentando em suas concepções manter todos os aspectos comentados anteriormente. Em especial, é importante notar a grande e ilustre participação durante o decorrer do projeto de meu amigo Luis Spaziani, ótimo escritor e portador de um belo repertório literário e filosófico que indubitavelmente engrandeceu a obra como um todo de forma sem precedentes.

A história reflete a existência de um ser que volta à vida, porém sem memórias, ele se depara com um mundo que agora é novo aos seus olhos e precisa lidar com figuras de seu passado que sofrem por sua suposta morte. É um romance filosófico e fantástico que nos convida a questionar quem somos senão nossas memórias e vivências, de forma a sugerir ao ouvinte a se perguntar: “quem seria eu se não lembrasse de momentos chave de sua vida?”. O último episódio (ainda não produzido) coloca as cartas na mesa e força o protagonista a escolher quem quer que ele seja, ou simplesmente não ser a entidade que lhe foi nomeada. Uma jornada que é contemplativa por natureza, e cativante na fantasia. A temática de memória, logo, se torna um prato cheio para trazer o conteúdo midiático de jogos para um formato que enaltece diálogos e as relações humanas.

Os processos de elencagem e seleção de atores são extremamente frutíferos quando o assunto é experiência de direção. Certamente, dirigir atores para que eles possam alcançar uma performance não apenas satisfatória mas como engrandecedora é uma tarefa que requer profundo conhecimento da obra que está sendo feita, além de se beneficiar de uma boa relação profissional e humana do diretor e dos performers.

Ao se observar o produto finalizado, a expressão artística e técnica contida na totalidade da obra é de teor extremamente satisfatório para os envolvidos com o projeto. Uma história

potente é e ainda está sendo contada, junto a performances dignas e expressivas. Um vasto e rico mundo repleto de estímulos sonoros encanta e instiga a imaginação de quem ouve, revelando então um dos maiores protagonistas da série, o ambiente. Em suma, toda experiência de produção do projeto abriu portas e oportunidades profissionais para todos os envolvidos. Atores, produtores, escritores e editores. Não apenas uma grande obra foi feita, mas um grande avanço pessoal na vida dos participantes independente de suas funções.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[1] CROOK, T. Radio Drama: Teoria e Prática. Routledge, 1999. ISBN 9780415216036.

[2] HAND, R.J.; TRAYNOR, M. The Radio Drama Handbook: Audio Drama in Context and Practice. Bloomsbury Academic, 2011. ISBN: 9781441147431. LCCN: 2011019699. Série: Audio Drama in Practice and Context. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=ifAiPB2jt1sC>.

[3] CROOK, T. The Sound Handbook. Taylor & Francis, 2013. ISBN: 9781136521096. Série: Media Practice. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=1J03I-WsUAYC>.

[4] CROOK, T. Writing Audio Drama. 1st ed. Routledge, 2023. DOI: 10.4324/9780203838181.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

FRANÇA E O LABIRINTO. Direção: Alexandre Otoni e Deive Pazos. Produção: Alexandre Otoni e Deive Pazos. Spotify. 13 episódios. Disponível em: https://open.spotify.com/show/4izBBd43SGo5U1kcMVg701?_authfailed=1. Acesso em: 07/11/2023 às 20:27.

PACIENTE 63. Direção: Gustavo Kurlat. Produção: Flavia Feffer e Ruben Feffer. Spotify. 30 episódios. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/4oh9G7rQXhTjI0mrXuuKm1>. Acesso em: 07/11/2023 às 20:27.

NERDCAST RPG 862 - RPG GHANOR 4: O BARDO, O SANTO E O BICO DE TAMANCO. Direção: Alexandre Otoni e Deive Pazos. Produção: Alexandre Otoni e Deive Pazos. Spotify. 253 minutos. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/0BuNOclh1bvWCWmDLk2TSH?si=c56468b69112493f>. Acesso em: 07/11/2023 às 20:27.

HOMECOMING. Direção: Gimlet Media. Produção: Gimlet Media. Spotify. 12 episódios. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/0s7OZOafn6LWE6Cf0bJfVs?si=4843165747214f66>. Acesso em: 07/11/2023 às 20:27.

ANEXO A - DIÁLOGO E EXPOSIÇÃO (LUIS SPAZIANI)

Diálogo e Exposição

Algumas "normas" básicas para diálogos...

O clássico: Mostre, não diga. Sem muita redundância e tirando os raros casos onde o contrário é a imperativa, este é um dos melhores e mais rudimentares conselhos para quem se cimenta em seus primeiros diálogos. Um personagem rangendo os dentes enquanto afinca febrilmente uma unha em sua própria palma da mão, pode ser clichê, mas muito mais potente de que o personagem anunciando *"Estou muito bravo."*

Outra sugestão dada é a de escrever diálogos que tenham propósito. Na maioria dos trabalhos textuais que visem a fluidez o diálogo deve servir como uma extensão do que está sendo dito, trazendo a história para frente. O que é dito, não pode perder-se do que está sendo "ditado" da construção narrativa, mas precisa ser atributo indispensável dela e isto torna-se ainda mais válido nas mídias que, como um audiodrama, carecem nos recursos de apresentação. Porém, uma crítica construtiva da prof.a Francine Prose a este tipo de abordagem ressalta como é importante não cair vítima da presumida unilateralidade destas instruções: *"quando escritores novatos evitam o tipo de diálogo que é essencialmente exposição, o que de fato escrevem serve a um único propósito, isto é, fazer a trama avançar - em vez de servir aos numerosos fins simultâneos que pode promover."*

Portanto o diálogo deve promover diversos propósitos. Acentuando não somente o avanço da história, como também por exemplo as multifacetadas personalidades de seus personagens, fornecendo densidade ao subtexto: A maneira como sentem e exibem, como dizem e não dizem, como manipulam e cobram, demonstram interesse ou apatia. Afinal, os personagens SÃO seu enredo.

Por fim, remover exposição, que continua frustrando leitores, ouvintes e audiências ao redor do mundo desde a revolução cognitiva, por não somente gerar a falsa prerrogativa em suas cabeças de que são incapazes de seguir uma história sem que algo seja claramente apontado como

também porque soa em 99% dos casos oco e inautêntico. Nas palavras de Francine *"não se deve usar o diálogo como exposição, inventando aquelas conversas canhestras, improváveis e artificiais em que fatos são transmitidos de um personagem para outro principalmente em benefício do leitor"* Mesmo que, por ser uma tarimbada colecionadora de seu ofício, depois experientemente aponte que há sempre exceções à regra.

**A exceção à regra em um audiodrama, como compreendida
humildemente por mim.**

Torna-se claro, finalmente, que os diversos recursos sintáticos, como o tempo e espaço psicológico de quaisquer personagens, ou a presença de um narrador com sua finalidade descritiva e expositiva, estão limitados ou completamente ausentes em essência para um audiodrama deste gênero; deixando o substrato narrativo à mercê dos elementos sonoros (i.e. efeitos áudio, composição musical, sound design, etc.) e dos diálogos diretos dos personagens que o constituem. Tendo isto em vista os diálogos, como fundamental recurso de comunicação sintática, não só podem, como devem em muitos casos, manter em conta o alinhamento expositivo dos fatos narrados para que o ouvinte não se perca, especialmente quando não familiarizado com o conteúdo proposto. Deduz-se que o intuito e meta do roteirista de diálogo é, portanto, refinar ou mascarar a exposição necessária, usando técnicas que visem atingir o equilíbrio apropriado entre o que é dito, percebido e, graças à natureza essencial da mídia, o que é ouvido.

APÊNDICE A- ROTEIRO

EXT.CENA 1 - O RENASCIMENTO DO GUARDIÃO - DIA

O guardião é ressuscitado por seu fantasma pela primeira vez.
Ouve-se gradativamente fogo, faíscas, ferro rangendo da nave
caída e a voz da Fantasma.

