



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

**PROJETO DE BÍBLIA DE SÉRIE
CÍCLICO**

NATHAN MATHEUS ARRUDA

Foz do Iguaçu
2025



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

**PROJETO DE BÍBLIA DE SÉRIE
CÍCLICO**

NATHAN MATHEUS ARRUDA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito à obtenção de qualificação da banca examinadora.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca

Foz do Iguaçu
2025

NATHAN MATHEUS ARRUDA

**PROJETO DE BÍBLIA DE SÉRIE
CÍCLICO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto Latino-Americano de
Arte, Cultura e História da Universidade
Federal da Integração Latino-Americana,
como requisito à obtenção de qualificação da
banca examinadora.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Dr. Eduardo Dias Fonseca
UNILA

Profa. Me. Ester Marçal Fer
UNILA

Prof. Dr. Fábio Allan Mendes Ramalho
UNILA

Foz do Iguaçu, _____ de Dezembro de 2025.

Dedicatória

Dedico este trabalho a Celso Arruda, meu
amigo e companheiro, pai.
O tempo levou sua presença, mas não o que
ela gravou em mim. Em cada lição, em cada
abraço e em todos os momentos que
dividimos, encontrei o verdadeiro significado
do amor. Você me ensinou que ser pai é estar
e cuidar. Estive ao seu lado até o fim, sem
soltar sua mão — não por dever, mas por
amor e gratidão, por tudo o que fez pela
minha vida. Hoje, seu legado vive em mim e na
forma como criarei meus filhos.
Obrigado por tudo. Eu te amo!

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, ao professor Eduardo Dias Fonseca, meu orientador, por ter me abraçado nessa última etapa da graduação e por todo o acompanhamento ao longo desse caminho.

À banca, composta por Ester Marçal Fer e Fábio Allan Mendes Ramalho, agradeço pela disponibilidade, pelas críticas generosas e pelas contribuições que ampliaram o horizonte deste trabalho.

Às professoras Sandra Alesia Pereira Da Silva e Clarissa Moebus De Alencar Ramalho, agradeço pelas orientações em outros momentos deste percurso, pelas disciplinas, pelos diálogos e pela forma como, cada uma à sua maneira, contribuiu para este projeto.

De modo muito especial, agradeço à memória do meu pai, Celso Arruda, que partiu antes de ver este ciclo se concluir, mas foi peça fundamental em toda a minha vida e também neste percurso na universidade. Sua presença, seus incentivos e o fato de acreditar em mim continuam presentes em mim, e neste trabalho.

À minha companheira, Hélien Christina, pela paciência, apoio e compreensão ao longo de todo o processo, nos dias bons e, sobretudo, nos dias difíceis e até mesmo ruins. Aos meus filhos, Leona e Dante, que são inspiração e força diária.

Ao meu irmão, Gabriel Arruda, que mesmo à distância sempre buscou apoiar, ouvir e estar presente quando possível.

Aos amigos Pedro Tannus, Gabriel Corsini e Gabriel de França, os “magos” com quem dividi casa, caos e muitas ideias em minha passagem por Foz. Também a Vitor Jardimetti, Maycon Bento e Shindi Kavamukai, pela amizade e pelo incentivo constantes ao longo de toda graduação.

Aos demais colegas de universidade, aos professores com quem tive a oportunidade de aprender, e a todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para a minha caminhada, o meu mais sincero muito obrigado.

“Não há um único tempo: existem muitos tempos, um para cada trajetória.”

Carlo Rovelli

RESUMO

Este trabalho apresenta a bíblia da série audiovisual *Cíclico*, que investiga a experiência subjetiva do tempo, a memória e a dualidade através de uma narrativa que articula não linearidade e multilinearidade. Inspirado em séries como *Dark* e *Russian Doll*, e fundamentado nas ideias de Henri Bergson, Gilles Deleuze, Paul Ricoeur, e Bordwell e Thompson, o projeto explora a arquitetura temporal como recurso narrativo estruturante. A trama acompanha o arqueólogo Dante em múltiplas linhas temporais geradas por suas escolhas, onde passado, presente e memória se entrelaçam, colocando em tensão em escolhas duais. O objetivo é apresentar como esses elementos teóricos se traduzem nas escolhas narrativas e estéticas de *Cíclico*, oferecendo uma experiência que demanda participação ativa do espectador na reconstrução dos eventos.

Palavras-chave: Narrativa Não Linear; Tempo; Memória; Dualidade; Roteiro de Ficção.

RESUMEN

Este trabajo presenta la biblia de la serie audiovisual *Cíclico*, que investiga la experiencia subjetiva del tiempo, la memoria y la dualidad a través de una narrativa que articula no linealidad y multilinealidad. Inspirada en series como *Dark* y *Russian Doll*, y fundamentada en las ideas de Henri Bergson, Gilles Deleuze, Paul Ricoeur y Bordwell y Thompson, el proyecto explora la arquitectura temporal como recurso narrativo estructurante. La trama acompaña al arqueólogo Dante en múltiples líneas temporales generadas por sus decisiones, donde pasado, presente y memoria se entrelazan, poniendo en tensión elecciones duales. El objetivo es mostrar cómo estos elementos teóricos se traducen en las decisiones narrativas y estéticas de **Cíclico**, ofreciendo una experiencia que demanda la participación activa del espectador en la reconstrucción de los acontecimientos.

Palabras clave: Narrativa no lineal; Tiempo; Memoria; Dualidad; Guion de ficción.

SUMÁRIO

1	NOME E FORMATO	10
2	APRESENTAÇÃO	11
3	JUSTIFICATIVA	13
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	16
4.1	Tempo Enquanto Elemento Narrativo	17
4.2	Arquitetura Temporal e a Coexistência De Possibilidades.....	23
4.3	Memória em Constante Processo de Reconstrução	30
4.4	Dualidade Como Forma De Conflito.....	32
5	SINOPSE DA TEMPORADA	36
6	REGRAS DO UNIVERSO	39
6.1	Colar de Yumak	39
6.2	Diagrama Visual Multilinear	42
7	PERSONAGENS	44
7.1	Primários.....	44
7.1.1	<i>Dante Victor de Carvalho</i>	44
7.1.2	<i>Pedro Almeida</i>	48
7.1.3	<i>Raquel Almeida</i>	51
7.1.4	<i>Saulo Villela</i>	55
7.2	Secundários	58
7.2.1	<i>Abraão Ferreira de Carvalho (Criança)</i>	58
7.2.2	<i>Tuiagará</i>	61
7.2.3	<i>Yumak</i>	64
7.2.4	<i>Jalapik</i>	67
7.2.5	<i>Antônio Carlos de Carvalho</i>	69
7.2.6	<i>Thomas Ferreira de Carvalho</i>	72
7.2.7	<i>Eduardo Assunção</i>	75
7.2.8	<i>Felipe Soares</i>	77
8	TEMPO E ESPAÇO	80
8.1	Guacitapirã.....	81
8.2	Sítio Arqueológico.....	84
8.3	Universidade de Guacitapirã.....	87
8.4	São Paulo.....	90
8.5	Elysium Corp.....	93
8.6	Nuaquitápi	96
9	SINOPSES DOS EPISÓDIOS	99
9.1	Episódio 1 – Miragens	99

9.2	Episódio 2 – O Rastro	101
9.3	Episódio 3 – Desequilíbrio	103
9.4	Episódio 4 – Dilema	105
9.5	Episódio 5 – Retorno	107
9.6	Episódio 6 – Colapso	109
10	RELATÓRIO CRÍTICO	112
11	REFERÊNCIAS	117
11.1	Referências Bibliográficas	117
11.2	Rerefências Fimográficas	117
12	ANEXOS.....	119
12.1	Protocolo De Solicitação De Registro Do Roteiro Na Biblioteca Nacional.....	119
13	ROTEIRO	120

1 NOME E FORMATO

Título: Cíclico

Formato: Série serializada com 6 episódios de 60 minutos

Gêneros: Ficção, Drama.

Logline: Um arqueólogo, vendo seu trabalho ser ameaçado por uma ambiciosa corporação, descobre no diário de um antepassado, pistas de um artefato que pode mudar completamente o rumo de sua vida.

Storyline: Um arqueólogo apaixonado pela profissão, vê seu trabalho ameaçado quando uma corporação planeja erguer um resort de luxo sobre um antigo sítio arqueológico. À medida que enfrenta a situação, encontra anotações no diário de seu antepassado sobre um artefato místico, capaz de fazê-lo voltar no tempo e mudar o passado. Porém, ele não imagina que suas atitudes possam destruir toda sua cultura.

Sinopse: Dante, um arqueólogo apaixonado pela profissão, vê seu trabalho ameaçado quando uma corporação planeja erguer um resort de luxo sobre um antigo sítio arqueológico. Ao encontrar o diário de Abraão, seu antepassado, Dante descobre anotações sobre um artefato místico, capaz de fazê-lo voltar no tempo e mudar o passado, alterando o rumo dos acontecimentos. Porém, suas escolhas podem ter consequências drásticas. Dante terá de decidir entre proteger o legado histórico que sempre defendeu ou ceder à tentação da ganância, causando a destruição de toda sua cultura.

2 APRESENTAÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso propõe o desenvolvimento da série audiovisual *Cíclico*, uma narrativa serializada composta por seis episódios de 60 minutos cada. A série combina elementos de drama, ficção e arqueologia para criar uma experiência audiovisual que articula em múltiplas temporalidades através da jornada de Dante, um arqueólogo que se vê envolvido com um artefato místico capaz de gerar linhas temporais alternativas. A história transita entre cenários contrastantes: a Floresta Amazônica, espaço de memória ancestral e tensões culturais, e a cidade de São Paulo, símbolo do progresso moderno e das ambições econômicas.

Cíclico acompanha Dante, 48 anos, arqueólogo dedicado à preservação cultural, que ao descobrir o diário de Abraão, seu antepassado, encontra pistas sobre o lendário colar de Yumak, um artefato capaz de alterar o curso dos acontecimentos ao gerar novas linhas temporais a cada morte de seu portador. Marcado pela perda precoce da mãe e pelo peso de suas escolhas, Dante se vê diante de dilemas éticos: proteger o legado histórico que sempre defendeu ou ceder à ambição que pode destruir a cultura que ele busca preservar. O artefato não oferece controle sobre o tempo, mas o aprisiona em ciclos involuntários de retorno, gerando vidas alternativas onde cada decisão moral ressoa de forma distinta.

A trama se desenrola em uma arquitetura temporal que combina não linearidade e multilinearidade. A não linearidade reorganiza a ordem de apresentação dos eventos, revelando causas após consequências e requalificando o sentido do já visto. A multilinearidade apresenta múltiplas linhas temporais que coexistem mantendo nexos causais íntegros dentro de cada realidade. Desde o primeiro episódio, o público é introduzido a um sistema narrativo em que passado, presente e futuro não são etapas sucessivas, mas dimensões que se atravessam, conectando gerações, culturas e destinos através de um ciclo de causalidade que une o menino Abraão na Amazônia ao homem Dante em São Paulo.

Um dos pilares centrais de *Cíclico* é a exploração das dualidades que permeiam a existência humana. A série mergulha nos embates que moldam as decisões individuais e coletivas: preservação e exploração, destino e livre-arbítrio, ciência e misticismo, riqueza material e legado cultural. Essas dualidades são apresentadas de forma que se entrelaçam nas relações dos personagens e nos ambientes onde a

trama se desenrola.

Além disso, *Cíclico* aborda questões urgentes do mundo contemporâneo, como o impacto do desenvolvimento desenfreado sobre culturas ancestrais, a desconexão humana com a natureza e as consequências irreversíveis do progresso econômico. A série apresenta esses conflitos através das escolhas dos personagens e das tensões entre preservação e exploração, colocando em cena dilemas éticos. O embate entre ambição corporativa e legado cultural, entre ganho imediato e responsabilidade geracional, estrutura tanto o arco dramático dos personagens quanto a construção visual e narrativa da série, criando camadas de sentido que ressoam ao longo da temporada.

Com personagens complexos, temas universais e uma narrativa multifacetada, *Cíclico* propõe uma reflexão profunda sobre a condição humana e os legados que deixamos para as próximas gerações. Ao articular tempo como experiência encenada, arquitetura temporal como método de apresentação, memória como reconstrução ativa e dualidade como motor de conflito, a série propõe o questionamento na mais raiz do humano por trás da temática e seus eixos estruturais, ao mesmo tempo que coloca o espectador como um agente dentro da história.

3 JUSTIFICATIVA

No ano de 2021, em meio à pandemia da Covid-19 o mundo parou e a necessidade de isolamento transformou radicalmente a forma como lidava com o tempo e a minha percepção da realidade. Com o ritmo da vida reduzido ao espaço limitado da casa, o tempo pareceu se expandir e contrair de maneiras imprevisíveis, tornando os dias repetitivos e, ao mesmo tempo que incertos e acelerados. Essa sensação me fez refletir sobre a subjetividade do tempo e como ele influencia nossa memória e nossas escolhas.

Buscando preencher esse período com algo produtivo e enriquecedor, decidi realizar um curso de roteiro para séries de TV. Esse aprendizado não só abriu um universo de possibilidades narrativas, como também despertou um desejo criativo mais profundo: explorar a narrativa de uma forma que desafiasse a percepção do espectador, brincando com o tempo e a estrutura da história. Foi a partir daí que surgiu a ideia de um projeto que tornaria o tempo não apenas um elemento da trama, mas um componente essencial para a narrativa.

Ao longo das aulas, diversas ideias surgiram, desde séries antológicas com temáticas fechadas até comédias no estilo sitcom. No entanto, um conceito que sempre me intrigou e despertou um desejo criativo foi a possibilidade de brincar com a narrativa não linear e multilinear. Eu queria criar algo que desafiasse a percepção do espectador, confundindo-o de maneira intrigante ao mesmo tempo estimulante. Assim, nasceu a ideia de uma série que explorasse o tempo como elemento narrativo, permitindo que passado, presente e futuro coexistissem de maneira orgânica e interligada.

À medida que a ideia da série evoluía, novos elementos foram adicionados, e um dos conceitos centrais que emergiu foi o da dualidade. O roteiro começou a se estruturar a partir de oposições que refletem dilemas humanos universais, como certo e errado, bem e mal, altruísmo e ganância, preservação e exploração.

Esses contrastes são questões fundamentais na sociedade atual e estão presentes nas escolhas individuais e coletivas, em todos os níveis da vida em nossa sociedade. Em um mundo que avança cada vez mais rápido, onde o progresso tecnológico e a exploração dos recursos naturais crescem exponencialmente, a tensão entre preservação e destruição se torna um tema urgente e relevante. O projeto

busca discutir essas questões de forma simbólica e filosófica, usando o tempo como um elemento que reflete as consequências das escolhas humanas.

O desenvolvimento de um projeto de roteiro de série televisiva representa não apenas um desafio criativo e acadêmico, mas também uma oportunidade de aprendizado e inserção no mercado audiovisual. O estudo das narrativas temporais, sua aplicação na construção de histórias e a análise da recepção do público são fundamentais para expandir o repertório técnico e teórico dentro do campo do audiovisual.

Além do impacto acadêmico, de certa forma, o projeto abre possíveis portas para a profissionalização na área de roteiro e escrita. A televisão e as plataformas de streaming têm investido cada vez mais em narrativas complexas e bem estruturadas, podendo posteriormente ser submetido a editais, financiamento privado ou até mesmo ser apresentado a produtoras interessadas nesse tipo de conteúdo, que mescla ficção, filosofia e simbolismo.

Sempre fui fascinado por ficção científica e pelas possibilidades narrativas que ela oferece. Desde a infância, filmes como *O Exterminador do Futuro* e *De Volta para o Futuro* me instigavam a imaginar a viagem no tempo e a forma como as ações humanas poderiam modificar destinos. Ao mesmo tempo, sempre tive um grande interesse por história, legado humano e suas contribuições, reconhecendo a importância da preservação da memória coletiva. Obras como filmes do *Indiana Jones* e *Jurassic Park*, reforçaram minha paixão por narrativas que entrelaçam passado e presente, explorando a relação entre ciência, mistério e humanidade, e como as antiguidades podem permanecer vivas se a sociedade assim desejar.

No entanto, no cenário audiovisual atual, especialmente na televisão brasileira, há espaço para produções que abordam arquiteturas temporais mais complexas. O mercado global tem explorado narrativas temporais de maneira inovadora, como por exemplo, em *Dark*, *Russian Doll* e *Devs*, mas ainda há pouca experimentação dentro da dramaturgia nacional nesse sentido. A proposta de *Cíclico* busca contribuir nesse contexto trazendo uma abordagem que articula não linearidade e multilinearidade, explorando o tempo como recurso central da narrativa.

A abordagem desse tema surge de uma combinação de interesses pessoais e do desejo de aprofundar a compreensão sobre a relação entre tempo e narrativa no audiovisual, com potencial de aplicação tanto na pesquisa acadêmica quanto no

mercado profissional. Ao integrar conceitos filosóficos e cinematográficos, a série se insere em um movimento de narrativas que desafiam a percepção tradicional do espectador, promovendo uma experiência imersiva e instigante.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta a base teórica de *Cíclico* para o audiovisual seriado e explicita seus conceitos fundamentais, que atuam em conjunto: tempo, memória, dualidade e arquitetura temporal.

Em *Cíclico*, o tempo não é apenas um tema decorativo, também é forma de encenação. Interessa menos a régua cronológica e mais a experiência de duração, onde passado, presente e futuro se contaminam e o sentido nasce do modo como mostramos esse entrelaçamento narrativo. Essa abordagem ancora a série na ideia de tempo vivido e na potência expressiva do tempo em cena, que pode condensar, dilatar e requalificar ações sem romper a causalidade.

A memória não funciona somente como arquivo, e sim como constante reconstrução. Passado e futuro retorna e atravessa o presente, seja por cortes ou momentos de lembranças e memórias, que conecta tempos distintos. O objetivo não é explicar didaticamente, é orientar hipóteses, deslocar sentidos e ajudar o público a recompor os fatos com clareza.

Já dualidade atua como motor de conflito e desenho formal. Tensões como destino e escolha, ciência e misticismo, preservação e mudança organizam as decisões do protagonista e reaparecem na apresentação, rimas de cena, contrastes de duração, reexibição que requalifica o já visto. Buscando o contraste produtivo ao espectador, e não o confundir por si só sem motivação alguma.

Arquitetura temporal combina dois movimentos, não linearidade e multilinearidade, que operam juntos. A série reordena a apresentação e, ao mesmo tempo, faz o espectador reconhecer que acompanha vidas alternativas do mesmo protagonista, cada uma com seu encadeamento próprio. A ordem de exibição pode se deslocar, mas cada vida mantém um nexos causal íntegro. O público compara camadas, entende o que muda e o que persiste entre as vidas, e a série garante clareza com marcadores diretos, quem, onde, quando, além de um sinal mínimo da vida em foco. O efeito é cumulativo, não um truque de montagem, os percursos conversam entre si e requalificam o que já foi entendido.

A partir daqui, o capítulo aprofunda, em quatro etapas, cada um dos pilares da série, onde em conjunto, esses eixos explicam o que o tempo faz em cena, como essas operações se materializam em escolhas de apresentação, como a memória

atua no ponto de vista do personagem, e como os pares em tensão atravessam personagem, mundo, forma e a narrativa da série.

4.1 TEMPO ENQUANTO ELEMENTO NARRATIVO

Em *Cíclico*, o tempo não é só um tema decorativo, mas a própria forma de estar presente em cena. Interessa menos a medida cronológica, a sequência de eventos, e mais a experiência subjetiva da duração, onde passado e presente misturam e o sentido da narrativa nasce do modo como escolhemos mostrar os acontecimentos.