FANTASMA

Inacreditável... Deu certo! (Bom dia, estrela d'alva)... consegue
me ouvir??

Aythen anuindo.

FANTASMA

De pé então, precisamos fugir.
Aythen acorda lentamente sem entender.

AYTHEN

O que? Onde estou?

Querido, você ouve os tiros? Talvez queira morrer novamente? Não
há espaço para perguntas num campo de guerra!

AYTHEN

Guerra? como assim?

Fantasma tenta se comunicar com alguém para pedir ajuda.

FANTASMA

Nossa nave foi abatida na minha localização! Precisamos de ajuda
imediate! Repito, precisamos de ajuda!

AYTHEN

"fala confuso" O que está
acontecendo?! Quem é você?

FANTASMA

Ninguém responde, mas precisamos ir
mesmo assim, jamais ficar por aqui.

AYTHEN

"fala nervoso" Por que não podemos? é
perigoso?. "tosse"

A fantasma procura por meios de tirar Aythen dos escombros.

FANTASMA

Vamos! se arraste para fora! rápido a fumaça está entrando. Vá!
Eu fico atrás de você.

AYTHEN

Ok.

Aythen se arrasta para fora e tiros e bombas explodem ao fundo.

AYTHEN

Isso foram bombas?

FANTASMA

Uma guerra, não ficou clara o bastante? Não dê atenção, continua!

AYTHEN

Vão nos acertar?

FANTASMA

Rezemos ao Viajante que não.

Aythen se arrasta para fora da nave e se levanta, se depara com um campo de batalha desolado em Marte. Os ventos são fortes, areia voa e bombas explodem ao fundo, naves passam pelo céu.

AYTHEN

Que lugar é esse? onde estamos?

FANTASMA

Amado planeta Marte... estávamos atacando uma base de operação Cabal, mas... tudo desandou

AYTHEN

Marte?! Mas essa cidade aqui, é em marte? Como cheguei aqui?

FANTASMA

Segura, estrela cadente, eu estou recebendo um sinal. Absurdamente fraco! mas consegui. Boas notícias! Temos coordenadas, vamos lá! (entusiasmada)

AYTHEN

Mas é seguro lá. Onde é?

FANTASMA

Tudo indica que as proximidades estão limpas. Longe dos tiros. Aliás! ... estenda a sua mão.

A fantasma materializa uma arma na mão de Aythen.

AYTHEN

Uma arma? eu não sei como usar.

FANTASMA

É nós ou eles, minha estrela. siga seus instintos, eles devem vir naturalmente... é o que eu espero.

AYTHEN

Tá bem, para aonde agora?

FANTASMA

Primeiro saímos das ruas, depois podemos passar por dentro daquele prédio. Se mexa!

Fantasma vai em direção ao edifício rapidamente e Aythen corre atrás e entram num shopping.

FANTASMA

vamos com cautela. Não deve demorar até chegarmos.

AYTHEN

O que é esse lugar? Estamos em Marte mesmo?

FANTASMA

Pelo ar repetitivo e tedioso quanto as dunas lá fora eu diria... uma antiga instalação BrayTech? Está tudo intacto... Impressionante! Desde o colapso a areia engoliu de tudo, mas ainda assim mantém seu bom gosto vomitando a ambição humana.

AYTHEN

E quem... O que é você?

FANTASMA

Prazer, fantasma! a sua fantasma agora... até que a morte nos separe! ou não. (silêncio)... Olha (improvisado) tem muita coisa que você precisa e gostaria de saber, meu cometa, mas vai ter que frear a curiosidade por agora. Pelo menos até estarmos seguros.

AYTHEN

Tudo bem mas eu bati a cabeça? eu realmente não consigo me lembrar de nada. Nem o meu nome.

FANTASMA

Qualquer coisa você escolhe um novo... É brincadeira, não me olhe assim... (a fantasma se espanta)

Ouvem-se cabais ao fundo

FANTASMA

Cabais! Para trás daquele balcão!

Aythen corre cuidadosamente para o balcão.

AYTHEN

O que são essas coisas? São humanos?

FANTASMA

Problemas... Não... estes são uma raça de um sistema muito longe daqui: conquistadores. Vamos esperar

que passem e damos o pé.

AYTHEN

Posso vê-los? / Como assim, não são humanos? Preciso ver.

FANTASMA

Negativo! Não! hey, o que? O que está fazendo, para!

Aythen tenta se esgueirar para ver os Cabais mas derruba uma
Cadeira.

FANTASMA

A cadeira!

Os Cabais gritam algo e começam a atirar.

AYTHEN

Merda! e agora?

FANTASMA

E agora? Droga! Vamos ter que lutar! no três você levanta e põe
as tripas ao sol. As tripas deles no caso... Por que você está me
olhando? só atire.

AYTHEN

Mas eu não sei atirar!

FANTASMA

três!

Aythen se levanta e atira em um dos Cabais e o mata.

FANTASMA

Maravilha! eu disse, estrela, não foi? Confie nos seus instintos.
Mais três.

AYTHEN

"suspira" ok, mais três (se preparando)...

Aythen levanta, dá dois tiros, mata um Cabal e leva um tiro.

AYTHEN

Argh Me acertaram. "se apavorando. E começando a hiperventilar"

FANTASMA

No peito, merda! Eles estão vindo, vai
ficar tudo bem... que demora... (ouvindo de longe) morra logo!

AYTHEN

Eu... estou... (Aythen agoniza e
morre) Aythen é ressuscitado.

AYTHEN

Eu, estou bem? como?

FANTASMA

Bem-vindo de volta, meu cometa. Dedo no gatilho,
mais vão aparecer.

AYTHEN

Que? Como isso aconteceu? Eu morri, não morri?

FANTASMA

E se não focar morre de novo! Ainda tem mais...
Uma granada é atirada no meio dos Cabais e explode, em
seguida tiros vem na direção deles.

AYTHEN

O que foi isso?

FANTASMA

Reforço da cidade. Nossa ajuda.

AYTHEN

Quem são?

ALVAR

Aythen, é você?

FANTASMA

Da ÚLTIMA cidade na terra... levanta! Hey, você! Estamos aqui!

ALVAR

"fala feliz" Aythen! Você está bem? Eu
recebi a chamada. Quem enviou?

FANTASMA

Fui eu. E por sinal você é nosso retorno "afirmativo".
obrigada por nos ajudar.

ALVAR

Uma fantasma? O que você está fazendo
Aqui?...

AYTHEN

Você me chamou de Aythen, você me
Conhece? "Fica confuso, o tom dele muda para um mais inquisitivo"

ALVAR

Não... não pode ser...

FANTASMA

Vocês se conheciam conheciam? Quer dizer... Oh não! nunca
presenciei em primeira pessoa. Meus pêsames...

AYTHEN

O que está acontecendo? você me conhecia mesmo? esse é o meu
nome?

Aythen? "COMEÇA A EXASPERAR"

ALVAR

É, o seu nome é Aythen, você...
morreu, ela te trouxe de volta.

FANTASMA

Ele teve a sorte de ser achado em meio ao caos. Caiu do céu feito
um lindo cometa "fala em tom ironico". Não houve tempo para
explicações. Sabia que era ele, mas isso aqui foi...
imprevisto...

AYTHEN

E por que eu não consigo me lembrar de nada? De você?

ALVAR

Você é um portador da luz agora,
imortal, um recomeço, sem memórias de

antes de morrer.

FANTASMA

Ah, meu cometa, sinto muito. Mas se recomponha. Não há tempo para isto agora.

AYTHEN

E quando é tempo? Isto o que exatamente? Há pouco eu morri, e você simplesmente me ressuscitou? Não faz o menor sentido! Afinal que recomeço, que portador... o que diabo EU! EU sou!?.

FANTASMA

"a fantasma fica mais assertiva ignorando a catarse do Aythen"
Você. E a sua nave? Precisamos ir, de pressa. Para a última cidade.