Essa abordagem ancora a série na ideia de tempo vivido, explorando a potência expressiva do tempo em cena, que pode condensar, dilatar e requalificar ações sem necessariamente romper a causalidade. O tempo então não é apenas quando a história acontece, mas fundamentalmente como ela é contada e o que essa escolha de contar revela sobre a experiência dos personagens.

Toda narrativa audiovisual, por sua natureza, constrói uma temporalidade, mas algumas fazem do tempo o próprio motor da experiência do espectador. Em *Westworld* (HBO, 2016-2022), por exemplo, a manipulação temporal não serve apenas para criar um mistério a ser resolvido, mas para questionar a natureza da consciência e da memória. Os anfitriões, andróides que habitam o parque, vivenciam o tempo de forma fragmentada, suas memórias são constantemente apagadas e reescritas, e o espectador acompanha, sem saber inicialmente, diferentes períodos temporais como se fossem um só. Ali o tempo não é linear, porque a própria experiência de consciência dos personagens também não é.

De forma análoga, *Cíclico* opera de maneira semelhante: a estrutura temporal fragmentada reflete a experiência subjetiva de Dante, que, ao interagir com o artefato místico, passa a vivenciar múltiplas temporalidades sem saber que está fazendo isso.

Outras séries contemporâneas também exploram as fronteiras do tempo de formas distintas e inovadoras. *Dark* (Netflix, 2017-2020) constrói um sistema complexo de múltiplos períodos temporais interconectados, onde as ações em um período afetam diretamente os outros, gerando cadeias de causa e efeito tão enroscadas e paradoxos tão complexos que a própria ideia de um tempo linear começa a ser colocada em xeque.

Russian Doll (Netflix, 2019-presente) apresenta loops temporais onde a protagonista revive o mesmo dia repetidamente, mas cada iteração não é uma mera repetição, e sim uma versão alternativa da realidade que coexiste com as outras, e as mudanças em uma afetam as demais de formas imprevisíveis.

Já *True Detective* (HBO, 2014), em sua primeira temporada, embora utilize extensivamente flashbacks durante entrevistas no presente, mantém uma única linha temporal principal, apresentando eventos fora de ordem cronológica para revelar o passado da investigação e construir o mistério. *Cíclico* dialoga com essas obras, mas propõe sua própria arquitetura temporal, combinando a não linearidade com a multilinearidade.

Como apontam os teóricos do cinema David Bordwell e Kristin Thompson, “os cineastas perceberam há muito tempo que o interesse do espectador pode ser estimulado e manipulado pela divulgação cuidadosa de informações da história em vários pontos” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 165). Essa manipulação se baseia na distinção fundamental entre história (a ordem cronológica dos eventos tal como teriam acontecido no universo ficcional, também chamada de fábula) e trama ou enredo (a ordem em que esses eventos são efetivamente apresentados ao espectador, ou *syuzhet*) (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 147-149; 153-154).

Quando história e trama coincidem, temos uma narrativa linear; quando há uma defasagem deliberada entre elas, temos a não linearidade. *Cíclico*, por sua vez, busca a mescla entre o que os dois conceitos podem oferecer, apresentando a história de Dante como uma cronologia crescente de sua vida, mas mostrando em cada episódio um recorte de vida diferente do anterior, de modo a construir bifurcações de escolhas e ações que convergem sempre para o mesmo ponto no tempo: o encontro com o artefato místico.

Para entender por que *Cíclico* recusa uma temporalidade estritamente linear, recorro à filosofia de Henri Bergson. Em *L'idée de temps: Cours au Collège de France (1901-1902)*, o autor estabelece uma distinção decisiva entre duração e tempo espacializado. A duração é o tempo tal como é vivido: experiência qualitativa e subjetiva, um fluxo contínuo de estados de consciência que se atravessam e se misturam, de modo que o passado permanece conservado no presente. Já o tempo espacializado é uma construção intelectual e social, recortada em unidades homogêneas e mensuráveis, que podemos alinhar como pontos sucessivos sobre

uma linha.

Para Bergson, a duração é a experiência mais pura do tempo, enquanto o tempo espacializado é uma ferramenta prática que, ao traduzir o tempo em espaço, nos afasta de sua verdadeira natureza. Em *Cíclico*, o que interessa é precisamente a duração: como Dante vive o tempo, e não como o tempo é medido.

Quando pensamos em tempo, pensamos em pontos de uma linha [...] Assim que pensamos no tempo através do espaço, o tempo perde a continuidade e a heterogeneidade. Além disso, o tempo se torna externo a todos os seres, uma vez que pensamos na sua duração em geral (BERGSON, 2019, p.65, tradução nossa).

Assim representarmos o tempo como uma linha reta estamos subordinando a experiência temporal à lógica do espaço: precisamos de uma imagem espacial com seus pontos representando momentos para imaginar o tempo como uma progressão ordenada. Essa espacialização embora útil para a ciência e para a vida prática nos afasta da experiência real da duração, que é pura temporalidade, um fluxo contínuo sem divisões espaciais.

O tempo linear sob essa ótica não é a forma “natural” do tempo, mas uma construção que facilita a medição e o controle ao custo de empobrecer a experiência em si. A recusa da linearidade em *Cíclico* não é apenas uma escolha estética, mas uma tentativa de aproximar a forma narrativa da duração bergsoniana do tempo como ele é vivido em sua fluidez, sobreposição e subjetividade.

A jornada de Dante sob a maldição do artefato é em sua essência uma imersão radical na duração bergsoniana. Quando o protagonista morre e retorna involuntariamente a um ponto anterior de sua vida, ele não restaura objetivamente uma realidade passada, mas cria uma nova linha temporal, uma duração específica que coexiste com as anteriores.

Um único momento pode se estender indefinidamente em sua consciência, enquanto anos podem se contrair em um instante. Memórias de diferentes vidas se misturam, criando um fluxo contínuo onde passado, presente e futuro coexistem em sua mente em momentos específicos, não como etapas distintas, mas como um todo complexo e indivisível, fragmentos de durações distintas que invadem seu presente na forma de *déjà vus*, sonhos “memórias” e intuições inexplicáveis.

A narrativa da série busca mimetizar essa experiência, o espectador não

acompanha uma linha temporal clara e objetiva, mas múltiplas durações que se entrelaçam. O tempo em *Cíclico* não é externo aos personagens, um tempo objetivo e mensurável, mas interno, subjetivo e vivido. Cada linha temporal que Dante é forçado a criar ao morrer é uma forma particular de experienciar o tempo.

Ele não controla o artefato; o artefato o aprisiona em um ciclo eterno de retorno involuntário, condenando-o a reviver escolhas e consequências em múltiplas variações da mesma vida, criando uma cadeia de resultados diferentes a partir de uma escolha que em sua vida real fez.

Gilles Deleuze nas obras *A Imagem-Tempo* e *Imagem-Movimento*, oferece outra perspectiva para pensar a temporalidade no cinema distinguindo dois grandes regimes de imagem, a imagem-movimento, predominante no cinema clássico, e a imagem-tempo, que emerge com autonomia no cinema moderno.

Na imagem-movimento, o tempo é uma consequência da ação e do movimento no espaço. Os personagens agem, e o tempo avança em função dessas ações. Na imagem-tempo, o tempo se libera do movimento e da ação, tornando-se autônomo. Não é mais o movimento que define o tempo, mas o próprio tempo que se manifesta diretamente na imagem em sua duração pura.

Essa distinção não se confunde de forma simplista com linearidade versus não linearidade. O cinema clássico, mesmo operando majoritariamente no regime da imagem-movimento já utilizava flashbacks, montagem paralela e outras formas de não linearidade. A questão deleuziana é mais profunda, trata-se da relação ontológica entre tempo, movimento e ação, e não somente na ordem de apresentação dos eventos (DELEUZE, 2005, p. 54-56).

Um conceito deleuziano que dá força a arquitetura de *Cíclico* é o de cristal do tempo. Passado e presente, o virtual e o atual, coexistem de forma indiscernível e sem hierarquia temporal. Não se trata de um flashback nem de uma premonição, mas de uma imagem onde diferentes camadas de tempo se manifestam de maneira simultânea (DELEUZE, 2005, p. 96-99).

Como explica Deleuze, "o passado não sucede ao presente que ele não é mais, ele coexiste com o presente de que foi passado. O presente é a imagem atual, e seu passado contemporâneo é a imagem virtual, que se torna atual por sua vez" (DELEUZE, 2005, p. 99).

Embora o filósofo desenvolva esse conceito para pensar a coexistência entre

memória e percepção dentro de uma mesma realidade, *Cíclico* se apropria de sua lógica para organizar a coexistência de múltiplas linhas temporais.

Quando Dante morre e é forçado pelo artefato a retornar involuntariamente a um ponto anterior de sua vida, ele não "volta ao passado" como deslocamento linear, mas cria uma nova linha temporal que coexiste com as anteriores, cada uma mantendo sua atualidade própria. As memórias das outras vidas invadem a consciência de Dante como imagens virtuais que atravessam seu presente atual, gerando *déjà vu*, sonhos e intuições, uma infiltração mnemônica que guarda semelhança funcional com o modo como o passado virtual deleuziano interpenetra o presente.

A série não aplica literalmente o cristal do tempo de Deleuze, mas se inspira em sua lógica de coexistência indiscernível para construir um modelo próprio, múltiplas durações que não se sucedem, mas coexistem como simultaneidades estruturadas pela maldição do artefato, e afetam Dante internamente.

Se Bergson nos mostra como o tempo é vivido e Deleuze como ele pode ser representado, Paul Ricoeur, em *Tempo e Narrativa*, explora a ligação entre a experiência temporal e a forma como contamos histórias, que só se torna tempo humano na medida em que é articulado de modo narrativo.

Ele organiza a ideia em três camadas de mimese: primeiro, Mimesis I (prefiguração), que é o contato direto com o tempo vivido, sem narrativa. Depois, Mimesis II (configuração), quando se constrói um enredo e se dá forma à experiência. E por último Mimesis III (refiguração), em que o leitor ou espectador, ao entrar na história, reinterpreta seu próprio modo de perceber o tempo e a vida (RICOEUR, 1994, t. 1, p. 85-125).

E nessa ideia de tríplice mimesis, *Cíclico* trabalha em camadas mais profundas. A Mimesis I aparece na própria experiência temporal de Dante, quebrada e múltipla, já marcada pela maldição do artefato que o prende em ciclos involuntários de morte e retorno. A Mimesis II opera em regime múltiplo: a série pega essa matéria bruta e a configura em diferentes linhas temporais, cada uma com sua lógica causal e seu próprio enredo. Na Mimesis III, é o espectador que entra em jogo, refigurando sem parar o que vê, não só montando a sequência dos acontecimentos, mas percebendo que há mais de uma maneira de ordenar tudo isso.

A cada nova informação, o espectador reorganiza sua compreensão não de

uma única história, mas de um sistema de histórias que decerta forma se misturam. Essa participação ativa do espectador é fundamental pois ele é mais que um receptor passinho da história, e sim como um co-construtor do sentido temporal da narrativa que a ele é apresentada (RICOEUR, 1994, t. 1).

Outra forma de como o tempo é pensado em *Cíclico*, é através do pensamento de Mircea Eliade, que contrapõe duas contrapõe duas concepções fundamentais de tempo que atuam simultaneamente na experiência humana em sua obra *O Mito do Eterno Retorno*, o tempo cíclico das sociedades tradicionais e míticas e o tempo linear das sociedades históricas modernas (ELIADE, 2019, p. 151-153).

Para Eliade, as culturas arcaicas vivenciam o tempo como um ciclo perpétuo de criação, destruição e regeneração. Os ciclos se repetem eternamente através de rituais que reatualizam o tempo primordial, o *illud tempus* ("aquele tempo") da criação do mundo (ELIADE, 2019, p.59,60).

Enquanto as sociedades modernas, influenciadas pela tradição judaico-cristã, concebem o tempo como uma progressão linear e irreversível, onde cada momento é único e a história avança em direção a um futuro que nunca retorna. Essa visão cíclica, presente em diversas culturas, é central para compreender o universo da série (ELIADE, p. 56-87).

Em *Cíclico*, a tensão entre tempo circular e tempo linear descrita por Eliade se manifesta na própria mecânica narrativa da série. O artefato opera segundo uma lógica cíclica: cada vez que Dante morre, ele retorna ao início de sua vida, forçado a reviver eventos em variações diferentes conforme suas escolhas. Essa lógica dialoga com a concepção mítica de tempo como eterno retorno onde os fatos não ocorrem uma só vez, mas retornam em ciclos sucessivos.

Mas *Cíclico* não apresenta uma repetição idêntica, cada retorno cria uma nova linha temporal com suas próprias variações, introduzindo um elemento de irreversibilidade e progressão que pertence ao tempo linear em que Dante está.

A série opera em uma tensão estrutural: o mecanismo do artefato é cíclico (Dante sempre retorna), mas as consequências são lineares e cumulativas (cada linha temporal é única e coexiste com as anteriores). Dante não pode simplesmente "voltar atrás" e apagar o que foi feito; ele carrega as memórias de todas as vidas anteriores, e essas memórias contaminam seu presente como rastros espectrais de temporalidades que ele não pode acessar quando quiser, apenas sofrer suas

irrupções involuntárias.

Os ciclos involuntários de morte e retorno aos quais ele é submetido não são apenas deslocamentos cronológicos, mas uma manifestação da coexistência impossível entre tempo mítico (cíclico) e tempo histórico (linear) que Eliade identificou como um dos dilemas fundamentais da condição humana (ELIADE, 2019).

De forma complementar ao conceito de Eliade, Friedrich Nietzsche em *Assim Falou Zaratustra* propõe o conceito do eterno retorno como um experimento mental de profundo impacto ético. Ele nos desafia a imaginar que cada ação, cada pensamento, cada alegria e cada sofrimento se repetirão infinitamente, exatamente da mesma forma, por toda a eternidade.

O eterno retorno não é uma teoria sobre como o tempo funciona, mas um imperativo que nos força a questionar: se tivéssemos que reviver cada momento de nossa vida para sempre, que escolhas faríamos? Viveríamos da mesma forma? Nietzsche nos convida a viver cada instante com tamanha intensidade e responsabilidade que desejaríamos sua repetição eterna, o *amor fati* (amor ao destino) (NIETZSCHE, 2011).

Na série, Dante enfrenta uma versão concreta e aterrorizante desse experimento: ao ser forçado a reviver variações de sua vida através dos ciclos involuntários de morte e retorno impostos pelo artefato, ele é constantemente confrontado com o peso de suas escolhas e com a questão de se desejaria que aqueles momentos, com todas as suas consequências, retornassem para sempre.

Se em *Cíclico* o tempo funciona de várias formas, e uma delas é como contar essa história sem criar confusões ao espectador. Para isso, no próximo subcapítulo, vamos entender como a arquitetura temporal de *Cíclico*, a mistura de não linearidade e múltiplas linearidades coexistem sem prejudicar o entendimento do espectador e como elas são importantes para o desenvolvimento narrativo.

4.2 ARQUITETURA TEMPORAL E A COEXISTÊNCIA DE POSSIBILIDADES

A arquitetura temporal de uma série é o arranjo que organiza como os eventos aparecem para o público, o esqueleto que sustenta a experiência de quem assiste.

Em termos simples: é ela que decide o que é mostrado, quando entra em cena e de que modo os pedaços da história se encaixam uns nos outros.

Em narrativas que trabalham com múltiplas temporalidades, como *Cíclico*, essa arquitetura temporal deixa de ser só um “recipiente” neutro para o conteúdo e passa a fazer parte do próprio conteúdo. A forma como a história é distribuída no tempo não só acompanha a narrativa: ela é a narrativa (MITTELL, 2015, cap. 1)

O desafio é desenhar uma arquitetura que traduza a multiplicidade temporal vivida pelo protagonista sem se fechar em algo confuso. A clareza, como será defendido ao longo deste subcapítulo não é o oposto da complexidade e sim justamente a condição para que a complexidade possa ser percebida e apreciada (MITTELL, 2015, cap. 5).

É crucial, neste ponto, estabelecer a distinção fundamental que define a poética de *Cíclico*: a diferença entre não linearidade e multilinearidade.

A não linearidade refere-se à apresentação de uma única história em uma ordem não cronológica. Pense em filmes como *Pulp Fiction* (1994) ou *Memento* (2000): os eventos pertencem a uma única linha temporal, a uma única cadeia de causa e efeito, mas são embaralhados na montagem para criar um efeito específico (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 153-157).

Já a multilinearidade, conceito central em *Cíclico*, refere-se à existência de múltiplas histórias, múltiplas linhas temporais que coexistem. Não se trata de uma única realidade apresentada fora de ordem, mas de múltiplas realidades, cada uma com sua própria ordem interna, que são apresentadas ao espectador. A série não apenas embaralha o tempo; ela o multiplica (RYAN, 2022, p. 123-132).

Essa distinção é central para compreender o funcionamento de *Cíclico*: a série não se propõe apenas a contar uma história de forma não convencional, mas a explorar as consequências de múltiplas histórias possíveis.

A diferença entre não linearidade e multilinearidade não é meramente terminológica ela aponta para uma distinção filosófica fundamental entre epistemologia e ontologia.

Uma narrativa puramente não linear opera no campo da epistemologia, há uma única realidade (ontologia), mas nosso conhecimento sobre ela é fragmentado e revelado aos poucos (epistemologia). O prazer do espectador reside em juntar as peças do quebra-cabeça para reconstruir a "verdadeira" ordem dos fatos.

Já uma narrativa multilinear opera no campo da ontologia: a própria realidade é múltipla, bifurcada, instável. Não há uma única "verdadeira" ordem a ser reconstruída, mas múltiplas ordens que coexistem. O prazer do espectador não é apenas reconstruído, o que muda de uma linha para outra ou permanece, quais são as consequências de cada escolha, etc. (RYAN, 2022, p132-138).

Em *Cíclico*, essa estrutura multilinear desloca a questão de "o que aconteceu?" para "o que poderia ter acontecido e o que está acontecendo em múltiplas realidades simultâneas?".

A distinção de Bordwell e Thompson entre história e trama é a ferramenta analítica fundamental para dissecar a arquitetura temporal de qualquer narrativa. Como vimos no capítulo anterior, a história é a totalidade dos eventos, inferidos pelo espectador, organizados em sua ordem cronológica e causal. A trama, por outro lado, é a seleção e organização desses eventos tal como são apresentados (BORDWELL; THOMPSON, 2013, sendo assim um conceito base para o pilar arquitetura temporal da série.

A trama pode omitir eventos da história apresentar eventos fora de sua ordem cronológica (criando a não linearidade) e pode até mesmo apresentar eventos que não pertencem à história principal (como fantasias ou sonhos). A atividade do espectador consiste em usar as pistas fornecidas pela trama para construir mentalmente a história completa (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Em uma narrativa não linear convencional, como *Lost*, a relação entre história e trama é de um para um, ainda que a ordem seja alterada. Existe uma única história e uma única trama, a forma como essa história nos é contada através de flashbacks, flashforwards e eventos no presente. O espectador, ao final da série, é capaz de reconstruir mentalmente uma única linha do tempo coerente para cada personagem. A complexidade reside na reorganização da trama, mas a integridade da história como uma entidade única é preservada. A trama nos leva a fazer perguntas sobre a história mas não questiona a existência de uma única história factual. (MITTELL, 2015, p.).

Para descrever como a trama manipula o tempo da história, Bordwell e Thompson propõem três operadores temporais: ordem, duração e frequência. A ordem se refere a como a sequência de eventos na trama corresponde à sequência na história. A duração se refere à relação entre o tempo que um evento leva para acontecer na história e o tempo que ele ocupa na tela. A frequência se refere a quantas

vezes um evento da história é apresentado na trama. Em *Cíclico*, esses operadores são aplicados não apenas a uma única história e sim a múltiplas histórias onde cada uma corresponde a uma vida alternativa de Dante geradas por suas escolhas.