ALVAR

Sim, eu levo vocês lá.

FANTASMA

Mostre o caminho.

ALVAR

Não, ela vai vir.

A nave desce quebrando os vidros do telhado e pousando

FANTASMA

Belo pouso. Preparando teleporte. Afivele a postura e o animo, minha estrela...

Todos são teleportados para a nave.

ALVAR

Sente-se, é melhor colocar o cinto.

FANTASMA

Senta, Aythen. Tente respirar fundo

AYTHEN

Estou bem... Posso saber pelo menos onde estamos indo?

FANTASMA

Para a terra, Nossa

Casa... Ei, qual o seu nome mesmo?

precisa de ajuda com os controles? Tem acesso autorizado à última cidade?

ALVAR

Eu não preciso de ajuda... é Alvar.

FANTASMA

Obrigada de novo, Alvar. Sabe... por nos ajudar é claro. Aythen se senta e coloca o cinto de segurança enquanto Alvar prepara a nave para a decolagem. Ouvem-se os motores ligando, a nave saindo do chão e um impulso rápido da nave voando.

AYTHEN

Então, o que acontece agora? O que aconteceu comigo?

FANTASMA

Por partes, estrelinha. Primeiro, eu sou o que chamam de fantasma, fruto do Viajante. Quanto a este não quero lhe estragar a surpresa, pois vai vê-lo assim que chegar. Impossível o contrário.

Nós, os Fantasmas, carregamos a sua luz. E para deixar isso breve ele te escolheu e eu te trouxe de volta da Morte. Como recompensação por te tornar imortal, te reseta a memória, e te presenteia com certas... habilidades. Equilibrado, diria.

AYTHEN

Que habilidades?

FANTASMA

Além daquele de se tornar uma máquina programada para me atulhar de perguntas? Outros poderes, marciais claro, manipular os elementos da luz, parafernálias bélicas, mas você ainda vai aprender a usar tudo, fora e dentro da batalha.

AYTHEN

Batalha, por que eu preciso lutar?
qual é a ameaça?

FANTASMA

A treva. lutamos para proteger a
humanidade, ou melhor... o que sobrou dela.

AYTHEN

O que sobrou? O que aconteceu?

FANTASMA

Difícil decidir por onde começar... Talvez o colapso, a quase extinção da raça humana, as incontáveis guerras (*fala como se estivesse lendo uma lista*), o que em tempos distantes chamaram de apocalipse? O que importa é que, aconteça o que aconteceu o viajante nos protege.

AYTHEN

Uau, eu... é muita coisa. O viajante me escolheu?

FANTASMA

Afirmativo, minha estrela. Um século, somente, foi todo o tempo que eu vaguei para te encontrar Um milagre não acha mesmo, Alvar?

AYTHEN

"surpreso" Um século? Mas eu tinha acabado de morrer.

FANTASMA

A verdade é que sorte é uma estimativa tão preguiçosa quanto banal. Vagar a esmo pelo sistema solar dá uma melhor ideia da chance de achar o tal do escolhido. Felizmente, quando o assunto é procurarmos, não trabalhamos com estimativas. Assim que vi sua nave chafurdar o nariz numa duna, sabia(ênfase) que era você. Chame-o de DES-TINO(uma ênfase caricata remete ao nome do jogo). Para mim é meramente dever.

AYTHEN

Alvar não é? você também tem um fantasma?

ALVAR

Não sou um guardião, tenho só uma vida.

AYTHEN

Por que se arriscar vindo aqui então?

ALVAR

Você veio também e não tinha um

fantasma, eu fiz o mesmo. Chegamos

AYTHEN

Mas já?

FANTASMA

Olha pela janela, eu lhe disse: não há como passar despercebido.

AYTHEN

Aquele é o viajante, é uma lua, um satélite? Quase toca os prédios.

FANTASMA

É lindo não é? Se me perguntam, qual é a sensação diária de ver uma esfera branca e graúda sombreando o sol da sua janela, respondo: "Robôs flutuantes não pegam bronze!" E eu não sou nenhum Diógenes.

AYTHEN

Calor, estar perto dele, eu sinto calor. Isso é normal? "fala confuso"

A nave desacelera as turbinas e passa a planar até encostar no chão num barulho brusco.

FANTASMA

Esta sensação é o aconchego de sua luz fortalecida por sua presença. Aqui, finalmente,

Poderá entender tudo. Bem-vindo à última Cidade.

EPISÓDIO 2

EXT.A ÚLTIMA CIDADE - DIA

Aythen, seu fantasma e Alvar andam pela cidade viva e populosa. Ouve-se pessoas na rua conversando, hologramas, naves passando.

AYTHEN

Eu não esperava a cidade ser tão grande. Quantas pessoas moram aqui?

ALVAR

10 milhões talvez, a cidade foi erguida há um tempo, não vou contar muito, você vai para um lugar que pode responder as suas perguntas.

AYTHEN

Que tipo de lugar? Não vou ter que passar por uma espécie de rito de passagem, vou?

FANTASMA

Nada do tipo. É mais uma aulinha de alfabetização. Mas apesar disto é um grande atrativo entre as crianças, e os recém luzentes.

ALVAR

"fala com nojo" Os guardiões recém-nascidos costumam ser levados para lá, para serem um pouco tranquilizados por terem perdido suas vidas.

FANTASMA

"pff" As pessoas encontram seu propósito aqui, algo pelo

qual valha a pena lutar. Não é como se empurrássemos a vontade do Viajante com a barriga, como se não tivéssemos nenhuma boa razão para isto. Ali você terá uma ideia da SUA razão.

AYTHEN

Eu preciso! Preciso de algo, uma resposta, uma razão que seja. Posso até ter perdido quem eu era em prol de uma causa maior, ter me tornado um imortal. Toda esta conversa, porém, não basta... Lutar sem um propósito que seja meu.. quer dizer, eu novamente, eu.. não faz sentido.

FANTASMA

Compartilho de seu sentimento. Quem escala qualquer morro, almeja seu topo. Mas se aceita meu conselho, tente pensar nisto como uma jornada e não como uma destinação.

ALVAR

Estamos chegando, quando entrar é só
falar com algum guia e ele vai te
mostrar o que você quer saber. Só
tenta não ficar fanático pelo viajante
igual a maioria.

FANTASMA

Hey, Eu tinha me esquecido! Hoje tem as finais do crisol! Droga, eu queria assistir. É aquele esquadrão de caçadores contra o time da órbita morta não é?

ALVAR

Tomara que os caçadores levem um
couro, estão se achando de mais no
crisol pro meu gosto.

AYTHEN

Ah claro o crisol, como eu poderia ter me esquecido desse...
incrível... festival

FANTASMA

Ah é, perdão, meu cometa. Crisol é um jogo dos guardiões. Eles se dividem em times e se matam das piores formas possíveis pra treinar enquanto a gente assiste.

AYTHEN

Olha só. Que legal! Mas eles voltam né?

FANTASMA

Múltiplas vezes durante as partidas na verdade. Acho que não tem forma melhor de treinar do que esta: pessoas que não podem morrer se matando sem parar. O ápice da competitividade esportiva. (pausa) Ó, o museu é aquele prédio ali, tenho que ver algumas coisas lá dentro também, refrescar a memória sobre como aturar recém luzentes. nos vemos na Saída, ok?

Fantasma sai rapidamente. Os sons da cidade tomam conta e Aythen os aprecia por um instante.

AYTHEN

É um lugar bem bonito... Qualquer guardião pode participar desse crisol?

ALVAR

"Ri de leve" Você sempre gostou muito do crisol, quando tinha jogo do seu time favorito só faltava pintar a cara

de vermelho.

AYTHEN

"surpreso" Eu? Eu já gostava? "fala
surpreso" Você agiu como se me
conhecesse mais cedo quando nos
resgatou. De onde a gente se conhecia?