A ideia de multiversos e linhas temporais alternativas, antes restrita a nichos da ficção científica, tornou-se uma ferramenta narrativa cada vez mais proeminente na televisão contemporânea. Séries como *Loki* (Disney+, 2021-presente), *The Flash* (The CW, 2014-2023) e a precursora *Fringe* (Fox, 2008-2013) popularizaram a noção de realidades paralelas, universos alternativos e as consequências de se transitar entre eles.

Essas narrativas exploram a multilinearidade de formas distintas, seja através de agências que monitoram o fluxo do tempo, de personagens com a habilidade de viajar entre mundos, ou de portais que conectam realidades. *Cíclico* se insere nesse contexto, buscando articular sua própria abordagem, que em vez de focar nos paradoxos da física ou na gestão burocrática do tempo, a série concentra-se nas implicações existenciais da multilinearidade para um único indivíduo explorando como a coexistência de múltiplas versões de sua vida afeta sua identidade e suas escolhas ao longo de sua jornada.

Talvez o exemplo mais emblemático de complexidade temporal seja a série *Dark*. Sua estrutura se baseia em um intrincado sistema de loops causais que conectam diferentes períodos de tempo (1953, 1986, 2019, etc.). Em *Dark* o tempo não é uma linha e sim um nó. A famosa frase da série, "O começo é o fim, e o fim é o começo" resume sua filosofia, tudo já aconteceu e continuará acontecendo em um ciclo eterno e imutável. As tentativas dos personagens de alterar o passado frequentemente acabam sendo a causa dos eventos que eles desejavam evitar. Trata-se de um modelo profundamente determinista, onde o livre-arbítrio é uma ilusão, um conceito nietzschiano do eterno retorno como um ciclo inescapável (NIETZSCHE, 2011). A multilinearidade existe, mas como parte de um sistema fechado e predestinado.

Russian Doll oferece um modelo diferente de multilinearidade. Na primeira temporada a protagonista Nadia fica presa em um loop temporal morrendo e retornando ao mesmo ponto em uma festa. Contudo, a série sugere que cada loop não é uma reinicialização, mas uma linha temporal distinta que coexiste com as outras.

As diferentes realidades começam a escapar umas nas outras: em um loop,

uma fruta que estava fresca aparece podre, indicando a passagem do tempo em múltiplas camadas. É um modelo que se assemelha a uma superposição quântica, onde todas as possibilidades existem ao mesmo tempo, e a consciência da personagem transita entre elas. (RYAN, 2017, p. 126, 127)

A série *12 Monkeys* (Syfy, 2015-2018), baseada no filme de Terry Gilliam, adota uma abordagem mais intervencionista. O protagonista viaja ao passado com a missão específica de impedir a liberação de um vírus que devastou o futuro. O tempo, aqui, é visto como um sistema que foi corrompido e que precisa ser "consertado". As viagens no tempo criam paradoxos, alteram eventos e geram novas ramificações, mas o objetivo final é sempre restaurar ou criar uma linha temporal "ideal" onde a praga não aconteceu. A multilinearidade é uma consequência indesejada das tentativas de manipulação, e a narrativa se concentra em resolver os paradoxos para alcançar um único futuro desejável (RYAN, 2017, p. 134).

Cíclico dialoga com essas abordagens, mas articula sua própria estratégia narrativa. A série não é determinista como *Dark*; as escolhas de Dante podem criar novas realidades. Não é caótica como *Russian Doll* as linhas temporais são distintas e seguem lógica causal interna. E não é intervencionista como *12 Monkeys*, o objetivo não é "consertar" o tempo para alcançar um futuro ideal, mas explorar as consequências éticas e existenciais de cada caminho possível

Em *Cíclico*, as múltiplas linhas temporais não são um quebra-cabeça a ser resolvido ou um erro a ser corrigido, mas um dispositivo que permite investigar como diferentes escolhas moldam a identidade do protagonista, e como ele sem saber luta contra tudo isso.

Mittell argumenta que a televisão contemporânea desenvolveu uma estética da narrativa complexidade. Essa estética não se define apenas por estruturas de enredo não lineares ou por um grande número de personagens, mas por um modo de contar histórias que exige um engajamento ativo e contínuo do espectador (MITTELL, 2015, p. 27).

Séries complexas, recompensam a atenção aos detalhes, incentivam a especulação e a formação de teorias, e convidam o público a participar de uma cultura de discussão e análise coletiva. A complexidade, nesse sentido, não é um obstáculo à compreensão, mas o próprio motor do prazer narrativo. Ela transforma o ato de assistir televisão de um consumo passivo para uma prática ativa de decodificação e

interpretação (MITTELL, 2015, p. 52, 53).

Contudo, para que a complexidade funcione, Mittell adverte que a clareza é fundamental. Uma série que é meramente confusa não é complexa, é apenas mal construída. A complexidade produtiva depende de uma estética operacional, ou seja, a série deve, de alguma forma, ensinar ao espectador como assisti-la. Ela precisa fornecer as regras do seu universo narrativo, mesmo que aos poucos. O espectador precisa entender o mecanismo da complexidade para poder apreciá-la (MITTELL, 2015, p. 56).

Como o já citado exemplo de *Lost*, onde série estabelece rapidamente a convenção dos flashbacks com um som característico e uma mudança na paleta de cores para que o público entenda a construção narrativa e não se perca. A complexidade não reside em não saber o que está acontecendo, mas em saber as regras e tentar prever como elas se aplicarão a seguir. A confusão momentânea pode ser um recurso, mas a desorientação permanente é um fracasso narrativo.

Uma das principais recompensas da complexidade narrativa, segundo Mittell, é o efeito cumulativo de informações. Cada nova revelação, cada nova peça do quebra-cabeça não apenas adiciona informação, mas requalifica o que o espectador já sabia. Uma cena vista no primeiro episódio pode ganhar um significado completamente novo quando revisitada após uma revelação no décimo. Esse processo de recontextualização constante é uma das fontes de prazer da TV complexa (MITTELL, 2015, p. 170-171).

Para implementar sua estética operacional, *Cíclico* se propõe a utilizar marcadores de linha temporal claros e consistentes. Esses marcadores funcionarão em múltiplos níveis: visual, sonoro e narrativo, criando uma identidade distinta para cada linha temporal. Esses marcadores não eliminam a complexidade, mas fornecem ao espectador as ferramentas necessárias para decodificá-la, transformando a potencial confusão em engajamento ativo.

Um princípio fundamental para garantir a clareza em *Cíclico* é que cada linha temporal deve manter umnexo causal íntegro. Embora a trama da série salte entre diferentes linhas, a história de cada linha, se isolada, formaria uma narrativa coerente e compreensível.

As ações dentro da "Linha A" têm consequências lógicas dentro da "Linha A". As ações na "Linha B" têm consequências na "Linha B". Isso significa que a série não

recorre a paradoxos que quebram a lógica interna de uma realidade. A complexidade não vem da incoerência, mas da coexistência de múltiplas coerências.

O espectador é convidado a acompanhar não uma, mas várias histórias que, embora se influenciem tematicamente, mantêm sua integridade causal. Isso garante que, mesmo em meio à multiplicidade, o espectador nunca perca a sensação de que os eventos importam e têm consequências lógicas dentro de seu próprio contexto.

Ao garantir a clareza através de marcadores e do nexos causal íntegro, *Cíclico* permite que o espectador se concentre no que é mais importante, o efeito cumulativo gerado pela comparação entre as linhas temporais. Como uma decisão moral de Dante afeta sua trajetória? Que facetas de sua personalidade emergem em cada realidade? A clareza da estrutura permite que essas questões temáticas e de personagem venham para o primeiro plano. A complexidade, assim, serve a um propósito maior, ela não é um fim em si mesma, mas uma ferramenta para explorar a profundidade do personagem e a natureza da identidade, do destino e da escolha.

Para visualizar a arquitetura temporal de *Cíclico*, podemos imaginar um diagrama que se assemelha a uma árvore. Haveria um tronco principal, representando a linha temporal original de Dante antes do uso do artefato. Em um ponto crucial, um momento de uma escolha decisiva, o tronco se bifurca em múltiplos galhos. Cada galho representa uma nova linha temporal, uma nova realidade gerada por uma escolha diferente. Cada um desses galhos pode, por sua vez, ter suas próprias ramificações menores.

A trama da série não segue um único galho do início ao fim, mas salta entre eles, mostrando momentos de diferentes linhas em uma sequência projetada para criar paralelos temáticos e contrastes dramáticos. A imagem não é a de um labirinto onde se busca a saída, mas a de um mirante de onde se pode observar múltiplos caminhos simultaneamente (RYAN, 2017, p. 132).

A partir desses conceitos é que *Cíclico* define a sua arquitetura temporal combinando não linearidade e multilinearidade inspirando-se na abordagem de Mittell, trazendo a complexidade narrativa da série com propósito e direcionamento para explorar identidade e escolha através das vidas de Dante.

Além do tempo em si, outro conceito fundamental opera totalmente ligado a arquitetura temporal, a memória. Como Dante se lembra das múltiplas vidas, e como

isso é construído dentro da série? E como o espectador constrói uma memória da série que o protagonista pode não ter acesso ou de forma fragmentada?

O próximo capítulo explora como a memória em *Cíclico* não serve apenas como um acervo em si, e sim está em constante movimento junto reconstruindo as realidades de Dante, ao mesmo tempo que traz o espectador para pensar, elaborar e compreender o universo da série.

4.3 MEMÓRIA EM CONSTANTE PROCESSO DE RECONSTRUÇÃO

Em *Cíclico* a memória é apresentada como um processo de reconstrução onde constantemente reinterpreta o passado sobre o presente. Cada ato de lembrar não é uma simples recuperação, mas uma reconstrução do que já foi mostrado e pode ou não se ressignificar a partir de novas apresentações. Em diálogo com Ricoeur onde lembrar é uma forma de reconfigurar o que já foi vivido. (RICOEUR, 1994).

Essa concepção, alinhada com teorias contemporâneas de Bergson sobre o tempo e sua duração é fundamental para a série, pois se cada escolha de Dante gera uma nova linha temporal através do artefato, então a memória se torna um campo de batalha, um território instável onde diferentes versões da história pessoal de Dante coexistem. O passado não é algo que foi, mas algo que está sendo constantemente reconfigurado através de múltiplas possibilidades.

A arquitetura multilinear de *Cíclico* leva essa instabilidade da memória de como as memórias podem estar presentes do personagem. Dante não possui memórias claras e distintas de cada vida, mas fragmentos e sensações de outras realidades que invadem sua consciência na forma de *déjà vus*, sonhos ou intuições inexplicáveis, de forma involuntária em momentos específicos.

Essa contaminação mnemônica é a fonte de sua angústia e de sua busca por sentido, e é também um dos principais motores da narrativa, pois essas memórias fragmentadas funcionam como pistas para ele e para o espectador sobre a existência de outras realidades.

Se a memória de Dante é fragmentada e incerta, a do espectador é, paradoxalmente, mais completa. O espectador é a única entidade que tem acesso a todas as linhas temporais e, portanto, o único capaz de construir uma memória integral do sistema narrativo. A série joga com essa assimetria de conhecimento onde o efeito

de primazia é constantemente desafiado. Vemos momentos de diferentes linhas temporais de Dante, sem saber de fato a sua cronologia, formando hipóteses sobre as relações entre eles, mas apenas gradualmente, e especialmente quando Dante reencontra o artefato, compreendemos como todas as peças se encaixam (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 143,144).

A memória do espectador está em um estado de fluxo constante sendo continuamente atualizada e reescrita à medida que novas informações recontextualizam o que foi visto anteriormente. *Cíclico* se torna um exercício de gerenciamento da memória, de mapeamento de conexões entre linhas e de síntese de informações fragmentadas.

Enquanto a memória de Dante é fragmentada e incerta, o espectador é o único que tem acesso a todas as linhas temporais e capaz de construir uma memória integral do sistema narrativo da série. Vemos momentos de diferentes linhas temporais em ordem não "cronológica", formando hipóteses sobre as relações entre eles, mas apenas quando Dante reencontra o artefato, compreendemos como todas as peças se encaixam. A memória do espectador está sendo continuamente atualizada e tornando um exercício de gerenciamento da memória e mapeamento de conexões entre as linhas temporais, e de síntese de informações fragmentadas.

Para Ricoeur, o ato de lembrar não é tanto sobre "ver" uma imagem do passado, mas sobre "contar" uma história sobre o passado. A memória tem uma estrutura inerentemente narrativa. Quando nos lembramos de algo, não acessamos um dado bruto, mas organizamos os fragmentos de nossa experiência em um enredo coerente, com personagens, ações e um arco temporal. A memória é uma forma de configuração narrativa, uma construção que busca dar sentido a experiência vivida.

Cada linha temporal representa uma forma diferente de Dante narrar sua própria vida a partir de uma escolha fundamental. Nenhuma dessas narrativas é "falsa"; cada uma é uma configuração coerente de suas memórias dentro daquela realidade específica (RICOEUR, 1994, p. 327). O drama da série reside na coexistência dessas múltiplas narrativas de si mesmo na consciência fragmentada de Dante. Ele não é apenas o protagonista de uma história, mas o narrador atormentado de um conjunto de histórias que se contradizem e se complementam, forçando-o a confrontar a questão de qual narrativa, afinal, define quem ele é e para qual direção está caminhando.

Se a memória é um processo de reconstrução, a forma audiovisual da série deve refletir essa natureza. Em *Cíclico*, a apresentação não linear de eventos de diferentes linhas temporais cria uma textura fragmentada que simula o funcionamento da memória, fragmentos desconexos que gradualmente se organizam em um sentido coerente. O passado em *Cíclico* não é um lugar fixo, mas um território em constante reconfiguração através da abordagem e ordem de apresentação dos eventos.

A memória em *Cíclico* serve como um campo de batalha narrativo operando tanto no nível individual quanto no coletivo, assim como interno e externo. Para Dante a memória é um emaranhado de pistas sobre sua realidade, caminhos e escolhas. Para o espectador, uma ferramenta com a função de reconfigurar através da apresentação não linear de fragmentos de diferentes linhas temporais. Não só sobre o que se lembra, mas também o que se constrói a partir dos fragmentos que são apresentados ao decorrer da história.

Essa concepção da memória como um processo instável e reconstrutivo nos leva diretamente ao último pilar de nossa fundamentação teórica: a dualidade. Se a identidade de Dante é fragmentada por múltiplas memórias e sua realidade é dividida em múltiplas linhas temporais, sua existência é definida por uma série de tensões e conflitos entre polos opostos. A seguir, vamos entender como essas dualidades não são apenas o tema central da série, mas também o princípio organizador de sua forma e de seu conflito dramático das escolhas do personagem e as consequências que cada uma delas pode gerar.

4.4 DUALIDADE COMO FORMA DE CONFLITO

A dualidade atua como motor do conflito em *Cíclico*. As tensões que definem a jornada do protagonista, como destino e escolha, ciência e misticismo, preservação e mudança, entre outros opostos se manifestam em suas decisões e na forma como a história é contada.

Buscando o contraste produtivo entre as escolhas visíveis e as de plano de fundo do personagem. A dualidade não é só o que a história é sobre, mas também como a história é construída, atravessando todos os níveis da narrativa, personagem, mundo ficcional e forma audiovisual.

É fundamental ressaltar que as dualidades em *Cíclico* não são apresentadas

de forma maniqueísta. São como forças ambíguas que se entrelaçam nas relações dos personagens e nos ambientes onde a trama se desenrola. A preservação do sítio arqueológico, por exemplo, representa a proteção da memória ancestral porém estagnando seu desenvolvimento enquanto a construção do resort pode trazer progresso material ao custo da destruição de um patrimônio cultural. Cada polo possui sua própria validade e suas próprias sombras. Dante não busca eliminar um a favor do outro e sim habitar a tensão produtiva que existe entre eles.

As dualidades em *Cíclico* operam em três níveis que se reforçam mutuamente. No nível do personagem, Dante está psicologicamente dividido entre escolhas opostas que definem sua identidade. No nível do mundo ficcional, o universo da série é organizado por oposições estruturais, como a tensão entre a metrópole de São Paulo e a cidade na Floresta Amazônica, ou a busca do artefato que em dois caminhos, entre o profissional e o pessoal.

No nível da forma audiovisual a narrativa traz essas tensões através de contrastes formais, seja na montagem, nos visuais que contrapõem diferentes cenários, ou em efeitos sonoros. A dualidade não é um tema que a série ilustra, mas um princípio que a estrutura de dentro para fora, garantindo que forma e conteúdo estejam conectados colocando sentido narrativo na obra.

Dentro da dualidade e suas diversas tensões são exploradas, o ciclo do eterno retorno ilustra a passividade e atividade do personagem, que percorrendo seu caminho, mesmo em linhas temporais diferentes, os ciclos se repetem evidenciando o contraponto entre livre-arbítrio e suas “escolhas” pessoais, o individual e coletivo, a ganância e altruísmo, e como isso afeta, a partir de lembranças involuntárias, o seu caminho percorrido. Essas dualidades não são isoladas, elas entrelaçam e se sobrepõem criando uma teia complexa de significados que define o universo da série.

O confronto entre preservação e exploração estrutura todo o arco dramático central de *Cíclico*. De um lado, está o impulso por proteger o sítio arqueológico, resguardar o legado ancestral e defender o valor simbólico da memória coletiva, do outro, a força do progresso representada pelo apelo do desenvolvimento econômico em uma região, a exploração da natureza e a destruição da materialidade cultural dos povos antigos. Outro confronto central, é a busca pelo artefato a fim de colocar um basta nisso tudo ao mesmo tempo que Dante se deslumbra pelo efeito de quem o possui.

A série recusa soluções simplistas ou dicotomias morais fáceis, evidenciando que preservar implica custos sociais reais, enquanto ceder ao avanço significa abdicar de dimensões identitárias e históricas irreparáveis. Essa tensão se estrutura no modelo de narrativa complexa proposto por Mittell, no qual a serialidade opera por acumulação temporal contínua e não por resolução episódica, gerando camadas de ambiguidade causal que impedem a síntese total dos conflitos narrados gerando tensão dramática de construção narrativa. (MITTELL, 2015, p. 18-19). Dante ocupa a linha de frente desse impasse, tensionando continuamente o que se perde e o que se ganha a cada escolha que o faz.

A dualidade entre destino e livre-arbítrio em *Cíclico* se manifesta na experiência fragmentada de Dante, que convive simultaneamente com múltiplas linhas temporais derivadas de suas escolhas. Embora a aparência seja a de que ele controle seu futuro por meio dessas variações a série problematiza essa capacidade propondo um diálogo com o conceito do eterno retorno de Nietzsche, ao qual certos padrões e conflitos tendem a se repetir inevitavelmente (NIETZSCHE, 2011, p. 204, 205). Assim, certos padrões e conflitos tendem a se repetir ainda que em versões distintas, refletindo a tensão entre recorrência estrutural e agência individual.

Essa estratégia de contar uma história reflete a ideia de Robert McKee de estruturar dilemas sintetizados em drama. Para McKee, a verdadeira escolha não surge de um simples jogo de oposições entre “bem e mal”, em que o personagem tem de optar por dois bens que se excluem mutuamente e desejáveis, mas mais do que isso, que não podem ser conciliados entre dois males que não são bons e que têm de escolher o menor (MCKEE, 2006, p. 231-232). Esta triangulação da escolha onde a preservação, o progresso e a destruição estão presentes como forças mutuas esticam para o enriquecimento da ambiguidade moral da história, tal como reflete no desenvolvimento da mais complexa forma do agir humano.