ALVAR

"fala triste" Nós... Bom tuor Aythen,
a gente se vê depois.

Alvar sai andando cidade adentro.

AYTHEN

Espere, Alvar, eu... "suspiro".. que seja.

Aythen anda e uma porta automática abre para ele, uma voz dá
boas vindas ao local. Entrando no museu os barulhos da cidade
cessam e uma música suave toca enquanto poucas pessoas
cochicham ao fundo.

Ayhten percebe um fantasma flutuando.

AYTHEN

Com licença, você é um fantasma também
certo? pode me ajudar?

ÓRUS

Olá meu caro, bem-vindo ao museu das

luzes perdidas, me chamo Órus, como
posso te ajudar?

AYTHEN

Prazer... Órus, eu não sabia que
fantasmas tinham nome, desculpe.

ÓRUS

Mas é claro que temos, geralmente os
guardiões escolhem os nossos nomes
assim que nós os encontramos, mas eu
preferi ficar na cidade e trabalhar
aqui hahahaha, eu amo história!

AYTHEN

Hum, eu deveria dar um nome para a
fantasma "falando baixo". Eu sou novo
aqui, meu fantasma me trouxe de volta há pouco tempo atrás.

ÓRUS

Incrível! Sempre é um prazer receber
novos guerreiros da luz escolhidos do
viajante para defender a nossa
belíssima cidade. Indo em frente você
entrará numa sala escura, é apenas
sentar em uma das cadeiras e por o
capacete na mesa à frente que você
saberá tudo o que quiser, ou pelo
menos o que sabemos, boa jornada nova
luz!

AYTHEN

"fala feliz" Obrigado!

ÓRUS

Se divirta!

Aythen anda em direção à sala e passa por uma porta automática, ao entrar o silêncio toma conta.

AYTHEN

"sente frio" Que frio aqui. Ali estão as cadeiras.

Aythen se senta e pega o capacete.

AYTHEN

Que capacete fino, parece vidro.

Aythen põe o capacete.

AYTHEN

Por favor escolha um tópico "lendo o holograma no capacete" hum, a luz, os guardiões, a última cidade, a vanguarda, o colapso, a era dourada.

"passando pelos tópicos" A era dourada!

CAPACETE

A era dourada. A chegada do viajante

em Sol deu início à era dourada da humanidade. O viajante com seu poder terra formador, tornou Mercúrio, Marte, Vênus, Europa e Titã em planetas verdes, florescendo em vida. A expectativa de vida triplicada, e um avanço tecnológico como nunca antes na história. Doenças e guerras foram extintas. Grandes cidades ergueram-se e prosperaram através do sistema. Vênus se tornou o polo de acadêmicos e pesquisas de Sol. Marte, o centro metropolitano e comercial, berço das inovações criativas e tecnológicas. A humanidade olhou para o céu e percebeu que seu destino era andar sob a luz de outras estrelas.

AYTHEN

Tudo isso destruído tão rápido.
"pensativo", o colapso!

CAPACETE

O colapso. A humanidade não foi a única a ser abençoada pelo viajante. Histórias contam sobre suas passagens por inúmeras civilizações, trazendo consigo progresso e vida. Porém, uma força maligna caçara o viajante através dos golfos negros do espaço, a

treva. Essa guerra entre a luz e a treva tem sido travada por EONS, talvez pela idade do próprio universo, não se sabe ao certo. A única coisa que sabemos, essa guerra chegou mais uma vez ao viajante, e o campo de batalha foi nosso sistema.

AYTHEN

EONS? É muito tempo, e essa guerra nunca acaba. "tom de questionamento" Como poderiam forças tão misteriosas, vitais e antigas... Complexas serem rotularem na simplicidade do bem e mau? "tom suspeito" Não parece coerente. O que aconteceu? Como o viajante parou aqui?

CAPACETE

Os arquivos sobre o que exatamente aconteceu durante o colapso foram perdidos, mas a humanidade quase foi extinta. O viajante numa última tentativa de afastar a treva, se sacrificou para expeli-la por enquanto, e em seu último suspiro criou os fantasmas para que a humanidade pudesse se defender sozinha. Agora, a última cidade resiste em baixo de seu corpo

Dormente.

AYTHEN

"curioso"O viajante está dormente?
Então ele fugiu durante todas as vezes
que a treva chegou perto, mas dessa
vez ele resolveu ficar e lutar.

Estranho, não parece muito com o
comportamento de um deus da idade do
universo... Dar a luz e imortalidade
para pessoas comuns? Acho que ele
precisava de pessoas para defender ele
nesse estado, mas precisava tirar as
nossas memórias? Isso tudo é
interessante, mas meio depressivo. Essa luz, o que eu sou agora?
Guardiões!

CAPACETE

Os guardiões. Devoção inspira bravura,
bravura inspira sacrifício, e
sacrifício leva à morte, esse é o seu
lema. Aqueles que a luz escolhe são
trazidos de volta da morte por um
fantasma, assim se tornando portadores
da luz do viajante. Tempo, doenças,
nem feridas podem matar um guardião
permanentemente, se seu fantasma
estiver por perto o guardião pode ser
ressuscitado indefinidamente. Existem
três divisões entre os guardiões. Os

caçadores, mestres nas lâminas e ágeis no campo de batalha, muitos preferem andar sozinhos do que em esquadrões. Os titãs, protetores das muralhas da cidade, usam um punho para proteger e a outra mão para acolher os cidadãos. E por último, os arcanos, mestres do material e imaterial, usam da mais potente luz e conhecimento para subjugar seus inimigos. A vanguarda, com seus respectivos líderes de cada divisão, organiza as forças tarefa da cidade e dos guardiões.

AYTHEN

"pergunta ansioso" Mas por que um portador da luz perde suas memórias ao ser trazido de volta?

CAPACETE

Todos os guardiões ao se tornarem portadores da luz têm a possibilidade de um recomeço na luz, sem distrações para com seu serviço à humanidade. A vanguarda aconselha que os guardiões se mantenham longe de quem eram para focar nos deveres com a cidade.

AYTHEN

"fala nervoso e com raiva" O que? Como

alguém pode pedir que simplesmente
deixe tudo para trás? Eu não quero
começar do zero... E se eu quiser
saber quem sou? Como posso ser alguém
ser ter vivido nada?

CAPACETE

A vanguarda aconselha que os guardiões
se mantenham longe de quem eram para
focar nos deveres com a cidade.

AYTHEN

Mas eu quero saber! Como isso me é
desencorajado?! "grita com raiva"

CAPACETE

A vanguarda aconselha que os guardiões
se mantenham longe de quem eram para
focar nos deveres com a cidade.

AYTHEN

Droga! "grita com raiva"

Aythen tira o capacete e se levanta.

AYTHEN

"fala com raiva" Já chega desse lugar. Preciso voltar.

Aythen sai pela porta automática e voltam os cochichos do
museu.

AYTHEN

Onde está ele?

ÓRUS

Nova luz! Como foi seu passeio histórico pelo passado han? Mas é claro que deve estar maravilhado por tudo o que viu do passado e do futuro que te aguarda HAHAHA!

AYTHEN

Eu gostei, foi... Intrigante. Você viu uma fantasma por aqui?

ÓRUS

Uma fantasma? Claro! Ela estava toda animada na seção fantasmas e guardiões lendários. Esse aí está inspirado! hahaha.

AYTHEN

Obrigado.

ÓRUS

Disponha! Estarei por aqui se precisar de mim.

AYTHEN

Até, eu vou... indo agora, valeu! "suspira fundo"

Aythen anda em direção à saída, passa pela porta automática que diz "volte sempre" e fica de frente com a cidade.

AYTHEN

Aquele é o?... É o Alvar?

Aythen anda pela rua, passando por lojas, comerciais, bares e pessoas conversando até chegar numa lanchonete com uma partida de crisol passando na TV.