A tensão entre o individual e o coletivo permeia a trajetória do protagonista, cuja busca pessoal por significado e redenção não se dissocia do impacto de suas escolhas sobre a memória e identidade. Essas dualidades, mesmo que tratadas de modo mais sutil, são fundamentais para compreender as camadas narrativas que ampliam o universo da série.

Assim, a dualidade analisada como conceito fundamental, estrutura o núcleo temático e formal de *Cíclico*, do conflito interno do protagonista às dinâmicas do

mundo ficcional e ao projeto formal da série. A tensão entre preservação e exploração, o embate entre destino e livre-arbítrio, e as variadas dimensões das tensões morais e temporais compõem uma rede onde forma e conteúdo dialogam para aprofundar questões de memória, identidade e responsabilidade.

Esse conceito se desdobra na própria arquitetura temporal da série, que ao sustentar múltiplas linhas temporais, *Cíclico* revela que o tempo narrado não é singular e sim mas plural, e que a memória não acessa um passado fixo, mas o reconfigura e em cada realidade temporal constitui uma narrativa, tornando a identidade não um núcleo estável, mas uma tensão permanente entre versões contraditórias do vivido.

5 SINOPSE DA TEMPORADA

A história se inicia no futuro com Dante idoso (70) vaga pelas ruas de São Paulo aparentando uma vida dura e sofrida. Ao encontrar um jornal que relata a transformação de um sítio arqueológico em Guacitapirã em um resort de luxo, ele é tomado pela indignação. Consumido pelo desespero, Dante rouba dinheiro de uma criança e é perseguido conseguindo fugir. Mais a noite, ao caminhar de volta para sua casa, é brutalmente espancado por um grupo de jovens.

Em um flashback, Abraão (9), um menino branco recém-chegado à comunidade de Guacitapirã, brincando despreocupadamente com seu amigo Tuiagará e outras crianças da aldeia de Nuaquitápi. Um estrondo interrompe a calma da floresta, levando-os a uma clareira onde testemunham um confronto violento. Yumak (60...), o líder tirânico é capturado por rebeldes liderados por Jalapik (75), um ancião marcado por um passado de dor. Jalapik conduz um ritual sombrio que culmina na morte de Yumak, envolta em um clarão ofuscante e cânticos antigos. Horrorizado, Abraão foge, carregando consigo as imagens terríveis que o assombrarão pelo resto de sua vida.

Voltando ao presente, Dante (48) desperta em uma sala de reuniões da Elysium Corp, onde colegas como Pedro (45) e Saulo discutem o projeto do resort. Dante, inicialmente hesitante, sucumbe à manipulação de Saulo (42), que rouba o projeto de Pedro, altera detalhes e apresenta-o como seu. Essa traição resulta no suicídio de Pedro, devastando Dante e Raquel (42), esposa de Dante e irmã de Pedro. Com a descoberta de uma carta revelando a verdade, Raquel pede o divórcio, enquanto Dante enfrenta acusações criminais e é demitido. Consumido pela culpa, ele retorna à casa de seu avô em Guacitapirã, em busca de refúgio em meio a tanto caos que se encontra.

Agora no início da vida adulta, Dante (25) chega à universidade, encantado com a grandiosidade do ambiente acadêmico. Durante suas primeiras semanas, ele conhece Pedro (22), um estudante um pouco experiente que acaba se tornando seu “rival”. Ao longo das semanas, Dante se refugia na biblioteca, onde encontra um livro antigo escrito por Abraão, sem saber que é seu antepassado. Fascinado pelas culturas ancestrais, Dante mergulha em pesquisas sobre rituais e mitos antigos, tendo um pesadelo perturbador sobre Yumak, uma das figuras citadas no livro.

Com a abertura de um projeto de estágio em um sítio arqueológico, Dante se

inscreve, mas Pedro, sentindo-se ameaçado, sabota suas chances. Ele dá dicas enganosas a Dante, que acaba sendo selecionado para o estágio enquanto Dante fica de fora. Sentindo-se derrotado, Dante abandona suas pesquisas. No entanto, ele descobre a traição de Pedro e decide se vingar, investindo horas na biblioteca para elaborar um projeto inovador. Com isso, conquista uma vaga no estágio, onde usa pequenos erros de Pedro para minar sua credibilidade. Pedro, com medo de perder sua posição, engana Dante sobre o livro de Abraão, levando-o a áreas proibidas e causando a destruição de partes protegidas do sítio. Quando os professores descobrem a situação, Dante é expulso da universidade, deixando-o desolado e sem rumo.

Tempos depois, após um longo dia de trabalho, Dante (38) recebe uma ligação inesperada da Elysium Corp, oferecendo-lhe um emprego em São Paulo. Vivendo uma vida simples com sua esposa, Raquel (32), em uma área em meio ao verde, mais afastada da cidade, Dante enfrenta dilemas morais e pessoais. Ele aceita a proposta, movido pela empolgação de Raquel com a ideia de uma nova vida na cidade grande e pela possibilidade de ajudar Pedro (35), cujo projeto acadêmico pode ser destruído pela construção do resort.

Em São Paulo, Dante (38) se adapta à nova rotina, mas a morte repentina de seu avô Thomas o força a voltar à Amazônia. Sozinho na casa de Thomas, ele mergulha em um processo de luto e introspecção. Durante esse tempo, Dante revisita memórias de sua infância e reflete sobre as escolhas recentes que fez, incluindo seu trabalho na Elysium Corp e o impacto que isso pode ter em seu futuro. Ele descobre que seu avô pode ter escondido algo relacionado a um artefato místico importante.

Em um flashback, Dante (5) revive momentos de sua infância na casa de seu avô, Thomas, que o envolve em histórias sobre poderes místicos dos povos da floresta. Inspirado, Dante (5) decide explorar os arredores, mas sofre um acidente perto de um riacho, sendo resgatado por uma figura indistinta.

Ainda na infância, alguns anos após a morte de sua mãe, Dante (8) e seu pai mudam-se para São Paulo, onde enfrentam dificuldades financeiras e emocionais. Já no início da vida adulta, ao assistir a uma reportagem sobre a descoberta de um sítio arqueológico em Guacitapirã, Dante (22) sente um desejo profundo de retornar à sua cidade natal. Após meses de preparação secreta, ele é aprovado no vestibular da Universidade de Guacitapirã e parte para lá de forma definitiva, enquanto seu pai

decide ficar em São Paulo. Ao chegar, Dante (24) encontra a antiga casa de seu avô revirada e descobre que documentos valiosos foram roubados. Determinado a recuperar o legado de seu avô, ele começa a investigar, conhecendo Raquel no caminho.

Na loja de antiguidades, Dante (24) encontra um dos livros roubados e confronta Pedro (21), irmão de Raquel (18), sobre como o item foi parar ali. Pedro se esquiva, alegando que o livro foi vendido, mas não oferece muitas explicações. A tensão entre os dois cresce, e Dante se vê imerso em um mistério maior do que esperava. Ao chegar em casa, Raquel o segue e oferece ajuda, mas Dante fecha a porta na sua cara, recusando qualquer apoio.

Isolado, Dante reflete sobre a dificuldade de confiar nos outros, o peso do passado e o distanciamento que escolhe manter das poucas pessoas dispostas a ajudá-lo. Sua mente fervilha com dúvidas sobre em quem pode confiar, enquanto a herança do avô, os segredos do sítio arqueológico e as tensões familiares e pessoais se mesclam em um cenário cada vez mais complexo.

Dante decide investigar a invasão sofrida em sua casa anos atrás, quando se mudou para São Paulo com seu pai. Ao explorar a vizinhança, ele encontra Eduardo (26), um jovem atendente de lanchonete que conhece os rumores locais. Juntos, eles seguem pistas até um antigo armazém, onde encontram objetos deixados para trás por um invasor encapuzado. Examinando essas coisas, Dante identifica símbolos e menções a rituais que evocam forças místicas além da compreensão comum.

Essas pistas levam Dante até Felipe (58), um velho amigo de seu avô, que revela a existência de uma lenda sobre um artefato místico escondido na região do sítio arqueológico — o colar de Yumak. Determinado, Dante planeja retornar ao local com Eduardo e Raquel. Eles encontram um corredor subterrâneo, onde Raquel fica presa sob escombros e Dante salva Eduardo antes de ser isolado nas entranhas da terra.

Anos depois, Dante (70) idoso caminha pelo alto de um morro em Guacitapirã, observando o resort erguido sobre o antigo sítio. O vento traz o murmúrio de lembranças amargas, e Dante carrega o peso das escolhas e perdas que marcam sua história.

6 REGRAS DO UNIVERSO

6.1 COLAR DE YUMAK

O colar de Yumak integra uma tríade de artefatos ancestrais composta por colar, bracelete e adaga, originalmente obtidos por Yumak de um antigo espírito da floresta. Isolado, o colar funciona como dádiva envenenada: promete vida eterna, mas ciclos sucessivos aprisiona o portador num retorno sem fim. Quando alguém o coloca conscientemente o artefato transfere seu poder a essa pessoa. A partir daí, sua vida continua normalmente, envelhece, trabalha, se relaciona, sem saber que está marcada. O primeiro gatilho só ocorre na morte física: ao morrer, o portador retorna automaticamente ao início da própria vida, reiniciando seu ciclo. Ele não percebe o retorno. Vive essa nova vida como se fosse a primeira, sem memória consciente do que aconteceu antes. Em paralelo, o colar desaparece de sua posse e retorna ao lugar onde foi originalmente encontrado, à espera de ser reencontrado novamente nessa outra vida vivida pelo portador..

A mecânica da maldição se organiza em torno de três momentos: morte, reencontro e escolha. Sempre que o portador morre sem reencontrar o colar, o retorno ao início da vida é automático, e o ciclo continua sem que ele tenha qualquer agência. Quando, em alguma dessas vidas, reencontra o artefato, surge a bifurcação decisiva. Se colocar o colar novamente, reforça o ciclo e segue preso à maldição. Se reencontrar o colar e deliberadamente recusar usá-lo, quebra a maldição e pode, a partir daí, viver e morrer normalmente, sem resete. No entanto, essa libertação não é definitiva em termos absolutos. Se, depois de quebrar a maldição, voltar a colocar o colar em qualquer momento posterior, tudo zera. A marca retorna ao tamanho inicial, as memórias acumuladas de outras vidas são apagadas e o ciclo recomeça como se fosse a primeira ativação. Nada impede que isso já tenha ocorrido incontáveis vezes, criando um passado invisível de repetições que o portador desconhece.

Do ponto de vista da consciência, cada vida é vivida como única. Quem está sob o efeito do colar não sabe que está em um ciclo, não acessa de início nenhuma linha paralela e faz escolhas que podem coincidir ou divergir radicalmente das vidas anteriores. Com o acúmulo de vidas, porém, fragmentos de memórias começam a vaziar em forma de sonhos, déjà-vus, pressentimentos em momentos de perigo, sensações de familiaridade diante de pessoas e lugares, flashes de situações nunca

vividas nesta vida. Esses vazamentos se intensificam progressivamente, tornando o portador cada vez mais sensível a invasões de memórias que não consegue localizar em uma linha temporal única. O ponto crítico ocorre justamente no reencontro com o colar. Na proximidade física com o artefato, memórias de outras vidas e de outras escolhas emergem com força, antecipando o peso da decisão. Essa sobrecarga abre a possibilidade real de recusa, mas também ameaça o equilíbrio psíquico de quem precisa escolher sob a pressão de tudo o que já viveu e perdeu.

A marca física é o registro visível da maldição. Ela não surge na primeira ativação, no lado esquerdo do pescoço, no instante em que o poder do colar é transferido para o corpo, e sim quando o portador morre e renasce. Permanece ao longo de todas as vidas, atravessando renascimentos, e só desaparece quando a maldição é efetivamente quebrada. A cada vida concluída e reiniciada, a marca aumenta ligeiramente de tamanho, como se o desenho do cordão do colar estivesse, pouco a pouco, se fechando ao redor do pescoço. Visualmente, ela funciona como metáfora de aprisionamento cumulativo, quanto mais vidas, mais apertado o laço. Qualquer pessoa pode ver essa marca, mas como ela já está presente desde o nascimento em cada nova vida, ninguém percebe a mudança. Socialmente, ela é lida como uma simples marca de nascença que sempre esteve ali. Importante: retirar o colar fisicamente não quebra a maldição nem remove a marca. O vínculo é ontológico, não material. Apenas o ato de reencontrar o artefato e recusar usá-lo é capaz de desfazer o pacto e fazer a marca desaparecer.

Os custos da maldição operam em várias camadas. No plano psicológico, há uma erosão gradual da identidade: em determinado ponto, o portador já viveu tantas versões de si mesmo que a pergunta "quem sou eu de fato?" perde sustentação. As memórias que vazam de outras vidas produzem uma experiência subjetiva de excesso. Decisões carregam culpas que não pertencem exatamente àquela biografia, afetos surgem sem histórico compartilhado, lutos se repetem sob rostos diferentes. Isso tende a produzir isolamento emocional, porque ninguém ao redor partilha esse acúmulo de lembranças conflitantes. No plano existencial, o custo mais extremo é a impossibilidade de uma morte definitiva enquanto o ciclo está ativo. Cada fim é apenas um retorno ao início, sem descanso, sem fechamento real. Todas as vidas são reais, com consequências irreversíveis para quem as vive, mas nenhuma se estabiliza como a vida final. No plano relacional, as pessoas próximas ao portador vivem trajetórias

radicalmente distintas a cada linha: em uma vida podem ser amores, em outra desconhecidos, antagonistas ou ausentes. Como não carregam memórias de outras versões de si, não compreendem as mudanças de comportamento produzidas pelos vazamentos mnemônicos, o que tende a gerar estranhamento e afastamento.

O artefato possui limites claros. Ele não permite viagens no tempo controladas: o retorno ao início da vida é sempre involuntário, determinado pela morte e pelas regras do colar, não pela vontade do portador. O colar não apaga erros. Todas as linhas que já se desdobraram continuam existindo como vidas efetivamente vividas, ainda que apenas uma esteja em curso em cada momento. Não oferece onisciência: as memórias que vazam são fragmentárias, instáveis, algumas vezes enganosas. Também não garante uma imortalidade vantajosa. O retorno constante ao início impede qualquer avanço para além do arco vital do portador. O tempo é recomeçado, não expandido. Estruturalmente, o retorno sempre se limita ao período da própria vida. O colar não pode levar ninguém a um momento anterior ao próprio nascimento.

Há uma regra de exclusividade rigorosa: em um dado momento, apenas uma pessoa pode estar efetivamente marcada pelo colar. Enquanto existir um portador vivo com a marca ativa, o artefato não vincula ninguém mais. Se outra pessoa colocar o colar nesse intervalo, nada acontece. O poder já está ocupado. Quando o portador morre, o vínculo se solta e o colar volta ao seu estado disponível. Se nesse caso, outra pessoa o encontra e o coloca, dá início ao próprio ciclo independente, com suas vidas, memórias e marca específicas. A maldição não é transferível nem compartilhada entre indivíduos: cada pessoa que se torna portadora precisa, por si, reencontrar o colar e recusar usá-lo para se libertar. As pessoas próximas ao portador, embora vivam vidas normais em termos de linearidade, são afetadas indiretamente pelas escolhas feitas em cada ciclo, um gesto diferente de aproximação ou abandono pode alterar completamente o destino de alguém em uma dada vida, sem que essa pessoa saiba que, em outra linha, tudo foi diferente.

O colar pode ser destruído, mas não por qualquer meio. A única forma de aniquilar o artefato é usando a adaga que integra a mesma tríade de Yumak. Quando destruído pela adaga, o colar libera o amaldiçoado, interrompe os ciclos e impede novas ativações futuras. Na cronologia dramática em foco, a adaga existe, mas não se encontra em jogo nessa primeira temporada, sua ausência mantém o colar como força ativa, e a destruição como possibilidade distante, ainda não acessível aos

personagens.

Essa lógica faz do colar uma entidade ambivalente. Há benefícios paradoxais: as memórias das outras vidas, quando começam a vaziar com alguma consistência, podem funcionar como ferramenta de antecipação. Em determinadas situações, o portador consegue evitar desastres ou se preparar para eventos que, em outra linha, o pegaram desprevenido

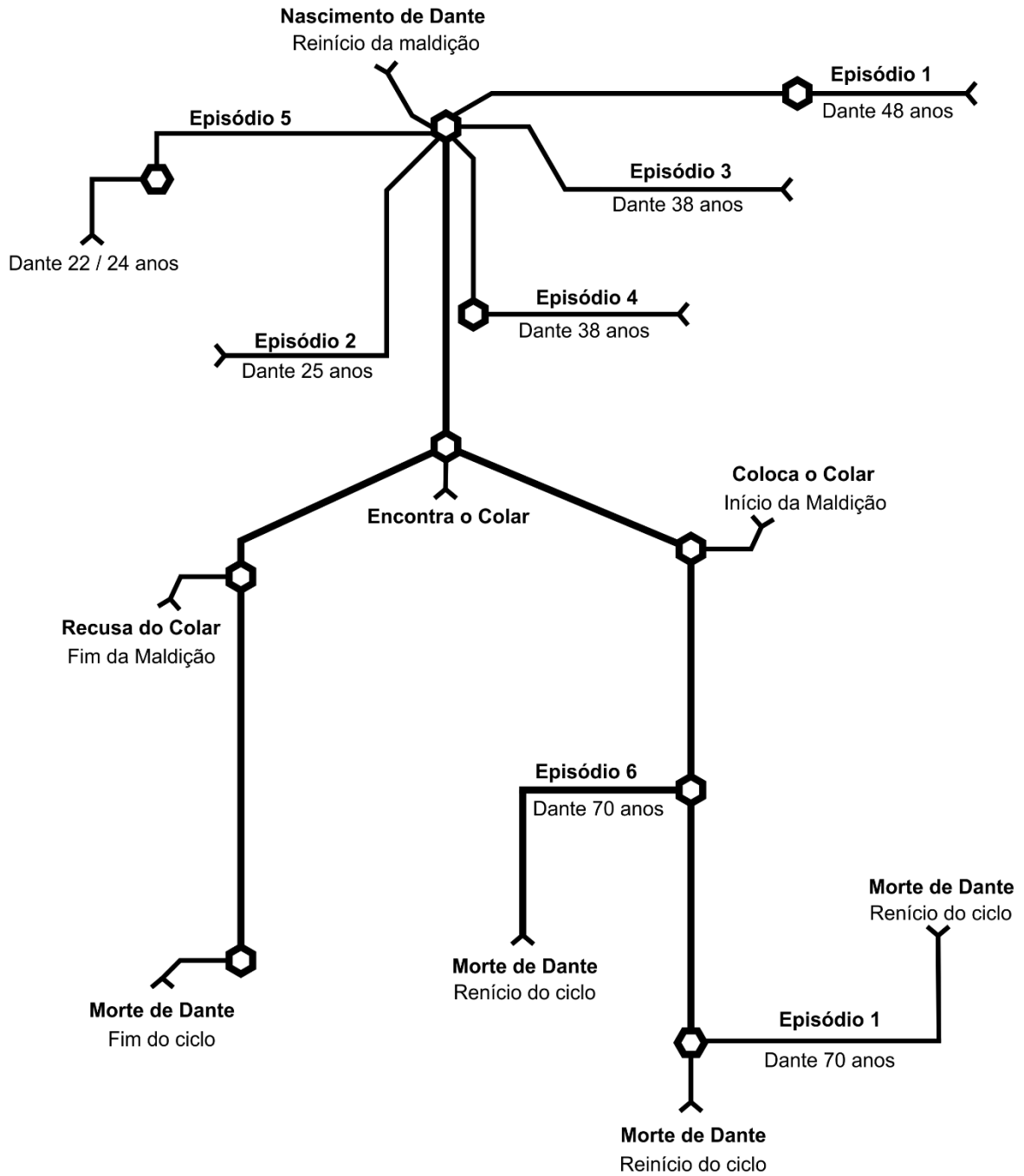
No plano da mitologia interna, Yumak aparece como o possuidor original da tríade, alguém que obtém o colar de um espírito da floresta e reúne também bracelete e adaga. Sua história completa permanece em segundo plano, funcionando como camada ancestral. Após Yumak a morte de Yumak com a própria adaga da tríade, o faz ser liberto e perder os poderes que possuía até então. A morte através da adaga portanto, é um dois meios para libertar do aprisionamento do colar, que ainda não será explorada nesse arco.