AYTHEN

Assistindo o crisol?, posso me sentar?

Aythen se senta.

AYTHEN

O que você está bebendo?

ALVAR

Nuvem de éter com whisky.
Um garçom robótico se aproxima.

GARÇOM

Alguma bebida senhor?

AYTHEN

O mesmo que ele por favor.

AYTHEN

Você parece muito pensativo.

ALVAR

Eu constantemente venho aqui. Refletir
sobre tudo o que temos e o que
perdemos. "fala melancólico"

AYTHEN

Eu vi o quanto a humanidade perdeu, é
lamentável que tanto conhecimento
tenha se perdido.

ALVAR

Sim a humanidade perdeu muito, mas eu
não me referia às perdas coletivas.

AYTHEN

Mais cedo quando eu perguntei como nos
conhecíamos, você não respondeu,
éramos inimigos ou algo assim?

ALVAR

Por que você fica perguntando sobre o
seu passado? Você deve ter visto que a
Vanguarda não incentiva que guardiões
busquem sua história.

AYTHEN

Eu quero saber! Sinceramente,
conhecendo sobre os guardiões eu não
consigo entender como podem

simplesmente esquecer seu passado,
deixar para trás quem eram, quem podem
ser.

Alvar permanece em silêncio.

AYTHEN

Olha se eu te fiz algum mal eu peço
desculpas, mas aquela pessoa não sou
mais eu eu nem te co... "fala sem
paciência"

ALVAR

Nós somos casados Aythen, ou éramos,
sei lá. "fala apático"

AYTHEN

Alvar... Você está falando sério?
eu... Eu sinto muito. Talvez o eu
antigo ainda esteja. "fala surpreso"

ALVAR

Você não é ele, ele morreu quando
aquela nave caiu. "fala triste" Eu te
falei, te falei para não ir, mas você
tinha que querer ir no lugar de um
guardião. É engraçado eu deveria estar
de luto como se você tivesse realmente
morrido. Não sei se eu acredito que
você pode se lembrar de tudo, ou se

isso é uma coisa boa... Você ter virado um guardião, você sempre quis ser um, sempre dizendo que poderia fazer tanto mais, por nós, pela cidade. Eu deveria estar feliz por você? Eu sempre tive medo. "fala triste"

AYTHEN

Mas antes na nave, você disse que eu não queria, que eu não queria voltar como um guardião.

ALVAR

Eu sei o que eu disse "suspira" acho que era eu quem tinha medo.

AYTHEN

Eu queria ser um guardião? É sério isso? Por que eu iria querer esquecer da minha vida inteira? Não parece a melhor forma de proteger alguém, esquecer que ela existe.

ALVAR

Você sempre teve uma síndrome de herói. "ri" Nós tínhamos uma filha, você faria de tudo para protegê-la, mesmo se precisasse esquecer que ela existe.

Aythen fica evidentemente nervoso com a descoberta de que tinha uma filha e se levanta rapidamente.

AYTHEN

Como eu poderia esquecer uma coisa dessas? Uma vida inteira. Será... Será que eu me matei de propósito? Torcendo para ser escolhido por um fantasma?

ALVAR

Senta, calma. Você não se matou, isso faz muito tempo. Aythen, olha para mim, eu sei que tudo isso é muito desesperador, mas se quiser, posso te contar tudo. "fala com carinho"

AYTHEN

Você faria isso? Mesmo sabendo que eu posso não ser mais o homem que você conheceu? "fala melancólico"

ALVAR

Como eu te disse, eu só tenho uma vida, quem eu seria se não tentasse?
"fala esperançoso"

Alvar e Aythen se emocionam e se abraçam, enquanto isso ao fundo vem chegando fantasma FANTASMA (distante) hey pode abrir a porta?

FANTASMA

Ah! aí estão vocês.

AYTHEN

Oi fantasma.

FANTASMA

Minha estrelinha, você não vai acreditar!

Toland o arcano está procurando
guardiões para o esquadrão! Ele é uma
lenda, o Alvar pode te mostrar onde
Ele... eu interrompi algo?

ALVAR

Eu preciso ir agora, posso não ser um
portador da luz mas tenho trabalho
aqui. A fantasma vai te levar até a
torre, é lá que os guardiões da
vanguarda ficam. Até lá nos
encontramos de novo.

AYTHEN

Em breve, eu espero.

ALVAR

iremos. Adeus.

Alvar sai.

FANTASMA

vamos, preciso te levar pra
Vanguarda agora, eles vão te auxiliar melhor.

AYTHEN

A gente pode ir quando essa partida
acabar? Eu queria assistir um pouco.

FANTASMA

Claro, eu-costumava assistir aos
campeonatos sozinha. Confesso que a ridícula e continua morte dos
guardiões sendo transmitida pode ser fascinante.

O som da TV aumenta e o narrador vibra.

AYTHEN

Fantasma, você tem um nome?

FANTASMA

Na verdade não, é comum que os guardiões nomeiem seus fantasmas.
Até lá eu tenho só um número.

AYTHEN

Deveríamos escolher um, o que você
acha?

FANTASMA

Acharia dignificante, Afinal fiz o mesmo.., não é meu cometa? o
mínimo é você retribuir o favor. (fala zombeteira)

AYTHEN

Você não tem um nome que gosta?

FANTASMA

Humm... Eu ouvi certo nome uma vez, um senhorzinho cantarolava uma música minguante e etérea numa praça da cidade, enquanto olhava meio tristonho para o Viajante. Repetia o mesmo nome. Tanto, que acabou carimbado nos meus circuitos. Era Imani

AYTHEN

Uau é um nome bem bonito, tem algum significado?

FANTASMA

Eu não sei exatamente de onde vem, mas o encontrei também em um Livro acabado que falava sobre o mundo antes do colapso, significava.. Fé! como... a esperança extenuante da tentativa. Poético.

AYTHEN

Imani então.

FANTASMA

Obrigada, meu cometa, isto significa muito. Sabe, tem algo etéreo e vazio sobre você também. Seu olhar as vezes me atinge com a mesma tristeza daquela música. Farei o possível, Aythen, para continuar lhe trazendo a Fé que é precisa para ser um guardião! Um fardo eterno, mas confie: necessário.

AYTHEN

Obrigado, Imani... estou ainda computando sobre toda esta enorme responsabilidade; quanto a nós, somos uma dupla afinal, não é? Mas... então, onde precisamos ir mesmo?

FANTASMA

Sim, somos uma dupla, deixe, portanto, as computações comigo. E é para a torre para falar com a vanguarda, que vamos. A sua infalível Imani, (fala entusiasmada) te levará até lá.

EPISÓDIO 3

EXT.CENA 1 - VOU TE PROTEGER - DIA

Um campo de batalha se revela com o passar de naves, tiros e explosões ocorrem junta à uma música épica.

AMARA

Decaído abatido! Nory! "grita"

Amara puxa seu fantasma e ele se materializa.

NORY

Estou aqui!

AMARA

Nory, são muitos deles, não sei se damos conta. "fala determinada"

NORY

Eu não posso fazer nada, sou só uma fantasma! "fala desesperada"

AMARA

Como assim?! Não consegue chamar

reforços? "fala indignada"

NORY

O sinal é ruim aqui, posso tentar mas
vai demorar alguns segundos! Consegu
me dar cobertura?

AMARA

Sim! Fique atrás do meu escudo!

Amara invoca um escudo e o ativa, bloqueando os tiros dos
decaídos.

NORY

Contato Fantasma para torre, alguém na
escuta? solicitando reforços nas minha
localização! "fala determinada"

AMARA

Rápido! não sei quanto tempo vou
aguentar! "grita se esforçando"

NORY

Ninguém responde! estamos sozinhas!
"fala desesperançosa"

AMARA

Então somos nós! Atrás de mim! "grita
em esforço"

O escudo de amara estoura e ela grita.