Abraão descobre parcialmente o funcionamento do colar e registra fragmentos dessa descoberta em um diário, mas o faz já idoso, próximo do reencontro tardio com o artefato. Por isso seus registros são incompletos, lacunares, e sua relação integral com a tríade permanece oculta, reservada para desdobramentos posteriores.

O colar nunca deve resolver problemas dramáticos, apenas criar novos impasses, agravar conflitos e complexificar escolhas. A ambiguidade moral precisa ser constante, o artefato pode parecer uma oportunidade, uma segunda chance, ou a promessa de corrigir erros, mas o preço oculto deve estar sempre latente, na marca que cresce, nos vazamentos de memória, na sensação de desgaste.

6.2 DIAGRAMA VISUAL MULTILINEAR

A arquitetura temporal de Cíclico não opera em uma linha reta, mas como uma árvore de possibilidades. A raiz é fixa (o nascimento), mas os galhos (as vidas vividas) divergem a partir das escolhas de Dante. e, invariavelmente, são cortados pela morte, acionando o reset do Colar de Yumak. O objetivo final, ou Ciclo Verdadeiro, consiste em encontrar o artefato, recusar seu poder e alcançar a morte definitiva, libertando-se da maldição.



7 PERSONAGENS

7.1 PRIMÁRIOS

7.1.1 Dante Victor de Carvalho

Dante, 48 anos, é um arqueólogo profundamente movido por uma paixão visceral em desvendar os segredos do passado e preservá-los para o futuro. Com uma visão romântica da arqueologia, ele enxerga cada descoberta como uma conexão viva entre gerações, mas essa dedicação é atravessada por uma obsessão crescente: encontrar o lendário colar de Yumak, um artefato místico envolto em mistério e poder. Apesar de sua natureza carismática e empática, que inspira lealdade e confiança, Dante é frequentemente consumido por sua teimosia e impulsividade, colocando-o em rota de colisão com aliados e princípios éticos. Marcado pela perda precoce da mãe e pelo peso das escolhas feitas ao longo da vida, ele busca redenção ao equilibrar seu compromisso com a preservação do sítio arqueológico de Guacitapirã e as tentações de um futuro incerto, onde o passado ancestral e o progresso moderno se confrontam de maneira implacável.

Aparência Física

Dante é um homem alto, com 1,82 m, e seu físico robusto reflete anos de trabalho duro em expedições e escavações. Embora não seja atlético, ele exala uma força funcional que denota resistência e determinação. Seus cabelos escuros, salpicados de fios grisalhos nas têmporas, conferem-lhe uma aparência madura e intensa, enquanto seus olhos cor de mel brilham com uma inquietude constante, como se estivessem sempre buscando algo além do visível. Olheiras sutis e uma expressão cansada revelam noites passadas em reflexões profundas e decisões difíceis. Marcas de cicatrizes finas adornam seu rosto e mãos, testemunhas silenciosas de suas aventuras e sacrifícios. Entre elas, uma cicatriz no antebraço direito — resultado de um incidente durante uma escavação — serve como um lembrete constante de sua dedicação ao trabalho e dos riscos que está disposto a enfrentar por suas paixões. Suas mãos calejadas contam histórias de um relacionamento íntimo com a terra, enquanto seu semblante desgastado sugere o peso de escolhas e perdas acumuladas ao longo de sua vida.

Vestimenta

Dante veste-se com praticidade e propósito, escolhendo roupas que refletem sua conexão com o trabalho de campo. Calças cargo em tons terrosos — verde musgo, bege e marrom — combinam com camisas de algodão de manga longa, criando um visual que o ajuda a se fundir com o ambiente natural. Suas botas reforçadas, gasta pelo uso constante, são um símbolo de sua dedicação, enquanto um chapéu de aba larga protege-o do sol inclemente. Um cinto utilitário com múltiplos compartimentos para ferramentas é parte essencial de seu uniforme, assim como uma bolsa de couro envelhecida, contendo diversas ferramentas que leva consigo em todas as expedições. Em seu pescoço, carrega consigo um pequeno amuleto de madeira entalhada, herdado de seu avô Thomas, que ele toca inconscientemente em momentos de dúvida ou medo. Fora do trabalho, Dante adota um estilo casual, mas igualmente funcional, com camisas simples e calças confortáveis, mantendo sempre a praticidade que define sua abordagem à vida.

Profissão

Arqueólogo apaixonado por escavações e culturas ancestrais, Dante dedica sua vida a desvendar os segredos do passado e preservá-los para as futuras gerações. Sua especialização em civilizações antigas e rituais esquecidos o torna um expert em decifrar mistérios que conectam o presente ao ancestral.

Personalidade

Dante é uma figura complexa, cujo carisma natural e empatia cativam aqueles ao seu redor. Contudo, sua teimosia inabalável muitas vezes o coloca em conflito com amigos e aliados, especialmente quando suas convicções são questionadas. Sua curiosidade insaciável o impulsiona a explorar o desconhecido, mas essa mesma curiosidade pode transformar sua determinação em obsessão, levando-o a ignorar avisos e limites. Profundamente empático, ele tem um talento único para inspirar confiança e lealdade, mas sua conexão emocional com o trabalho o torna vulnerável a frustrações e impulsividade. Quando confrontado com ameaças ao que valoriza, Dante pode agir de forma imprudente, colocando em risco tanto sua reputação quanto seus relacionamentos. Apesar de sua generosidade e lealdade, ele luta para encontrar

equilíbrio entre suas ambições pessoais e a necessidade de cultivar vínculos genuínos, muitas vezes isolando-se emocionalmente em momentos de crise.

Motivações

Dante é movido por duas forças poderosas: a preservação do sítio arqueológico de Guacitapirã, que ele considera um tesouro inestimável para a humanidade, e a busca pelo lendário colar de Yumak, um artefato místico que promete alterar o curso da história. Para Dante, proteger o passado não é apenas um dever profissional, mas uma missão pessoal que conecta sua vida à de seus ancestrais. O colar, envolto em mistério e perigo, representa tanto uma oportunidade de transcendência quanto um dilema moral que o assombra. Sua obsessão por esse artefato é alimentada por um desejo profundo de deixar um legado que vá além de sua existência mortal, unindo-o a algo maior do que si mesmo. Além disso, Dante busca honrar a memória de sua mãe e de seu avô Thomas, cujas histórias e ensinamentos moldaram sua paixão pela arqueologia e pela preservação cultural.

Conflitos

No centro das batalhas de Dante está o conflito entre sua ética profissional e sua crescente obsessão pelo colar de Yumak. Enquanto luta para proteger o sítio arqueológico de Guacitapirã da ganância da Elysium Corp, ele se vê tentado pelo poder do artefato, que promete alterar eventos já vividos. Essa dualidade o coloca em rota de colisão com seus próprios valores, levando-o a questionar até onde está disposto a ir para alcançar seus objetivos. Sua teimosia e impulsividade frequentemente o afastam de aliados, criando tensões que complicam sua jornada. Internamente, Dante enfrenta um dilema devastador: preservar o passado que tanto ama ou explorar um poder que pode reescrever sua história e redimir seus erros. Esse conflito interno o consome, tornando cada decisão uma escolha entre sua humanidade e sua ambição.

Traumas

A perda prematura de sua mãe, uma restauradora de arte que dedicou sua vida à preservação da história até chegar em Guacitapirã, deixou marcas profundas em

Dante. Sua morte, causada por febre amarela, despertou nele uma obsessão quase fanática pela proteção do passado, como se preservar memórias fosse uma forma de evitar novas perdas. Esse trauma moldou sua carreira e sua visão de mundo, mas também o tornou vulnerável a sentimento de impotência diante de ameaças externas. A possibilidade de ver o sítio arqueológico de Guacitapirã destruído pela ganância corporativa reabre feridas antigas, fazendo-o reviver o medo de perder algo irreparavelmente valioso. Para Dante, a destruição do sítio seria mais do que uma tragédia profissional; seria uma traição pessoal, um eco doloroso de sua incapacidade de salvar o que mais amava.

Sonhos

Dante sonha em fazer uma descoberta que transcenda o campo da arqueologia, transformando-se em um legado eterno para a humanidade. Ele anseia por ver o sítio arqueológico de Guacitapirã reconhecido como patrimônio mundial, preservando-o como um santuário de conhecimento ancestral para as futuras gerações. No entanto, seu maior desejo é pessoal: encontrar paz interior e reconciliar-se com os fantasmas do passado, especialmente a dor da perda de sua mãe e as escolhas que o afastaram de quem ama. Ele busca desesperadamente um equilíbrio entre sua obsessão pelo colar de Yumak e a necessidade de reconstruir os laços emocionais que sacrificou ao longo dos anos. Para Dante, o sucesso não está apenas em desvendar segredos antigos, mas em redimir-se das falhas que o assombram e criar um futuro onde possa viver plenamente, sem ser consumido pela culpa ou pelas ambições que o isolaram.

Medos

Dante teme perder tudo aquilo que construiu ao longo de sua vida — o sítio arqueológico, sua reputação e, principalmente, o propósito que dá sentido à sua existência. Ele carrega um medo paralisante de que sua obsessão pelo colar de Yumak o leve a cruzar limites éticos, comprometendo os valores pelos quais sempre lutou. Esse receio é amplificado pela possibilidade de que sua busca incessante o isole ainda mais das pessoas que realmente se importam com ele, como Raquel e Pedro, deixando-o completamente só. Em um nível mais profundo, Dante teme que sua devoção ao passado o impeça de viver o presente, transformando-o em um

prisioneiro de suas próprias ambições. Ele também carrega o peso de que, ao tentar reescrever eventos já vividos, pode destruir o pouco que resta de sua humanidade, perdendo-se em um ciclo de culpa e arrependimento que jamais poderá ser reparado.

7.1.2 Pedro Almeida

Pedro, 44, é um arqueólogo e professor universitário metódico, cuja vida é moldada por uma busca quase obsessiva por perfeição e reconhecimento acadêmico. Intellectualmente brilhante, mas emocionalmente reservado, ele construiu sua carreira com base em rigor, dedicação e uma visão idealista sobre o papel da arqueologia na preservação da memória coletiva. Apesar de seu compromisso com o conhecimento, sua ambição e falta de confiança nos outros o tornam um homem muitas vezes solitário, lutando para equilibrar suas aspirações profissionais com as demandas emocionais de sua vida pessoal.

Aparência Física

Pedro Almeida, com seus 1,77 m, exibe uma postura ligeiramente curvada, reflexo de décadas mergulhado em livros, documentos antigos e expedições arqueológicas. Sua pele morena, desbotada pelo tempo gasto em ambientes fechados, revela o peso de uma vida dedicada ao estudo. Os primeiros fios grisalhos em seus cabelos pretos começam a surgir, enquanto seus olhos castanho-escuros, sempre atentos e analíticos, estão quase sempre escondidos por óculos de armação fina, que conferem um ar de rigor acadêmico. Sua barba rala, frequentemente desleixada, é um sinal claro de que sua aparência está longe de ser uma prioridade — ele prefere concentrar-se em suas pesquisas e descobertas. Embora fisicamente mais magro, suas mãos calejadas e movimentos precisos denotam anos de trabalho meticuloso no campo, onde cada detalhe conta. Pedro transmite a imagem de alguém cuja vida inteira foi moldada pela busca incessante por respostas.

Vestimenta

Pedro costuma vestir roupas discretas, que refletem sua personalidade metódica e reservada. Opta frequentemente por camisas sociais claras de manga

longa, sempre bem passadas, combinadas com calças escuras e sapatos simples. Seu estilo é minimalista, sem acessórios chamativos, exceto por um relógio de pulso herdado da família, que carrega consigo em toda e qualquer situação. Mesmo em momentos casuais, Pedro evita excessos, preferindo roupas confortáveis, mas arrumadas, reforçando sua constante busca por ordem e controle em todos os aspectos de sua vida.

Profissão

Pedro é um arqueólogo meticuloso e professor universitário, especializado na análise de artefatos e na documentação minuciosa de descobertas arqueológicas. Sua abordagem metódica e perfeccionista o fez ganhar respeito no campo acadêmico, embora sua rigidez às vezes afaste colegas e alunos. Ele vê a arqueologia como uma ciência sagrada, uma forma de decifrar os mistérios do passado para iluminar o futuro.

Personalidade

Pedro é a personificação da meticulosidade e da introspecção. Sua mente analítica e sua abordagem detalhista permeiam todos os aspectos de sua vida, transformando-o em um acadêmico brilhante, mas também em um homem solitário. Seu perfeccionismo, embora seja a chave de seu sucesso, é também uma prisão que o isola emocionalmente. Pedro é racional até a medula, muitas vezes colocando a lógica acima das emoções, o que o torna frio e calculista em situações de competição ou conflitos éticos. Apesar de sua dedicação ao trabalho, que o faz um professor inspirador e um pesquisador admirado, ele luta para construir relações genuínas. Sua desconfiança crônica nas pessoas e sua incapacidade de se abrir emocionalmente criam uma barreira invisível entre ele e o mundo, deixando-o preso em um ciclo de solidão e autoexigência.

Motivações

Pedro é impulsionado por uma convicção inabalável: o passado é a bússola que guia o futuro. Para ele, a arqueologia transcende a simples exploração de ruínas; é uma missão sagrada, uma forma de trazer ordem a um mundo que ele percebe como caótico e fragmentado. Sua motivação vai além do reconhecimento pessoal —

ele busca respostas que possam reescrever narrativas históricas e preencher as lacunas no entendimento da humanidade. No entanto, há um lado mais íntimo em sua busca: Pedro deseja provar a si mesmo que é digno de reconhecimento, compensando as inseguranças que carrega desde os primeiros anos de sua carreira. Essa necessidade de validação o consome, transformando cada descoberta em uma oportunidade de redenção pessoal.

Conflitos

Pedro vive em uma batalha constante entre sua ética acadêmica e sua ambição desenfreada. Embora defenda fervorosamente os valores da integridade e da colaboração, ele frequentemente se encontra diante de dilemas éticos onde deve escolher entre agir com retidão ou garantir seu avanço profissional. Essa tensão o coloca em rota de colisão não apenas com colegas, mas também consigo mesmo. Sua desconfiança crônica nas pessoas, alimentada pela competitividade implacável do meio acadêmico, o leva a trabalhar de forma isolada, mesmo quando isso compromete sua eficiência. Internamente, Pedro carrega um medo paralisante: o medo de que suas conquistas, por mais grandiosas que sejam, nunca sejam suficientes para preencher o vazio emocional que o assombra. Esse conflito interno o torna um homem dividido, incapaz de encontrar equilíbrio entre sua paixão pelo trabalho e sua necessidade de conexão humana.

Traumas

Os primeiros anos de carreira de Pedro foram marcados por críticas severas e injustas de professores e colegas mais experientes, que duvidavam de sua capacidade e relegavam suas ideias ao segundo plano. Essa sensação de invalidação deixou marcas profundas em sua autoestima, alimentando uma obsessão por perfeição e validação externa. O trauma inicial ainda ecoa em sua vida, transformando cada fracasso em um lembrete doloroso de sua luta para ser levado a sério. Além disso, Pedro carrega o peso silencioso de ter sacrificado relações pessoais em nome de sua carreira. Embora ele raramente admita, esse sentimento de perda o afeta profundamente, criando uma ferida emocional que ele tenta ignorar, mas que continua a influenciar suas escolhas e comportamentos.

Sonhos

Pedro aspira a um legado imortal, onde seu nome seja lembrado como sinônimo de relevância no campo da arqueologia e da descoberta. Mais do que simplesmente impressionar seus pares, Pedro deseja inspirar gerações futuras de pesquisadores a valorizar a importância do passado como guia para o futuro. Em um nível mais íntimo, ele anseia por uma reconciliação com sua própria vida emocional. Pedro busca uma forma de equilibrar sua paixão obsessiva pelo trabalho com uma existência mais plena e significativa, onde possa superar sua solidão e reconectar-se com aqueles que ama. Para ele, o verdadeiro triunfo seria encontrar harmonia entre sua mente brilhante e seu coração negligenciado.

Medos

O maior medo de Pedro é a irrelevância. A ideia de que suas contribuições possam ser esquecidas ou ignoradas é uma perspectiva quase insuportável para ele, alimentando sua obsessão por validação e reconhecimento. Ele também teme perder sua integridade, sendo consumido pela ambição e comprometendo os valores que tanto preza. Esse medo é amplificado pelo ambiente competitivo em que vive, onde o sucesso muitas vezes parece exigir sacrifícios éticos. Em um nível mais pessoal, Pedro teme estar condenado a uma vida de isolamento emocional. Sua incapacidade de superar a solidão e construir conexões genuínas o assombra, fazendo com que ele tema que, ao final de sua jornada, tudo o que restará será um legado frio e desprovido de significado humano.

7.1.3 Raquel Almeida

Raquel, 42 anos, é uma mulher profundamente prática e empática, cuja generosidade natural faz dela uma presença reconfortante para todos ao seu redor. Seu olhar atento e suas palavras cuidadosas têm o poder de acolher até os mais desamparados. Contudo, sob essa superfície calorosa, reside uma alma marcada por cicatrizes de uma decepção profissional que mudou o curso de sua vida. Traída no início de sua carreira por alguém em quem confiava, ela viu seus sonhos acadêmicos desmoronarem e precisou buscar refúgio em um estilo de vida mais simples: a

horticultura e os pequenos prazeres da vida doméstica se tornaram seu porto seguro. Através do contato com a terra, Raquel começou a reconstruir não apenas sua confiança, mas também um senso de propósito que parecia perdido. Apesar de sua notável resiliência, ela ainda se vê confrontada por um temperamento impulsivo quando testemunha injustiças, revelando um lado emocional que contrasta com sua habitual abordagem pragmática e metódica para lidar com os desafios da vida.

Aparência Física

Raquel mede 1,65 m, com uma figura esbelta e tonificada que reflete seu modo ativo — uma combinação de trabalho nas hortas e caminhadas ao ar livre. Sua pele morena clara brilha com um tom saudável, realçado pelos olhos verdes que parecem capturar a luz da floresta, transparecendo uma mistura de acolhimento e uma sombra sutil de melancolia. Seus cabelos castanhos escuros, longos e ondulados, geralmente estão presos em coque ou trançado, revelando sua prioridade pela funcionalidade sem abrir mão de um toque natural de elegância. Seu rosto possui traços delicados, mas marcantes, com maçãs do rosto levemente salientes que dão um ar de serenidade. Seu sorriso, mesmo nos momentos mais difíceis, é como um farol silencioso de força e resiliência, capaz de aquecer qualquer ambiente.

Vestimenta

Raquel costuma vestir roupas que evidenciam sua conexão profunda com a natureza: jeans confortáveis, leggings flexíveis e blusas leves normalmente em cores vivas e alegres que conversam com o meio em que vive. Quando está trabalhando em sua horta, ela usa aventais de tecido leve que protegem suas roupas, combinados com botas de jardinagem práticas e funcionais. Nos momentos de lazer, ela prefere sandálias rasteiras ou tênis confortáveis, complementando o visual com acessórios minimalistas, como brincos delicados e pulseiras artesanais que carregam significados pessoais. Seu estilo é uma extensão de quem ela é: simples e prático, mas com uma atenção aos detalhes que revela sua essência genuína e cuidadosa.