NORY

Amara, você está bem? "grita
preocupada"

AMARA

"ofegante" Sim sim.
Decaído grita algo.

AMARA

Ah cala a boca! "fala sem paciência."
Amara mata três decaídos em sequência.

AMARA

Toma essa "fala cansada"

NORY

Meus sensores indicam um meka decaído
se aproximando! Lá vem!

AMARA

Deixe que venham! "fala furiosa" Ele é
meu! Martelo Flamejante! "grita"
Uma nave passa e deixa um meka.

Amara invoca um martelo em chamas e parte em disparada para o
meka enquanto grita e disfire acertos no meka.

AMARA

Isso, conseguimos! Você viu isso Nory?
"fala animada" Eles nunca vão chegar
em casa, não enquanto eu estiver aqui!
"fala orgulhosa". "boceja" Salvar
nossa casa cansa hein! "fala meio
bocejando"
Cai na grama deitada.

AMARA

Quando eu for uma guardiã vou salvar
todo mundo, vou ser a titã mais
reconhecida da cidade! "fala sonhando"
A porta de casa se abre ao fundo.

AYTHEN

Amara! O almoço está pronto.

AMARA

Por favor, por favor que seja purê de
batatas. Eu tô indo!

Amara corre em direção à casa e abre uma porta de madeira
rangente. Corre para a mesa e se senta em uma cadeira de
madeira.

AYTHEN

Olha ai, nem achei que você ia vir
mais.

AMARA

Eai, o que que tem para o almoço hoje?

AYTHEN

"assovia"

AMARA

Fala!

AYTHEN

Bom, como você não quebrou mais nenhuma janela com aquela arma de brinquedo. Pensei que merecia um prato de parabéns.

AMARA

Isso! Purê de batatas! "come ferozmente" Ah tão bom! "fala de boca cheia.

AYTHEN

De nada "fala rindo" só não vai comer tudo, tem três bocas pra comer.

ALVAR

Aythen, pode vir aqui um pouquinho?

AYTHEN

Vem comer antes, a comida está quente.

ALVAR

Vem aqui, é só uma coisinha rápida.

AYTHEN

Já volto, "fala sussurrando" acho que
é a toalha em cima da cama.

AMARA

Não demora muito, se não não vai
sobrar. "fala comendo"

AYTHEN

Não come tudo!

Aythen anda em direção à outra sala e conversa com Alvar.
Amara consegue escutar sua conversa enquanto come ferozmente.

AYTHEN

O que que foi Alvar?

ALVAR

Bora pro quarto.

AYTHEN

Porque?

ALVAR

Só vem.

Os dois entram no quarto e Alvar fecha a porta.

AYTHEN

Hey, aconteceu alguma coisa?

ALVAR

Aythen, você falou de novo da cidade
pra ela?

AYTHEN

"suspira de decepção" De novo isso?
Porque você se importa? Não tem nada
de mais.

AMARA

O que? "percebe confusa"

ALVAR

Ela tá pensando de mais sobre essas
coisas, esses dias ela me perguntou se
iria virar uma guardiã. Isso me
assusta, muito. "fala preocupado"

AYTHEN

Você está querendo dizer que ela vai
se matar é isso? "suspiro de
indignação" Ela é só uma criança! Ela
só está brincando!

ALVAR

Até não ser mais brincadeira! "suspiro
profundo" Me desculpa, acho que estou
exagerando. Eu só não queria ter que

ir pra cidade.

AYTHEN

Eu sei. "leve risada" Você fica bonito preocupado. A gente tá seguro aqui, ela está.

UM SOM DE RAIOS FIRMA A TRANSIÇÃO DO DIA PARA UMA NOITE CHUVOSA COM RELÂMPAGOS.

Amara dorme quando escuta um forte barulho de algo se quebrando na cozinha e se levanta da cama.

AMARA

Pai? É você? Tá tudo bem por ai?

"assustada"

Amara anda lentamente pelo chão de madeira. O decaído aparece na frente dela e Amara leva um susto.

AMARA

"grita de susto"

Amara vê Aythen lutando com um decaído. Aythen dá uma sequência de socos no decaído até a morte, enquanto Amara grita. Alvar aparece logo após o decaído ser morto.

ALVAR

Filha, você está bem? O que aconteceu?!

AYTHEN

"sem fôlego" Ele caiu do telhado, veio
pra cima de mim...

ALVAR

Como ele chegou aqui?

AYTHEN

"sem fôlego" Não sei, e se tiver mais?

ALVAR

"fala ansioso" Talvez esse tenha se
perdido. Aqui é muito longe do
território deles.

AYTHEN

Talvez estejam explorando, caçando...
Se eles nos acharam aqui não é mais
seguro. A gente tem que ir para a
cidade.

ALVAR

Mas eu não... (suspiro) Eu preciso
pensar.

Alvar sai

AMARA

Nós vamos ir ver os guardiões?

AYTHEN

Eu não sei... Tenta dormir, amanhã a gente decide o que fazer.

Aythen sai. Fade out

UM TROVÃO FAZ A PASSAGEM DE TEMPO PARA A ESTRADA CHUVOSA COM OS TRÊS INDO PARA A CIDADE.

ALVAR

Aythen, a gente precisa parar, não dá pra andar com essa chuva.

AYTHEN

A gente não pode parar aqui, é muito perigoso.

ALVAR

Espera ai com a Amara, eu vou ver se tem um lugar pra a gente ficar, já volto.

AYTHEN

Alvar não...

ALVAR

Vai ser rápido!

Alvar sai chuva à dentro.

AMARA

Eles vão vão nos achar não vão?

AYTHEN

Não vão não, pode ficar tranquila, seu
pai já vai voltar.

AMARA

Você tá ouvindo isso também?

AYTHEN

EU... não tô não eu... Eu acho que é o
vento.

Amara leva um susto e vê um decaído atrás de seu pai.

AMARA

Atrás de você!

Pula um decaído em cima que Aythen que desvia. O decaído
solta gritos e troca socos com Aythen. Uma faca é sacada pelo
decaído que corta o vento com a lâmina.

AYTHEN

Amara, corre!

AMARA

Não vou te deixar!

AYTHEN

Amara vai embora ago...

Aythen leva um soco e cai desnorteado. O decaído se vira para
Amara.

AMARA

Pai! "grita" Sai de perto dele "parte
para cima"

Amara dispara para cima do decaído e soca mas sem efeito. O
decaído pega seu braço.

AMARA

Me solta! Pai!

Amara é esfaqueada na barriga. Aythen se recupera ainda
desnortado e acerta o decaído por trás com uma pedra. O
decaído cai e Aythen continua batendo em sua cabeça.

AMARA

"suspira de dor"

Aythen percebe a filha esfaqueada e corre para seu auxílio no
chão

AYTHEN

Não não não, vai ficar tudo bem, não
feche os olhos, olha para mim.

AMARA

"fala com dificuldade" Como eu fui?

AYTHEN

Por favor filha olha para mim, vamos

chegar na cidade e..."fala desesperado e chorando"

AMARA

Eu consegui papai, te salvei.

AYTHEN

Eu sei filha, eu... Por favor
'chorando"

AMARA

"suspira uma última vez e falece"

ALVAR

Amara... Por favor.

Aythen acorda sem ar, esfrega as mãos no rosto. A porta do quarto abri e Fantasma entra em seu aposento nervosa.

IMANI

Levanta, estrela d'alva! A nave
sai em alguns minutos... "percebe Aythen assustado"
E esta cara pálida de quem acabou de ver um fantasma? Hehe...
está bem?

AYTHEN

Estou, só um pesadelo.

IMANI

O mesmo de sempre?

AYTHEN

Infelizmente.

IMANI

Já fazem dois meses disso. É por esta razão que a vanguarda repete: Deixe o passado no passado, meu cometa.