Profissão

Ex-bióloga, agora Raquel dedica-se ao cultivo sustentável e à produção de

alimentos orgânicos. Ela não apenas cultiva plantas, mas também ensina e inspira outros sobre a importância de práticas agrícolas responsáveis e o impacto positivo que elas podem ter no meio ambiente. Sua paixão pela terra se tornou uma forma de cura pessoal e um canal para contribuir com um mundo mais equilibrado e consciente.

Personalidade

Raquel é uma mulher empática e resiliente, cuja abordagem prática para lidar com os desafios do cotidiano reflete sua sabedoria conquistada ao longo dos anos. Sensível às necessidades alheias, ela valoriza profundamente as conexões autênticas, mas a traição que sofreu no início de sua carreira deixou marcas, tornando-a mais cautelosa ao abrir seu coração. Apesar de sua aparência calma e equilibrada, Raquel guarda uma paixão ardente por justiça e honestidade, que emerge com intensidade diante de injustiças. Essa dualidade entre sua serenidade exterior e o fogo interior revela uma mulher complexa e multifacetada. Generosa e sempre disposta a ajudar, ela escolhe cuidadosamente onde investir sua energia emocional, priorizando a harmonia e a estabilidade de sua vida, enquanto luta para não permitir que o passado comprometa seu futuro.

Motivações

Raquel é movida por um desejo profundo de transformar sua dor em crescimento, criando um espaço de paz e harmonia para si mesma e para aqueles ao seu redor. Enxerga na horticultura muito mais do que um simples trabalho; é uma forma de se reconectar com a terra e com seus próprios valores, enquanto contribui para um mundo mais sustentável e consciente. Sua principal motivação é superar os traumas do passado, reconstruir a confiança em si mesma e encontrar um propósito que vá além de suas cicatrizes. Ela busca criar um legado discreto, mas significativo, onde suas ações possam inspirar mudanças positivas e duradouras, mesmo que em pequena escala.

Conflitos

Raquel vive em constante conflito entre sua necessidade de proteger sua paz emocional e o desejo de reconquistar sua autoconfiança. Sua impulsividade diante de

injustiças, embora compreensível, frequentemente a coloca em situações desconfortáveis, desafiando sua busca por harmonia e equilíbrio. Além disso, ela enfrenta uma tensão interna entre aceitar sua decisão de abandonar a biologia como algo permanente ou reconsiderar um retorno à área, mesmo após tantos anos distante. Esse dilema reflete sua luta para reconciliar seu passado com suas aspirações futuras, enquanto tenta encontrar um caminho que honre tanto sua história quanto seus sonhos.

Traumas

Após se formar em biologia, Raquel embarcou em um projeto de pesquisa promissor, cheia de esperança e entusiasmo. No entanto, não passava de um golpe onde outros acadêmicos foram lesados. Sem conseguir provar o que aconteceu, e com seu espírito abalado, ela abandonou sua breve carreira e buscou refúgio em um estilo de vida mais simples, conectado à terra e à natureza. Tal fato deixou marcas profundas, tornando-a mais cautelosa e desconfiada em ambientes colaborativos. Contudo, essa experiência também moldou sua determinação de construir algo significativo por conta própria, transformando sua dor em força e propósito.

Sonhos

Raquel sonha em expandir sua paixão pela horticultura para além de seu quintal, idealizando uma iniciativa comunitária que promova educação ambiental e práticas sustentáveis. Para ela, esse projeto seria mais do que um trabalho; seria uma forma de compartilhar sua visão de um mundo mais equilibrado e consciente. Acima de tudo, ela deseja se libertar completamente das sombras do passado, reconquistando a confiança em si mesma e encontrando um espaço onde seus valores e dedicação possam florescer sem medo. Em um nível mais íntimo, Raquel sonha em construir um ambiente de estabilidade emocional e alegria, onde possa inspirar outras pessoas a superar seus próprios desafios e encontrar beleza mesmo nas adversidades.

Medos

Raquel teme profundamente reviver o sentimento de desvalorização e

desmerecimento que marcou o início da sua trajetória profissional no passado. Esse medo a acompanha como uma sombra, fazendo-a questionar se sua decisão de abandonar a biologia foi um erro que limitou seu potencial, deixando-a com uma sensação persistente de arrependimento e frustração. Além disso, ela teme que sua crescente dificuldade a construção de relacionamentos significativos com as pessoas. Esses receios a assombram, mas também a motivam a buscar um equilíbrio entre proteger seu coração e abrir-se para novas possibilidades.

7.1.4 Saulo Villela

Saulo, 42, é um executivo ambicioso e estrategista nato, conhecido tanto por sua habilidade em manipular situações quanto por seu carisma avassalador. Por trás de sua fachada de profissional bem-sucedido, esconde-se um homem frio, calculista e obcecado por controle. Ele enxerga as pessoas como peças de um tabuleiro, que move com precisão para alcançar seus objetivos. Embora tenha a capacidade de encantar com sua confiança e charme, sua verdadeira essência é marcada por uma busca implacável por poder e influência, uma obsessão que o empurra para decisões arriscadas e alimenta sua vontade de conquista.

Aparência Física

Saulo é uma figura impossível de passar despercebida, com seus 1,88 m de altura e um físico atlético moldado por uma rotina rigorosa de exercícios. Sua pele levemente bronzeada e cabelos claros, sempre impecavelmente cortados, transmite uma imagem de elegância meticulosa. Seus olhos castanhos claros são penetrantes, como dois faróis que parecem enxergar além das aparências, irradiando uma mistura envolvente de confiança e perigo. Com uma barba sempre alinhada e traços faciais angulosos que realçam um maxilar marcante, ele exala autoridade em cada detalhe. Sua postura ereta e gestos calculados completam o quadro, criando uma aura de controle absoluto que domina qualquer espaço que ele ocupa. Saulo não apenas entra em um ambiente — ele o transforma com sua presença magnética.

Vestimenta

Saulo é a personificação do refinamento corporativo, com uma atenção

obsessiva aos detalhes em sua vestimenta. Ele veste ternos sob medida em tons sóbrios — cinza grafite, azul-marinho profundo e preto clássico — que parecem ter sido costurados para realçar sua postura imponente. Cada peça é impecavelmente alinhada, desde as gravatas de seda luxuosa até os sapatos italianos brilhantemente polidos. Seus acessórios são escolhidos com o mesmo cuidado: um relógio de marca exclusiva no pulso esquerdo e abotoaduras discretas que adicionam um toque sutil de extravagância. Até em momentos casuais, ele mantém sua aura de poder, optando por blazers leves, camisas de algodão premium e calças ajustadas que nunca comprometem sua imagem de liderança. Para Saulo, vestir-se não é apenas uma questão de estilo, mas uma declaração de controle e autoridade.

Profissão

Executivo de alto escalão e estrategista corporativo da Elysium Corp, Saulo é o cérebro por trás de algumas das iniciativas mais ambiciosas da empresa. Sua visão estratégica e habilidade para antecipar movimentos do mercado o tornam indispensável, mas também perigoso.

Personalidade

Saulo é um mestre da dualidade: por fora, um homem carismático e persuasivo, capaz de encantar qualquer pessoa com seu charme avassalador; por dentro, uma mente fria e calculista, sempre avaliando cada movimento como parte de um grande tabuleiro de xadrez. Ele é um manipulador nato, capaz de prever os passos de seus adversários e explorar suas fraquezas com precisão cirúrgica. Sua falta de empatia o torna implacável, tratando as relações humanas como peças descartáveis em sua busca incessante pelo poder. Apesar de sua aparência confiante e controlada, Saulo vive em um estado constante de alerta, temendo que sua fachada impecável seja desmascarada. Essa paranoia alimenta sua necessidade de controle absoluto, transformando-o em um estrategista excepcional que está sempre um passo à frente de seus rivais, mas também em um homem consumido por suas próprias inseguranças.

Motivações

Saulo é movido por uma necessidade quase patológica de validação externa, moldada por anos de subestimação em sua juventude. Ele busca incessantemente provar seu valor não apenas para o mundo, mas também para si mesmo, como uma forma de compensar as feridas emocionais do passado. Essa obsessão o leva a enxergar o poder como o único meio de garantir respeito e segurança, transformando suas ambições em uma máquina implacável de conquistas. Para Saulo, o sucesso não é apenas uma meta — é uma arma contra a vulnerabilidade. Ele deseja consolidar seu domínio sobre pessoas e situações, eliminando qualquer possibilidade de ser novamente colocado em segundo plano. Essa compulsão o torna um estrategista brilhante, mas também o isola emocionalmente, pois suas relações são sempre filtradas pelo prisma do interesse e da conveniência.

Conflitos

Internamente, Saulo é assombrado por um medo paralisante: o terror de perder o controle, tanto sobre as situações quanto sobre as pessoas que orbitam sua vida. Essa paranoia o leva a tomar decisões cada vez mais arriscadas, colocando em risco não apenas sua posição profissional, mas também sua sanidade emocional. Externamente, sua incapacidade de formar conexões genuínas só é visível por poucos. Suas relações são frias e calculadas, baseadas em interesse e conveniência, e mesmo cercado por “aliados”, ele nunca baixa a guarda. Sua obsessão pelo sucesso o coloca em conflito direto com figuras que representam valores opostos aos seus, como honestidade e altruísmo, ampliando sua desconexão com a humanidade. Para Saulo, o preço do poder é a solidão, mas ele continua disposto a pagá-lo, mesmo que isso o consuma lentamente.

Traumas

Saulo cresceu em um ambiente tóxico, onde era constantemente subestimado por seus pais e figuras de autoridade, que o jogavam a um papel secundário, como se ele fosse invisível. Essas experiências deixaram cicatrizes profundas, alimentando uma necessidade quase insaciável de provar seu valor ao mundo. Ele desenvolveu uma mentalidade de que ser indispensável é a única maneira de garantir respeito e reconhecimento. Essa rejeição inicial também plantou as sementes de sua

desconfiança crônica nas pessoas, levando-o a ver dependência emocional como uma fraqueza imperdoável. Embora ele esconda bem essas feridas sob uma máscara de confiança e controle, elas continuam a moldar quem ele é: um homem que despreza qualquer sinal de vulnerabilidade, tanto em si mesmo quanto nos outros, como se admitir falhas fosse abrir uma porta para ser novamente rejeitado.

Sonhos

Alcançar uma posição de poder tão consolidada que nenhuma ameaça externa possa desafiá-lo. Ele deseja construir um império que o immortalize como uma figura de sucesso inquestionável, mas também anseia secretamente por algo que preencha o vazio deixado por suas ambições. Embora raramente reconheça, Saulo busca uma forma de se libertar da paranoia que o consome, desejando alcançar não apenas o topo, mas também uma paz interior que sempre lhe escapou.

Medos

Embora Saulo projete uma imagem de invencibilidade, ele guarda um anseio secreto que contradiz sua fachada calculista: o desejo de transcender sua própria frieza e encontrar algo que lhe proporcione paz interior. Ele sonha com um estado de equilíbrio onde possa desfrutar dos frutos de suas conquistas sem ser consumido pela paranoia ou pela solidão. Esse sonho, no entanto, é constantemente sabotado por sua incapacidade de confiar nos outros e por sua tendência a ver relacionamentos como transações. Em seus momentos mais introspectivos, Saulo fantasia com a ideia de construir algo duradouro que vá além do poder material — talvez uma herança que inspire admiração genuína, em vez de medo ou inveja. No fundo, ele tenta escapar do ciclo vicioso de controle e manipulação, mas teme que abandonar essas ferramentas o torne vulnerável ao fracasso que tanto almejou evitar.

7.2 SECUNDÁRIOS

7.2.1 Abraão Ferreira de Carvalho (Criança)

Abraão é um menino de 9 anos, cheio de curiosidade e coragem, que se muda com sua família para Guacitapirã no início da cidade, ainda uma pequena vila, onde

descobre um mundo que mistura modernidade com ancestralidade indígena. Fascinado pela floresta e seus mistérios, ele se aventura em lugares que desafiam sua compreensão e despertam sua imaginação. Sua amizade com Tuiagará, um garoto indígena, amplia seu entendimento do místico e do natural, ao mesmo tempo que o conecta às tradições locais e o ensina a respeitar a natureza. Porém, após presenciar um ritual mágico que desafia sua lógica infantil, Abraão é forçado a confrontar seus medos e a equilibrar seu desejo de proteger a floresta com os perigos que ela representa.

Aparência Física

Abraão tem pele clara, levemente bronzeada devido às constantes aventuras ao ar livre, com cabelos castanhos claros, curto e ondulados, frequentemente desalinhados pelo vento e pela brincadeira. Seus olhos castanhos escuros são grandes e expressivos, refletindo tanto sua curiosidade quanto sua inocência. Ele é magro e ágil, com pernas e braços marcados por pequenos arranhões típicos de uma criança arqueira. Seu rosto redondo, com bochechas ligeiramente rosadas, é um reflexo de sua energia juvenil, mas seus olhos revelam uma profundidade que sugere que ele vê e entende mais do que aparenta.

Vestimenta

Geralmente usa camisetas de algodão, muitas vezes lisas em cores claras. Suas roupas frequentemente exibem manchas de terra e folhas, resultado de suas frequentes aventuras na floresta. Ele gosta de andar descalço para sentir o chão sob seus pés, mas usa sapatos sempre que vai um pouco mais longe da sua casa. Em dias de chuva ou clima mais frio, veste uma capa de chuva velha ou um casaco leve.

Profissão

Criança e aprendiz da floresta.

Personalidade

Abraão é curioso, imaginativo e destemido, características que o tornam um explorador natural. Ele tem um espírito aventureiro e uma sede incontrolável por

descobrir coisas novas, o que às vezes o leva a ultrapassar os limites impostos pelos adultos. Apesar de sua energia e entusiasmo, ele é extremamente observador e perspicaz. Abraão é leal e generoso, especialmente com seus amigos, e demonstra uma conexão intuitiva com a natureza, sentindo-se em casa na floresta. No entanto, sua impulsividade pode colocá-lo em situações complicadas, forçando-o a aprender lições difíceis sobre prudência e responsabilidade.

Motivações

Abraão é motivado pela vontade de entender os mistérios da floresta e de proteger o que ele vê como essencial para a vida. Ele também busca aprovação, principalmente de seu pai, desejando ser reconhecido por sua coragem e curiosidade. Sua amizade com Tuiagará serve como uma inspiração constante, instigando nele o desejo de aprender sobre o misticismo e as tradições indígenas, ao mesmo tempo em que tenta encontrar seu próprio papel nesse equilíbrio entre o moderno e o ancestral.

Conflitos

Abraão enfrenta o conflito interno entre as expectativas de sua família, que o incentiva a seguir as regras e se adaptar ao mundo moderno, e sua conexão emocional e espiritual com a floresta, que o atrai para um universo desconhecido e fascinante. Ele também lida com a tensão de querer ser um protetor da natureza enquanto descobre os perigos reais e sobrenaturais que ela abriga. Externamente, sua curiosidade frequentemente o coloca em desacordo com figuras de autoridade, forçando-o a equilibrar sua independência com o respeito pelos adultos que o cercam.

Traumas

O trauma mais marcante de Abraão foi presenciar o ritual de morte de Yumak, uma experiência que abalou sua visão infantil da floresta como um lugar apenas mágico e acolhedor. Esse evento desafiou sua percepção de segurança, confrontando-o com forças que ele não entende e que estão além de seu controle. Esse momento despertou nele um medo do desconhecido, mas também uma determinação de entender o que viu e de superar suas limitações.

Sonhos

Abraão sonha em desvendar todos os segredos da floresta. Ele deseja se tornar um protetor da natureza, honrando as tradições e o misticismo que descobre por meio de Tuiagará e suas próprias explorações. No fundo, ele sonha em encontrar um equilíbrio entre os dois mundos que habita – o da civilização moderna e o dos povos ancestrais –, preservando tanto suas raízes quanto suas aspirações futuras.

Medos

Seu maior medo é perder sua conexão com seu amigo Tuiagará, e toda natureza que o cerca, acreditando que essas relações são essenciais para sua identidade e seu crescimento. Ele também tem medo do desconhecido, especialmente das forças sobrenaturais que começam a surgir em sua jornada, desafiando sua compreensão do mundo.

7.2.2 Tuiagará

Tuiagará é um menino indígena de 12 anos, nascido e criado nas profundezas da floresta ao redor de Guacitapirã, onde absorveu as tradições e a espiritualidade de seu povo desde cedo. Escolhido para ser guardião das tradições de seu povo, ele demonstra uma sabedoria que vai além de sua idade. Apesar de ser reservado, ele forma um laço profundo com Abraão, um garoto de fora, e tenta equilibrar essa amizade com sua responsabilidade de proteger os segredos e a herança de seu povo. Após presenciar o ritual que levou à morte de Yumak, um líder espiritual importante, Tuiagará sente o peso das expectativas sobre seus ombros enquanto lida com as ameaças externas à sua terra e cultura.

Aparência Física

Tuiagará tem pele bronzeada que reflete sua constante interação com a floresta, cabelos lisos e negros que caem até os ombros, muitas vezes decorados com pequenas tramas feitas por sua mãe. Seus olhos escuros são intensos e atentos, transmitindo uma combinação de sabedoria e uma curiosidade vigilante. Seu corpo é esguio, mas forte, moldado por atividades como escaladas, corridas e trabalhos manuais com sua aldeia. Ele possui um rosto de traços suaves, com um olhar sério e

expressões ponderadas que frequentemente o fazem parecer mais maduro do que sua idade sugere.

Vestimenta

Usa roupas simples feitas de fibras naturais, decoradas com pinturas corporais simbólicas em ocasiões importantes. Colares de sementes e miçangas coloridas são parte de seu dia a dia, representando sua conexão com a espiritualidade. Ele prefere andar descalço, sentindo o solo sob seus pés, mas em momentos cerimoniais usa adereços mais elaborados, como cocares e braceletes feitos à mão. Durante suas aventuras com Abraão, ele costuma usar bermudas leve de algodão, presenteadas por seu amigo.

Profissão

Criança aprendiz em treinamento das tradições e espiritualidade de seu povo.

Personalidade

Tuiagará é reservado, reflexivo e intensamente conectado à floresta e às tradições de seu povo. Ele demonstra uma maturidade notável para sua idade, sendo guiado por uma sabedoria que lhe foi transmitida desde que nasceu, principalmente por Jalapik. Embora introvertido, ele é profundamente leal e altruísta, sempre disposto a ajudar aqueles que ama, especialmente seu amigo forasteiro, Abraão. Tuiagará tem um espírito protetor e um senso de responsabilidade que, às vezes, pode ser um peso, mas também é o que o impulsiona a lutar por sua cultura e sua terra. Ele equilibra sua seriedade com momentos de brincadeiras e risadas, mostrando que, apesar de sua maturidade, ele ainda é uma criança com sonhos e medos.

Motivações

Tuiagará é movido pelo desejo de honrar seus ancestrais e proteger a floresta e tudo que ela representa. Ele acredita que a preservação dos segredos espirituais e culturais é essencial para o futuro de seu povo. Sua amizade com Abraão o motiva a construir uma ponte entre dois mundos, ensinando o garoto a respeitar a floresta e sua magia, enquanto aprende com ele sobre a sociedade externa. Ele também busca

provar que poderá ser um líder sábio e digno, carregando os valores de seu povo para as gerações futuras.