AYTHEN

Vai passar. Vamos, não posso perder a minha primeira missão fora da terra.

Aythen levanta da cama rapidamente.

INT.CENA 2 - A JORNADA - DIA

UMA NAVE PASSA POR PERTO E MUDA O CENÁRIO PARA O HANGAR DA CIDADE.

Fantasma e Aythen andam pelo hangar repleto de naves e mecânicos a caminho de sua nave.

AYTHEN

Então, quem vai com a gente nessa missão? Ouvi dizer que a primeira vez sempre temos alguém de guia.

IMANI

Provavelmente um guardião experiente. E ahhhh! se lembra daquele caçador que eu te falei? Aquele do museu. Vamos nos

inscrever para entrar no esquadrão
dele! Você iria tirar de letra, treinou bem durante todos estes
meses.

AYTHEN

Eu não sei, esses caçadores me parecem
solitários e egoístas demais para o
meu gosto.

IMANI

Mau gosto, isto sim! Se Preocupe em dar uma boa impressão e não
soar tão antagônico. "Estes caçadores" (imitando o tom do Aythen)
são seus companheiros de trincheira. Seja agradável e deixa por
conta da sorte. Aí, aquela é a nossa nave, o guardião que vai nos
auxiliar, deve estar nos aguardando.

Agora estampa um sorriso neste teu rosto fúnebre.

Os dois chegam perto da nave.

Aythen bate na carcaça da nave

AYTHEN

Oi, somos os batedores que a vanguarda
mandou.

A voz de Alvar ecoa por uma saída de som.

ALVAR

Eae Aythen, bem-vindo à sua primeira
patrulha fora da terra, está nervoso?

AYTHEN

Alvar? O que você está fazendo aqui?

Eu achei que um guardião iria nos
levar.

ALVAR

Eu sou um guardião, posso não ser um
portador da luz mas mesmo assim sirvo
e protejo a cidade.

IMANI

Qual a lógica nisto? Para que se pôr em perigo assim?

ALVAR

Eu insisti que para sua primeira
missão eu te escoltasse, acho que vai
ser mais proveitoso se fora com alguém
que já é familiar. Agora vamos, está
na hora.

IMANI

Que seja. É como dizem, meu querido: Passarinho que come pedra
sabe o cu que tem. Preparando teleporte.

Aythen e fantasma se teletransportam para a nave.

ALVAR

E ai.

AYTHEN

E ai Alvar. Quando vou aprender a

pilotar uma nave dessas?

ALVAR

Não é muito difícil pilotar no espaço,
ainda mais se for apenas para
transporte, mas quando em combate
aéreo as coisas se complicam mais.
Sente-se aqui na frente.

AYTHEN

Vamos recapitular a missão para eu ver
se entendi. Uma patrulha em Vênus na
velha academia Ishtar, fazer varredura
na área, assegurar que não tenham
inimigos por perto e coletar algumas
amostras da atmosfera para
laboratório. É isso?

ALVAR

Muito bem! Já estava imaginando que
iríamos chegar lá sem você saber o que
fazer. E sobre presença hostil no
local, eles se chamam Vex, talvez você
tenha ouvido falar sobre eles.

IMANI

Nós recebemos um artigo sobre máquinas extremamente
imprevisíveis, estavam em Vênus
dormentes muito antes da humanidade
surgir na terra, acordaram de sua soneca durante o

Colapso para nos trazer ulteriores dores de cabeça.
Não consigo pensar em uma unidade que não tenha tido problemas
com eles...

ALVAR

Não máquinas. Apenas seu corpo é
robótico, mas um líquido branco em sua
barriga, aquilo são eles. Uma mente em
comum para todas as unidades.
Sinceramente ninguém consegue
compreender o que são, ou o que
querem. Mas precisamos fazer
resistência se não vão fazer a mesma
coisa que fizeram com Mercúrio.

AYTHEN

O que fizeram com Mercúrio?

ALVAR

Mudaram toda a fisionomia do planeta,
o transformaram em Vex. Bom, vamos
logo, preparando ascendência orbital.

AYTHEN

Vamos lá.

A nave começa a subir voo e dispara para a órbita.

AYTHEN

É incrível ver a
cidade de cima, o
viajante parece maior até. Eu me

pergunto sobre os lugares que ele
tocou, sistemas de estrelas distantes,
as civilizações que deixou em ruínas.

Seria o nosso destino acabar como
eles? Os decaídos, ou somos especiais?

Eles não têm a luz como nós.

ALVAR

Os decaídos têm uma história trágica.
A destruição de seu planeta natal, o
fim da era dourada deles, não é o tipo
de coisa que é possível se recuperar
em algumas décadas ou séculos. Talvez
seguir o viajante até a o sistema
solar tenha sido a pior decisão deles,
muitos aqui os vêem como selvagens,
animais. Estão apenas perdidos,
tentando sobreviver. Nada diferente
dos humanos que restaram após o
colapso.

A nave passa a atmosfera e alcança o vácuo.

ALVAR

Ok, agora só vou ajustar as
coordenadas.

IMANI

Olha para essa vista, magnífico.

AYTHEN

O que é aquilo, está aparecendo por
trás da terra.

ALVAR

É a lua, linda não é?

AYTHEN

É... incrível. Eu realmente nunca me enjoaria de
ver isso.

AYTHEN

Tudo parece tão pacífico daqui. O mar,
as nuvens, até o viajante. Parece que
nosso papel nessa guerra não deve ser
tão significativo ao universo mesmo.

IMANI

É claro que importamos, se o tamanho
fosse de tão suma importância, se tudo
precisasse ser gigante para ter seu
lugar no universo. O que seria do
oceano sem os peixes, os corais, as
plantas. É claro o mar ainda estaria
ali, mas, para que? Tenho uma humilde teoria: Acredito que o
universo estava tão entediado com
apenas existir que trouxe a vida como
uma forma de se auto experienciar.
Se sentir, se lembrar.

AYTHEN

É uma teoria interessante, Imani. Mas... ah, deixe para lá.

IMANI

O que? Sem papas na língua.

AYTHEN

Onde ficariam as más experiencias em tudo isso? Onde ficamos nós, sujeitos e objetos de toda esta experiencia? Me Parece meio egoísta.

IMANI

Explique.

ALVAR

As coordenadas já estão postas.

Preparando salto. Se segurem.

A nave dá o salto espacial e a viagem para Vênus começa.

AYTHEN

É que andei pensando ultimamente no meu significado, e não consigo ver como algo possa importar. Tudo afinal desmorona. Por mais que tentamos e nos esforçamos, é como levantar castelos de areia, destinados à ruína... e nada sobra de nossas obras, em nossas mãos. Não morrer? Me perdoe, mas me parece só postergar o inevitável.

IMANI

Te compreendo, minha estrela: Começar a pensar é uma boa maneira de começar a ser atormentado. Se nossa vida pudesse ser explicada, mesmo que com razões equivocadas, seria mais fácil: em um mundo onde a luz é perseguida pela treva constantemente, acabamos nos tornando estranhos e alienados. Contudo, ainda existe uma luz, o Viajante, nós, somos a luz.

AYTHEN

Desculpa, mas não.. não consigo perceber como me apegar ao propósito desta luz. Como perceber que ela é, sim, a resposta à minha consciência. Afinal, o sistema continua em guerra. A era dourada, tornou-se ferrenha. O colapso, derrubou todo orgulho que havíamos erguido. E o viajante nisto tudo? Em silêncio. Enquanto a treva continua se aproximando, para abismar tudo. O fim, parece, é inevitável.

IMANI

O fim, é imprescindível. Uma história só não pode ser contada porque alguma hora há de acabar? Qual o sentido em se ter qualquer coisa então? Deixemos de agir porque, afinal, que diferença fará em milhões de anos? Esta visão me parece egoísta.

AYTHEN

Então é isto? Empurramos a vontade do Viajante, da Luz, para uma finalidade inútil. Qual o propósito de lutar se, no final, perderemos a guerra. E se o Viajante fugir para outro sistema, para reiniciar essa farsa toda de novo? Não é melhor acabar com tudo? Veja, somos impelidos a acreditar que é o certo a fazer. Mas e os decaídos? São provas do contrário. Sim, acreditemos no esforço, aguentamos heroicamente o Viajante em sua fuga ou luta eterna, mesmo que de nada vale. Isto é.. é absurdo!

IMANI

Absurdo?! O certo seria você desistir de tudo então? Das responsabilidades de um guardião? Da luz? Da humanidade! Tudo por uma crise existencial egoísta!

AYTHEN

Egoísta é tirar minha vida, minhas vontades, memórias! Para que? Comprar uma luta que eu não entendo?

IMANI

Você não precisa entender... O dever e propósito são muito mais importantes que os nossos problemas.

AYTHEN

Eu sei disso, foi tudo o que eu aprendi, dever e propósito... mas acho que não consigo só aceitar...

IMANI

Mas isto não impede que encontre outras coisas pelas quais valha a pena lutar, Aythen.

AYTHEN

Não sei, Imani... Ao perder a memória perdi tudo. Meu coração segue vazio. Não sei se encontrarei novamente algo pelo qual valha pena lutar.

ALVAR

Acabaram de filosofar? Estamos quase chegando.

IMANI

(falando mais baixo) Toda vez que ele fala te vejo sorrindo, minha estrela. É como se seus olhos fossem um espelho das estrelas que você tanto observa. (falando normal) Preciso ser extremamente cautelosa, a vanguarda me daria serias dores de cabeças, mas... acredito que não perdeu tudo afinal.

AYTHEN

Eu.. (interrompido)

IMANI

O que me diz?

AYTHEN

Talvez tenha razão.

IMANI

Tenha fé, um talvez soma tudo que é preciso. Talvez isto é o que baste.

AYTHEN

Alvar, o que você acha, vai ser uma missão simples, sem muitos perigos?

ALVAR

É claro que vai, a Vanguarda não te mandaria para um território com muita atividade hostil. Fica tranquilo, é só ficarmos juntos que não tem erro.

A nave desacelera do nada e sai do salto espacial.

ALVAR

chegamos. Iniciando descida, se preparem.

IMANI

Relaxa, meu cometa, tenho certeza que vai aproveitar o tempo aqui.

AYTHEN

Por que diz isso?

IMANI

"risinho" Você vai ver.

A nave desce rapidamente e treme pela turbulência da atmosfera.

APÊNDICE B – REFERÊNCIAS VISUAIS

FIGURA 1 - CIDADE MARCIANA EM RUÍNAS (EP1).



FIGURA 2 - FANTASMA - PERSONAGEM.



FIGURA 3 - CABAIS EM MARTE (EP1).



FIGURA 4 - INTERIOR DA NAVE (EP1 & EP3)



FIGURA 5 - O VIAJANTE.



FIGURA 6 - A ÚLTIMA CIDADE.

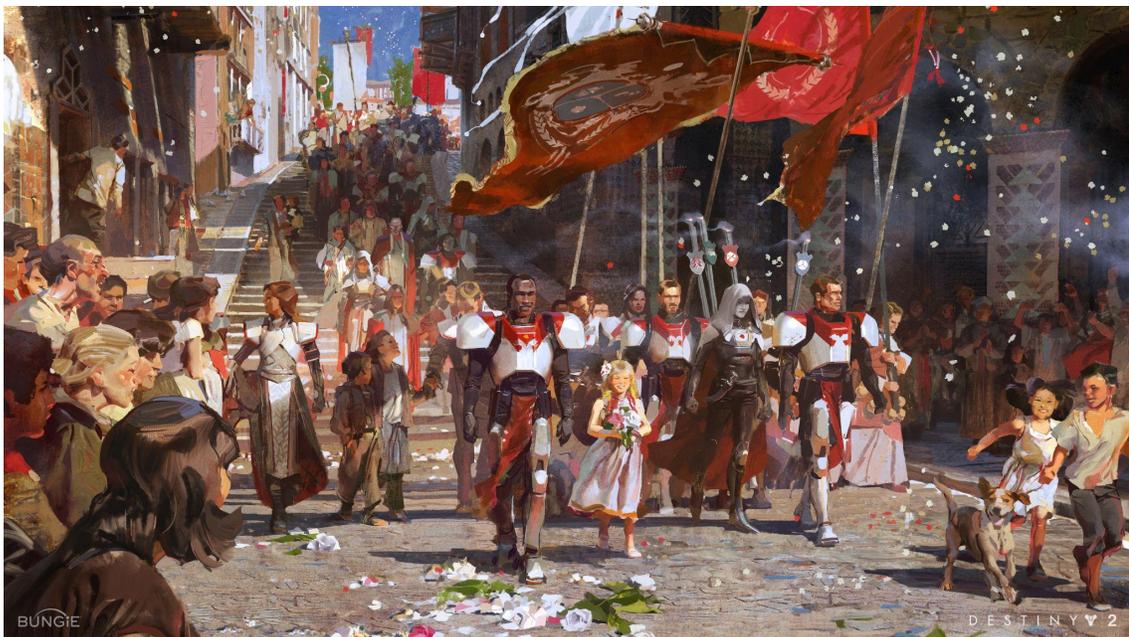


FIGURA 7 - A ÚLTIMA CIDADE (2).



FIGURA 8 - A ÚLTIMA CIDADE (3).



FIGURA 9 - MUSEU DAS LUZES PERDIDAS (EP2).



FIGURA 9 - GUARDIÃ E SEU FANTASMA.

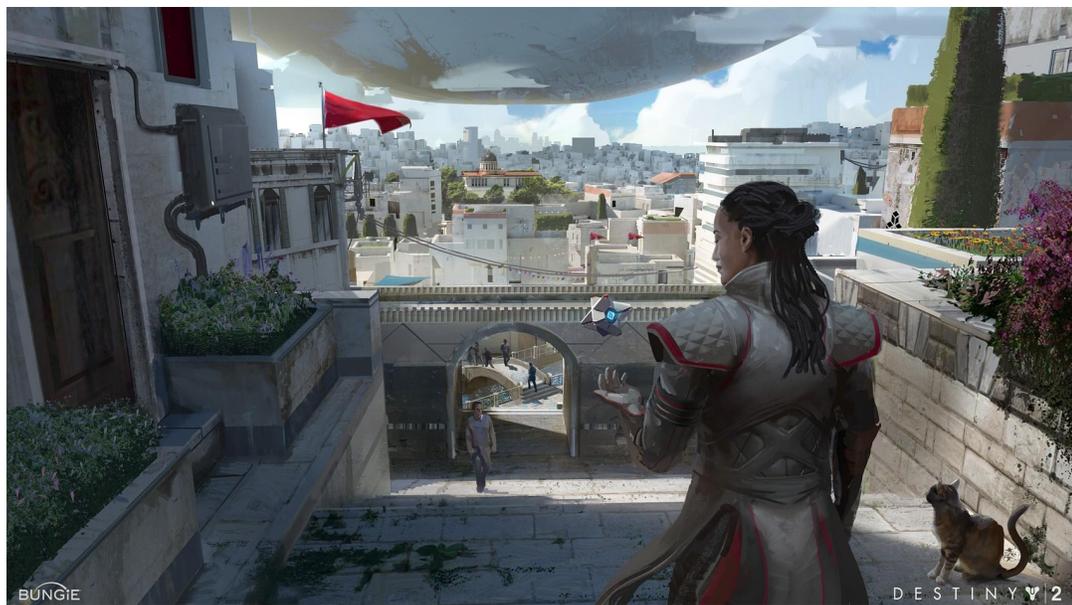


FIGURA 10 - DECAÍDOS (EP 3).