Conflitos

Tuiagará enfrenta o desafio de equilibrar sua lealdade à tradição com a abertura necessária para se relacionar com Abraão e entender o mundo dos "brancos". Ele também luta contra a pressão de ser visto como o herdeiro de uma linhagem espiritual importante, temendo não estar à altura das expectativas. Além disso, ele sente o peso da ameaça externa à sua cultura e à floresta, o que muitas vezes o deixa dividido entre proteger os segredos de seu povo e encontrar maneiras de coexistir com esse "novo" mundo.

Traumáticas

O momento mais traumático da vida de Tuiagará foi testemunhar o ritual de morte de Yumak, um evento que abalou sua visão infantil da espiritualidade, revelando o lado sombrio do poder ancestral. Esse ritual marcou o início de sua compreensão de que o mundo espiritual pode ser tão perigoso quanto belo, plantando uma semente de dúvida sobre sua própria capacidade de lidar com responsabilidades tão grandes.

Sonhos

Tuiagará sonha em se tornar um líder sábio e justo, capaz de proteger seu povo e sua floresta contra as ameaças externas. Ele deseja encontrar uma maneira de preservar suas tradições enquanto constrói um caminho de respeito mútuo com o mundo externo, representado por sua amizade com Abraão. Mais do que tudo, Tuiagará sonha em garantir a prosperidade de seu povo e que os segredos espirituais que equilibram a vida da natureza sejam mantidos seguros, sendo uma ponte entre o passado e as novas gerações.

Medos

Tuiagará teme perder sua cultura, suas terras e os segredos que seu povo protege há gerações. Ele também teme que sua amizade com Abraão possa levar à exposição involuntária de conhecimentos que deveriam permanecer ocultos. Mais

intimamente, Tuiagará tem medo de falhar como guardião e não ser capaz de compreender completamente o poder ancestral que está destinado a herdar.

7.2.3 Yumak

Yumak é o líder da uma do povo de Nuaquitápi, uma figura imponente que representa tanto a força quanto a fragilidade de uma cultura em risco de extinção. Seu papel como guardião das tradições ancestrais e do equilíbrio espiritual da floresta o transformou em um líder respeitado, mas também temido. Yumak acredita firmemente que o futuro de seu povo depende de sua capacidade de manter a ordem e as tradições intactas, mesmo que isso signifique recorrer a métodos extremos. Marcado por traumas e pelo peso de responsabilidades quase sobre-humanas, Yumak vive o conflito entre proteger seu legado e confrontar as mudanças que ameaçam sua terra e sua cultura.

Aparência Física

Yumak possui uma presença física poderosa, com 1,87 m de altura e um corpo musculoso e vigoroso, mesmo em idade avançada. Sua pele é marcada pelo sol, pela vida na floresta e por cicatrizes que contam histórias de batalhas físicas e espirituais. Seus cabelos negros, longos e lisos, caem até os ombros, muitas vezes adornados com penas e amuletos sagrados que simbolizam sua posição de líder. Seus olhos castanhos profundos irradiam autoridade, mistério e uma severidade que desafia qualquer oposição. As linhas de seu rosto, acentuadas pela idade, refletem tanto sua sabedoria quanto o fardo que carrega. Sua postura ereta e seus movimentos calculados transmitem uma presença quase sobrenatural, como se cada gesto fosse carregado de significado ancestral.

Vestimenta

Yumak se veste com trajes que refletem sua posição de liderança e sua conexão com o espiritual. Ele usa túnicas feitas de fibras naturais tingidas com pigmentos obtidos da floresta, adornadas com padrões tribais que representam seu espíritos protetores. Pinturas corporais rituais marcam seu rosto e braços, usadas tanto em cerimônias quanto no dia a dia como símbolo de sua autoridade. Ele carrega

sempre um cajado de madeira entalhada, decorado com penas, dentes de animais e pedras místicas, que simbolizam sua conexão com os espíritos ancestrais. Uma adaga cerimonial pendurada em sua cintura serve tanto como ferramenta quanto como arma, reforçando sua imagem de líder pronto para defender a qualquer custo.

Profissão

Líder do povo de Nuaquitápi, responsável por manter a harmonia, tomar decisões e ser seu guia.

Personalidade

Yumak é autoritário, intenso e profundamente comprometido com sua missão de proteger seu povo e a floresta. Ele é implacável em suas decisões, acreditando que a força é necessária para preservar sua cultura diante de ameaças externas e internas. Apesar de sua dureza, Yumak é movido pelo amor a sua terra e uma devoção quase religiosa aos ensinamentos de seus ancestrais. Ele carrega um senso de dever absoluto, o que o torna inflexível e, muitas vezes, cruel com aqueles que questionam sua autoridade. No entanto, sob sua fachada severa, existe um homem atormentado pelo peso das expectativas e pelo medo constante de falhar com seu povo e seus espíritos protetores.

Motivações

Yumak é motivado por uma crença inabalável na importância de preservar as tradições espirituais e culturais dos nuaquitápis. Ele sente que é seu dever proteger a floresta e seus segredos sagrados contra a destruição provocada pelos "homens brancos" e pelas forças da modernidade. Mais do que isso, ele busca garantir que seu povo mantenha sua identidade e sua conexão com o mundo espiritual, mesmo diante de desafios aparentemente insuperáveis. Yumak também deseja ser lembrado como o líder que manteve a ordem e salvou seu povo de ser engolido pela mudança.

Conflitos

Yumak enfrenta um conflito interno entre sua fé nas tradições e sua consciência

de que mudanças são inevitáveis. Ele luta para manter sua autoridade dentro da aldeia, especialmente diante de anciãos e jovens que questionam seus métodos severos. Externamente, Yumak está em constante tensão com as ameaças vindas de fora da floresta, como a exploração da terra por forasteiros, e com o avanço da modernidade que ele considera uma força destrutiva. Além disso, ele enfrenta a pressão de seu papel como líder espiritual, temendo que sua própria humanidade o torne incapaz de atender às expectativas sobre-humanas que sua posição exige.

Traumas

Yumak é profundamente marcado pela perda de membros de Nuaquitápi pelo desaparecimento gradual de territórios e tradições ao longo dos anos. Ele cresceu testemunhando a destruição causada pela colonização e pelo desrespeito ao modo de vida indígena, o que alimentou sua desconfiança e aversão aos forasteiros. Outro trauma central foi a responsabilidade de realizar rituais difíceis, incluindo o sacrifício de Yumak, uma figura importante para ele, que o deixou com um senso de culpa silencioso e reforçou seu compromisso inabalável com a proteção do legado de seu povo.

Sonhos

Yumak sonha em criar um futuro onde seus pares possam viver em paz, preservando sua terra, seus costumes e sua conexão espiritual com a floresta. Ele deseja ser lembrado como o líder que protegeu sua cultura contra todas as adversidades, garantindo que as futuras gerações mantenham vivos os ensinamentos ancestrais. Em seu coração, Yumak aspira a um equilíbrio entre sua visão idealizada da tradição e a realidade de um mundo em constante mudança, embora ele raramente admita isso até para si mesmo.

Medos

O maior medo de Yumak é o esquecimento: povo, cultura e tradições desapareçam, levando com elas tudo o que ele considera sagrado. Ele teme que as forças externas acabem destruindo sua terra e seu povo, tornando sua luta em vão. Mais intimamente, Yumak teme que sua autoridade seja desafiada e que ele seja

incapaz de proteger aqueles que jurou liderar, especialmente contra as forças espirituais que ele tanto reverencia e teme.

7.2.4 Jalapik

Jalapik é um homem que carrega consigo a sabedoria acumulada ao longo de décadas de convívio próximo com a natureza, os espíritos ancestrais e as tradições de seu povo. Como curandeiro e conselheiro da aldeia, ele honra o conhecimento transmitido pelos mais velhos e interpreta os sinais da floresta com paciência e humildade. No entanto, diante do regime opressor de Yumak, Jalapik toma a difícil decisão de se opor à tirania, acreditando que a verdadeira harmonia não pode florescer na sombra do medo. Seu desafio não consiste apenas em confrontar o líder, mas em preservar a essência espiritual de Nuaquitápi, conciliando o que é antigo com o inevitável surgimento do novo.

Aparência Física

Jalapik, com cerca de 75 anos, mede pouco mais de 1,70m e apresenta o corpo magro, porém surpreendentemente resistente. Sua pele morena exibe rugas que narram uma vida inteira de trabalho, rituais e curas. Os cabelos longos e grisalhos, frequentemente trançados e adornados com contas e penas coloridas, enfatizam sua posição como curandeiro. Seus olhos castanho-escuros são serenos, observadores, refletindo o conhecimento silencioso que carrega. Marcas de pintura espiritual decoram seu rosto, sinalizando sua função sagrada.

Vestimenta

A simplicidade da vestimenta de Jalapik traduz sua ligação direta com a natureza: veste uma tanga de fibras naturais e adorna o corpo com colares de sementes, penas e amuletos cerimoniais, e um leve manto. Pequenas sacolas contendo ervas, raízes e objetos rituais pendem de seus braços ou da cintura, sempre à mão para o auxílio espiritual ou medicinal de seu povo. Cada peça reflete sua vida dedicada ao bem-estar coletivo e à proteção do sagrado.

Personalidade

Jalapik é sábio, calmo e compassivo. Seu carisma natural advém da serenidade que demonstra ao enfrentar desafios e da firmeza com que defende os valores essenciais de sua existência e dos demais. Não busca o conflito, mas não hesita em lutar pelo que julga justo. Compreende a necessidade de adaptação aos novos tempos, mas sem abrir mão do cerne espiritual que sustenta a identidade do seu povo. Esse equilíbrio o torna uma figura reverenciada, mesmo entre aqueles que vacilam diante da opressão de Yumak.

Motivações

A principal motivação de Jalapik é proteger a alma dos membros da aldeia. Ele deseja purgar a influência tóxica do líder tirânico, restaurar o respeito aos ciclos naturais e assegurar que as gerações futuras conheçam o valor da terra e dos antepassados. Seu desejo vai além da política interna: consiste em garantir que a luz espiritual que outrora iluminou a comunidade não se apague diante do avanço impiedoso do mundo externo.

Conflitos

Jalapik enfrenta Yumak, um líder cuja sede de poder corrompe o equilíbrio e a moral de Nuaquitápi. A tensão se cristaliza no momento em que Jalapik, um homem de paz, decide liderar uma revolta para restaurar a harmonia. Ao mesmo tempo, ele lida com o dilema de conciliar tradições quase que imemoriais, com as inevitáveis transformações trazidas pelo contato com o mundo externo, temendo que a espiritualidade acabe sufocada pela modernidade.

Traumas

Uma ferida profunda marca a trajetória de Jalapik: Yumak, ainda no passado, foi responsável pela morte de seu pai. Esse fato doloroso não apenas abalou suas convicções, mas forjou sua vontade de impedir que o poder absoluto continue a ditar o destino de todos a sua volta. O trauma reforça seu comprometimento com a causa, acrescentando urgência e emoção à sua busca por justiça.

Sonhos

Jalapik sonha em ver todos vivendo novamente em plena comunhão com a floresta, honrando os rituais ancestrais sem temor. Aspira a um futuro em que os jovens compreendam o valor das antigas práticas e saibam equilibrar o novo e o antigo, perpetuando a sabedoria herdada de gerações passadas.

Medos

Ele teme que o legado espiritual seja irremediavelmente perdido, dissolvido na indiferença moderna ou sepultado sob a tirania de Yumak. Também receia que, ao falhar em sua missão, assista à destruição daquilo que mais ama: a relação sagrada entre o povo, a terra e os espíritos, para sempre substituída por um vazio sem memória.

7.2.5 Antônio Carlos de Carvalho

Antônio, 58, é um homem marcado pelo trauma da perda da esposa poucos anos após o nascimento de Dante, e pelas dificuldades de adaptação à vida urbana após deixar a região de Guacitapirã. Ao longo dos anos, afastou-se de suas raízes e se concentrou em garantir a sobrevivência e a estabilidade financeira para si e para seu filho. Esse esforço o tornou um homem simples e direto, porém distante, que evita confrontar o passado e as memórias dolorosas que o ligam às suas raízes e tradições familiares.

Aparência Física

Antônio tem cerca de 1,71 m, com uma constituição magra e um pouco curvada, resultado de anos de trabalho contínuo e preocupação. Sua pele é levemente morena, marcada pelas intempéries vividas tanto no campo quanto na cidade. Os cabelos, antes escuros, agora se apresentam de forma cinzenta quase que esbranquiçado, dando-lhe um ar cansaço e vida difícil. O rosto, de traços fortes, apresenta rugas na testa e ao redor dos olhos, resultado de noites mal dormidas e preocupações constantes. Seu olhar é firme, mas carrega uma tristeza silenciosa. Mãos calejadas e unhas curtas indicam uma vida dedicada ao trabalho, seja qual for a tarefa.

Vestimenta

Geralmente usa camisas de botão de manga curta ou longa, calças de tecido resistente e sapatos simples. Em dias mais frios, usa um velho casaco surrado, lembrança dos tempos em que precisava se proteger do clima úmido e imprevisível da Amazônia. Sempre está usando seu relógio antigo, presente de seu pai, e um anel simples de casamento, relíquia do tempo em que sua esposa era viva.

Profissão

No passado, Antônio esteve envolvido em trabalhos ligados à manutenção e sustento da família em Guacitapirã, realizando pequenas tarefas agrícolas e de coleta, além de manutenções em casas pela pequena cidade, na época. Após a morte da esposa, mudou-se com Dante para São Paulo e abraçou qualquer oportunidade de emprego que lhe rendesse estabilidade financeira e o mantivesse com os pensamentos ocupados. Trabalhou como ajudante em armazéns, porteiro de edifícios e serviços gerais. Ao longo do tempo, conseguiu um emprego fixo em uma pequena empresa de logística, atuando no controle de estoque, onde tenta manter uma rotina previsível e segura.

Personalidade

Antônio é um homem reservado, prático e resiliente, que valoriza a segurança acima de tudo. A dor da perda da esposa e o desafio de criar Dante sozinho o tornaram emocionalmente contido. Ele raramente expressa sentimentos abertamente, preferindo manter uma postura de certa forma fria. Embora ame seu filho, tem dificuldade em demonstrar afeto ou apoio emocional. Evita conversas sobre o passado e sobre a vida em Guacitapirã, temendo reabrir feridas antigas. Por outro lado, é honesto, trabalhador e determinado a garantir o melhor para se viver. Seu humor é contido, e ele tende a reagir com irritação silenciosa quando pressionado a falar do que o machuca.

Motivações

Antônio busca manter uma vida estável e livre de riscos. Sua principal motivação é garantir que Dante tenha condições de sobreviver e prosperar no mundo moderno, evitando assim que o filho passe pelas mesmas dores. Ao concentrar-se no

presente material, Antônio acredita estar protegendo Dante das ilusões e perigos do passado. Quer deixar para trás as lembranças da esposa e da vida em Guacitapirã, convencendo a si mesmo de que o futuro está na cidade, no trabalho e no esforço contínuo.

Conflitos

O maior conflito de Antônio é interno: ele luta contra a culpa por ter se afastado de suas raízes e por não ter conseguido manter a família unida após a morte da esposa. Ao ver Dante tão interessado em retornar a Guacitapirã, sente medo e raiva, pois isso ameaça a fachada de normalidade e estabilidade que construiu ao longo dos anos. Externamente, entra em choque com Dante, que deseja entender o passado e reconectar-se com sua herança. A relutância de Antônio em revisitar memórias dolorosas o coloca em oposição direta aos sonhos do filho.

Traumas

A morte da esposa, causada pela febre amarela, é o trauma central que remoldou a vida de Antônio. Esse evento não apenas levou a um rompimento com a região de Guacitapirã, mas também o forçou a encarar a cidade grande e a dureza da vida urbana sem preparo emocional. Esse trauma o deixou inseguro, temeroso de tudo que não possa controlar, e o fez fechar-se emocionalmente, evitando todo tipo de lembrança ou elemento que remeta à sua vida anterior.

Sonhos

Antônio não nutre grandes sonhos ambiciosos; seu maior anseio é a paz emocional e a garantia de que Dante não sofrerá como ele sofreu. Deseja um futuro no qual o filho tenha um emprego estável, um lugar para chamar de lar e não seja perturbado por fantasmas do passado. Embora não admita, no fundo gostaria de se reencontrar reconciliação com suas raízes, mas esse sonho se torna cada vez mais vago e reprimido ao passar dos anos.

Medos

Antônio teme que Dante reviva tragédias semelhantes às que ele enfrentou.

Teme que o filho se perca em ilusões sobre o passado, volte a Guacitapirã e se envolva em problemas que não pode controlar. Também teme enfrentar a própria dor, rever fotos, itens ou lembranças da esposa e da vida que eles tinham antes. Seu medo de lidar com o passado é tão grande que prefere uma existência mediana, porém estável, a arriscar-se em qualquer reconciliação emocional.

7.2.6 Thomas Ferreira de Carvalho

Thomas, 72, avô de Dante, cresceu em Guacitapirã numa época em que os povos Nuaquitápi praticamente já não existiam. Apesar do contato mínimo, ele se fascinou pelas histórias ainda vivas na memória dos mais velhos e mergulhou em sua curiosidade. Entre os poucos vestígios culturais que encontrou, havia um documento antigo, que ele guardava com cuidado, convencido de que comprovava a lenda de Yumak, um homem que teria prolongado sua vida através de uma arte mágica ou mística. Sem formação acadêmica, mas com uma mente ávida, Thomas registrava suas descobertas em cadernos, construindo um legado que misturava fatos e mitos. Essa dedicação não só preservou fragmentos de um passado quase esquecido, mas também plantou em Dante a semente de uma ligação profunda com as histórias de sua terra natal.

Aparência Física

Thomas um senhor de estatura mediana, cerca de 1,73m, de porte esguio, com pele morena clara que revelam anos de trabalho ao ar livre. Cabelos curtos totalmente brancos e uma calvície evidente por conta da idade avançada, com uma barba pouco longa e esbranquiçada e um bigode expressivo. Rugas fundas no rosto, especialmente ao redor dos olhos e da boca, refletem um homem que sorriu, pensou e contemplou por muito tempo. Olhos castanho-claros, observadores e gentis, uma calma profunda. Suas mãos, calejadas e finas, revelavam alguém que trabalhou com ferramentas, plantas e livros, alternando entre a rusticidade da floresta e a delicadeza dos registros escritos.

Vestimenta

Normalmente usa roupas simples e funcionais: camisas de algodão em tons

neutros (bege, verde-claro, marrom), calças de sarja gastas e sandálias de couro ou botas leves. Ao se aventurar na floresta ou cuidar do jardim em torno da casa, usava um chapéu de aba curta para se proteger do sol. Dentro de casa, roupas confortáveis e despretensiosas, sempre impregnadas de um leve aroma de madeira, terra e papel velho, acompanhavam sua rotina de leituras e anotações.

Profissão:

Serviços gerais e todo tipo de manutenção residencial.

Personalidade:

Thomas era um homem introspectivo, sereno e observador. Não gostava de pressa ou de discursos vazios; preferia ouvir, refletir e, quando necessário, compartilhar conhecimentos de forma ponderada. Sua curiosidade insaciável o levava a questionar o mundo ao seu redor, sem perder o respeito profundo pela natureza e pelos mistérios que não compreendia completamente. Era gentil, paciente, e ao mesmo tempo determinado em preservar o que considerava valioso: a cultura, as histórias e as raízes de sua família e da região. Dotado de uma sabedoria simples, exercia uma influência calma sobre aqueles que o cercavam, sobretudo Dante, a quem tentou transmitir valores como respeito ao passado, equilíbrio e persistência.

Motivações:

Thomas era motivado pelo desejo de manter viva a memória da região de Guacitapirã e da aldeia Nuaquitápi, assim como a espiritualidade e os conhecimentos ancestrais ligados ao sítio arqueológico. Ele sentia a responsabilidade de proteger essas histórias do esquecimento e do avanço da modernidade predatória. Acreditava que entender o passado e respeitar a natureza eram chaves para um futuro mais harmônico. Sua maior motivação era deixar um legado para as gerações seguintes, especialmente para Dante, garantindo que nem tudo se perdesse nas brumas do tempo.

Conflitos:

Thomas viveu o conflito entre seu amor pela tradição e a constatação inevitável

de que o mundo estava mudando rapidamente. Ele testemunhou a dissolução das culturas indígenas, a chegada de forasteiros e a perda gradual da conexão espiritual entre o homem e a floresta. Ao mesmo tempo, se sentia impotente diante das forças maiores da modernidade e do progresso. Outro conflito interno era sua dificuldade em separar fatos históricos de lendas e mitos: apesar de querer catalogar tudo com seriedade, compreendia que a magia e o inexplicável faziam parte da riqueza daquele legado.

Traumas:

O trauma de Thomas está ligado à perda gradual da identidade cultural e espiritual da região. Ele viu amigos partirem, a floresta ser invadida, o sítio arqueológico ser desvalorizado. Essas transformações geraram um sentimento de luto silencioso. Também foi atingido pela morte da esposa de Antônio (sua nora), sentindo a dor da família se fragmentando e vendo Dante e o filho se afastarem das raízes. Esse sentimento de impotência diante da perda de pessoas queridas e de um modo de vida o marcou profundamente.

Sonhos:

Thomas sonhava em preservar, ao menos nos registros escritos e na mente de Dante, os segredos do passado. Queria que seus cadernos, diários e mapas fossem encontrados e interpretados por alguém disposto a honrar aquelas tradições. Sonhava com uma reconciliação entre o antigo e o novo, na qual a modernidade aprendesse com a sabedoria ancestral. Esperava que, um dia, sua família compreendessem o valor da memória e que Dante pudesse reencontrar sua própria história no sítio arqueológico.

Medos:

O maior medo de Thomas era o esquecimento. Temia que, após sua morte, ninguém mais entendesse o significado das lendas, das inscrições, dos rituais e dos artefatos. Tinha medo de que o sítio arqueológico se tornasse apenas um ponto turístico sem alma, que a floresta se transformasse em cenário para resorts de luxo, desprovidos de respeito. Também temia que Dante, sem o devido entendimento,

renegasse suas raízes e nunca mais encontrasse sentido na herança que ele lutou para preservar, tornando todo seu esforço e devoção inúteis diante do tempo e do progresso cego.

7.2.7 Eduardo Assunção

Aparência Física

Eduardo, 26 anos, com uma altura de aproximadamente 1,75 m. Sua aparência reflete um jovem que vive uma vida simples e prática, mas marcada por pequenas marcas de trabalho árduo. Ele possui uma pele morena clara, ligeiramente bronzeada pelo sol constante da região amazônica. Seus cabelos castanhos escuros são curtos e levemente bagunçados, dando-lhe um ar descontraído e natural. Seus olhos são castanhos claros, revelando uma mente aguçada para observar detalhes que outros podem ignorar. Eduardo tem um físico atlético moderado, resultado de sua rotina ativa entre o trabalho na lanchonete e suas aventuras informais pela floresta. Pequenas cicatrizes nas mãos e nos braços indicam seu envolvimento em atividades manuais e explorações ao ar livre.

Vestimenta

Durante o trabalho na lanchonete, ele usa uniformes simples: camisetas básicas com o logo da loja estampado em cores vibrantes, que dão um ar divertido ao visual, além de calças jeans desgastadas pelo uso diário e tênis casuais que priorizam o conforto durante longas horas de trabalho. Ele também usa um boné da loja, que combina com as cores do uniforme. Nos momentos de folga, Eduardo prefere roupas mais leves, ideais para suas aventuras informais pelas redondezas. Carrega uma mochila pequena e desgastada, cheia de itens úteis como cadernos para anotações, canetas, uma garrafa de água e até algumas coisas simples para emergências.

Profissão

Atendente em uma lanchonete local próxima ao centro de Guacitapirã; ocasionalmente atua como guia informal para turistas e pesquisadores interessados em explorar a região.

Personalidade

Eduardo é um jovem simpático e observador, com uma capacidade natural para criar conexões humanas. Ele é curioso e gosta muito de aprender de tudo. Demonstra maturidade ao lidar com situações complexas, mostrando uma compreensão intuitiva das pessoas e de suas motivações. Frequentemente coloca os outros antes de si mesmo, mas também é cauteloso, especialmente quando se trata de confiar em estranhos ou em figuras poderosas. Ele valoriza a honestidade e a autenticidade, o que o torna um aliado confiável, embora sua inexperiência em questões maiores possa levá-lo a hesitar em momentos críticos.

Motivações

Eduardo é movido pelo desejo de conseguir ir para além de Guacitapirã. Ele vê em Dante uma oportunidade de fazer diferença, oferecendo informações valiosas e apoio prático em troca de reconhecimento e propósito. Além disso, nutre um sonho secreto de escrever um livro de ficção sobre as lendas locais, transformando suas experiências e descobertas em algo lúdico que possa ser compartilhado com todos.

Conflitos

Eduardo vive em constante conflito entre o desejo de progredir e as limitações impostas por sua realidade. Ele sente que sua vida está estagnada na pequena cidade de Guacitapirã, onde cresceu ao lado da mãe solteira, que sempre lutou para lhe dar o básico. Embora ame sua mãe profundamente, ele carrega a frustração de não ter conseguido estudar além do ensino médio, algo que ele sabe ser uma barreira para alcançar melhores oportunidades. A vontade de mudar de vida e ir para uma cidade grande é constantemente confrontada pela culpa de querer deixar sua mãe sozinha, especialmente porque ela sacrificou tanto por ele.

Traumas

O trauma mais marcante de Eduardo está ligado à ausência de uma figura paterna em sua vida. Crescer apenas com a mãe, que trabalhou exaustivamente para sustentá-lo, deixou nele marcas emocionais profundas. Ele viu sua mãe abrir mão de

sonhos e confortos pessoais para garantir que ele tivesse um lar estável, mesmo que simples. Essa dedicação dela o faz sentir uma enorme responsabilidade em retribuir todo o esforço que ela fez por ele. Por não ter estudos avançados, sempre duvida de si e seu valor perante os outros.

Sonhos

Eduardo sonha em um dia sair de Guacitapirã e ir para uma cidade grande, onde possa encontrar boas oportunidades de trabalho e construir uma vida melhor. Ele aspira a um futuro onde possa ajudar financeiramente sua mãe, proporcionando-lhe conforto e tranquilidade após anos de sacrifício. Para ele, o sucesso não está em riqueza ou fama, mas em poder retribuir tudo o que sua mãe fez por ele. Além disso, ele deseja provar para si mesmo que é capaz de superar as barreiras impostas por sua origem e falta de educação formal.

7.2.8 Felipe Soares

Aparência Física

Felipe é um homem idoso, com 78 anos, cuja aparência reflete uma vida dedicada ao trabalho manual e à simplicidade. Tem 1,71 m, com uma postura ligeiramente curvada devido aos anos de esforço físico em sua profissão. Seu corpo magro e enxuto ainda carrega sinais de força e resistência, mesmo na velhice. Sua pele morena está marcada por rugas profundas, especialmente nas mãos calejadas e no rosto, onde sulcos ao redor dos olhos e da boca contam histórias de risos e preocupações. Seus cabelos são quase completamente brancos, ralos no topo da cabeça, mas penteados para trás com cuidado. Ele mantém uma barba curta e bem aparada, que dá a ele um ar de dignidade tranquila. Seus olhos castanhos claros, embora cansados pelo tempo, ainda emanam uma serenidade que transmite confiança e sabedoria.

Vestimenta

Simplez pela idade, normalmente usa camisa com marcas surradas acumuladas ao longo dos anos. Suas calças de sarja são resistentes e desbotadas, ajustadas com um cinto de couro gasto. Nos pés, usa sandálias leves ideais para caminhar pela cidade. Em dias mais frios, acrescenta um colete de lã ou um casaco leve, ambos desgastados pelo uso constante. Um chapéu de palha, que ele guarda desde seus tempos de juventude, é seu companheiro fiel quando sai para visitar amigos.

Profissão

Felipe passou a maior parte de sua vida trabalhando como alveneiro e carpinteiro, construindo casas, reparando estruturas e ajudando a moldar a paisagem urbana de Guacitapirã. Seu talento para trabalhar com as mãos o tornou uma figura indispensável na comunidade, conhecido por sua habilidade em criar soluções práticas e duradouras.

Personalidade

Felipe é um homem reservado, mas profundamente gentil e observador. Ele prefere ouvir do que falar, escolhendo suas palavras com cuidado quando decide compartilhar algo. Apesar de sua natureza introspectiva, ele possui um senso de humor sutil e uma capacidade única de oferecer conselhos sábios sem parecer invasivo. Sua amizade com Thomas foi construída sobre anos de conversas tranquilas e trocas de conhecimentos, enquanto sua proximidade com Dante começou na infância, quando ele via o menino brincar no quintal do avô. Felipe é alguém que valoriza a simplicidade da vida e encontra beleza nas coisas pequenas, como o som da chuva ou o cheiro da madeira recém-cortada.

Motivações

As motivações de Felipe giram em torno de si mesmo e de sua conexão com o presente. Ele busca aproveitar os últimos anos de sua vida com tranquilidade, mantendo-se ativo e útil à comunidade. Ainda que não tenha grandes aspirações

materiais, ele deseja preservar sua saúde física e mental, continuando a trabalhar em projetos que o façam sentir-se vivo. Para ele, o significado da vida está em pequenos gestos de bondade e na continuidade das relações humanas.

Conflitos

Felipe vive uma vida relativamente pacífica e bem resolvida, mas enfrenta um conflito interno relacionado à solidão. Com a morte de muitos amigos próximos, incluindo Thomas, ele às vezes se pergunta se seus últimos anos serão marcados pela ausência de companhia. Embora aprecie sua independência, ele ocasionalmente sente saudades das conversas longas e das risadas compartilhadas. Esse sentimento, no entanto, não o consome; ele aprendeu a lidar com isso através de rotinas diárias e momentos de reflexão silenciosa.

Traumas

O trauma mais significativo de Felipe é a sensação de isolamento que vem com a idade avançada. Ele testemunhou a partida de várias pessoas queridas ao longo dos anos, incluindo colegas de trabalho, vizinhos e amigos íntimos. Essas perdas, embora naturais, deixaram marcas sutis em sua alma, fazendo-o questionar se ele também será esquecido com o tempo. No entanto, Felipe encara esses pensamentos com resignação, entendendo que a vida é feita de ciclos e que cada pessoa tem seu papel dentro dele.

Sonhos

Apesar de já ter realizado muitos de seus sonhos, Felipe ainda nutre alguns desejos simples para seus últimos anos. Ele sonha em terminar a construção de uma pequena oficina nos fundos de sua casa, onde possa continuar trabalhando com madeira e ensinar técnicas básicas a jovens interessados. Em um nível mais emocional, Felipe deseja encontrar paz interior, aceitando plenamente o curso natural da vida e deixando um legado modesto, mas significativo, para aqueles que o cercam.

8 TEMPO E ESPAÇO

Na série, o conceito de tempo e espaço é explorado de maneira intrincada, criando uma narrativa multifacetada que atravessa décadas, conectando personagens de diferentes eras e localidades em uma trama densa e misteriosa. O enredo se desenrola em múltiplas linhas temporais: entrelaçando o passado enigmático, o presente caótico e um futuro incerto e sombrio. Essas realidades, aparentemente separadas, são moldadas tanto por eventos históricos quanto por fenômenos místicos, em que o tempo não segue um fluxo linear natural. O tempo é retratado como uma força maleável, onde segredos antigos, rituais esquecidos e artefatos místicos rompem as barreiras temporais, conectando as diferentes épocas e personagens.

A narrativa avança e retrocede no tempo, revelando o impacto das escolhas e dos conflitos de gerações passadas no presente, traçando um fio invisível que desalinha os destinos dos protagonistas, mesmo que separados por anos entre um evento e outro. Ao desafiar as leis tradicionais de tempo e causalidade, a série investiga como esses personagens, independentemente de sua era, são influenciados por forças ancestrais e eventos além de seu controle. Essa manipulação temporal também se reflete no espaço: a vastidão natural e ancestral da floresta amazônica, com seus segredos milenares, é colocada em oposição com a paisagem concreta e impactante de São Paulo, uma metrópole que simboliza o presente e suas ambições de futuro. Guacitapirã, um lugar de poder e mistério no coração da Amazônia, age como um elo central, conectando os personagens de diferentes épocas na busca por respostas e redenção.

O tempo e o espaço na série funcionam quase como entidades vivas, atuando como forças invisíveis que moldam a trajetória dos personagens. O passado ancestral e a modernidade urbana coexistem de forma tensa, e o artefato místico serve como uma chave que permite a exploração do tempo não apenas como uma sequência de eventos, mas como uma dimensão que pode ser navegada. Assim, os protagonistas são levados a confrontar seus próprios passados, enquanto buscam evitar ou, em alguns casos, reescrever os eventos que podem modificar o futuro.

Esse jogo entre tempo e espaço adiciona uma profundidade à trama, destacando a natureza cíclica da história e a ideia de que as escolhas humanas reverberam através dos séculos. As decisões feitas em um momento ressoam em

outros tempos, criando um ciclo contínuo de causa e consequência que atravessa eras e gerações, ligando o destino dos personagens e revelando que o passado, presente e futuro estão sempre interligáveis.

8.1 GUACITAPIRÃ

Guacitapirã é uma cidade mística situada no coração da Floresta Amazônica, um cenário central na narrativa da série. Representando um ponto de encontro entre o passado ancestral e o presente em constante transformação, Guacitapirã explora a relação entre natureza e humanidade, tradição e modernidade, em uma ambientação rica e cheia de contrastes. O tempo e o espaço nesta cidade são usados para destacar a dualidade entre a imersão na natureza intocada e a urbanização acelerada que ameaça sua essência.

Ao longo da trama, Guacitapirã é retratada em diferentes momentos históricos: no passado, como um lugar misterioso e promissor; no presente, como um centro de exploração e desafios; e no futuro, como uma região à beira da destruição pelas mãos da ganância e do progresso descontrolado. Essa perspectiva multifacetada revela as camadas de significado que a cidade carrega, funcionando como um símbolo de resistência e também de fragilidade diante das forças humanas.

8.1.1 Atmosfera Geral

Guacitapirã é apresentada como um local de extraordinária beleza e mistério, onde a exuberância da floresta amazônica se funde com a presença humana em uma convivência tensa, mas profundamente simbólica. A cidade emana um clima de descoberta e aventura, com ruas imersas na vegetação tropical, criando uma sensação de um mundo à parte, onde o tempo parece seguir seu próprio ritmo. Apesar de sua aparência pacífica, há um subtexto constante de conflito, ilustrando a colisão entre a preservação natural e os interesses humanos. Guacitapirã reflete tanto o potencial de crescimento e renovação quanto os dilemas que emergem quando a natureza é confrontada pelo progresso. O ambiente é vivo, mutável e impregnado de significados místicos, sugerindo que a cidade guarda mais segredos do que aparenta.

8.1.2 Aspecto Visual

Guacitapirã apresenta uma estética única que combina a ancestralidade e a modernidade em harmonia com a natureza. Embora seja uma cidade pequena, seu centro reflete um equilíbrio entre tradição e progresso, com espaços cuidadosamente projetados para respeitar as origens locais e, ao mesmo tempo, integrar elementos contemporâneos.

No coração da cidade, uma praça central é o ponto de convergência. Um monumento histórico, esculpido em pedra com símbolos das culturas originárias, domina o espaço, cercado por árvores frondosas que oferecem sombra natural. A praça também conta com áreas modernas, como um pequeno anfiteatro a céu aberto e bancos de design minimalista, feitos de materiais recicláveis. A iluminação noturna é fornecida por postes de energia solar, que criam um ambiente sustentável e acolhedor.

Os edifícios ao redor do centro mantêm uma arquitetura híbrida: fachadas de madeira e pedra, com detalhes modernos como grandes janelas de vidro e telhados verdes cobertos de vegetação. Lojas artesanais e pequenos cafés dividem espaço com galerias culturais e centros comunitários, onde a tecnologia é utilizada para preservar e exibir a história local. A vegetação está sempre presente, tanto nas ruas arborizadas quanto em jardins verticais integrados às construções.

Nos bairros mais afastados do centro, Guacitapirã adota uma estética mais rústica e tradicional. As casas são simples, muitas construídas em madeira e materiais locais, com telhados de palha ou telhas de barro. Pequenas hortas e pomares são comuns, e as ruas são pavimentadas com pedras irregulares, que realçam o charme bucólico do lugar. A presença da floresta é ainda mais intensa nessas áreas, com trilhas e caminhos que conectam as residências ao verde ao redor.

Apesar da simplicidade nas áreas periféricas, há sinais de modernização gradual, como redes de energia sustentável e pequenas antenas de comunicação que permitem conexão com o mundo externo sem comprometer o equilíbrio com o meio ambiente. A cidade mantém uma atmosfera de convivência pacífica entre passado e presente, onde o avanço tecnológico é cuidadosamente introduzido para preservar a essência local.

À noite, Guacitapirã revela outra faceta de sua identidade visual. Enquanto o centro brilha suavemente com iluminação urbana sustentável, os bairros afastados

mergulham em um silêncio acolhedor, com as estrelas brilhando intensamente no céu. Os sons da floresta e o murmúrio distante da praça central criam uma experiência quase mágica, lembrando os habitantes de suas raízes ancestrais e do potencial de seu futuro.

8.1.3 Passado

No passado, Guacitapirã é apresentada como uma terra de mistérios e oportunidades. Habitada por povos originários, sua paisagem é marcada por rituais e crenças ancestrais que reforçam a conexão espiritual com a natureza. A cidade começa a atrair exploradores externos, fascinados por sua riqueza natural e cultural, criando uma dinâmica de descoberta e expectativa. Nesse período, Guacitapirã simboliza ingenuidade e esperança. Pequenos assentamentos, construções rudimentares e um ambiente dominado pela floresta traduzem uma época de promessas e oportunidades ainda intocadas. A tensão entre o respeito pela tradição e o ímpeto da exploração começa a emergir, mas de forma sutil, sugerindo o início de transformações futuras.

8.1.4 Presente

Na contemporaneidade, Guacitapirã é um espaço vibrante e complexo, onde a convivência entre o homem e a natureza está em constante tensão. A cidade tornou-se um ponto estratégico para pesquisa e exploração, abrigando desde mercados locais até centros de estudo sobre a biodiversidade amazônica. A arquitetura reflete essa dualidade: enquanto algumas edificações modernas buscam se adaptar à paisagem natural, outras indicam o impacto de intervenções humanas mais agressivas. A atividade incessante nas ruas contrasta com a serenidade da floresta ao redor, destacando o desafio de equilibrar desenvolvimento e preservação. Guacitapirã, neste momento, é um microcosmo de conflitos do mundo atual, onde o progresso é ao mesmo tempo uma promessa e uma ameaça.

8.1.5 Futuro

No futuro, Guacitapirã é retratada como um reflexo sombrio das consequências

de um progresso descontrolado. A ganância e a exploração predatória transformaram a cidade em um lugar desgastado, onde as florestas dão lugar a construções desordenadas e a biodiversidade é apenas uma sombra do que já foi. O charme natural e místico de Guacitapirã é substituído por sinais de poluição, degradação ambiental e uma urbanização caótica. Este cenário serve como um alerta visual e emocional, simbolizando o preço da negligência e da desconexão com o meio ambiente. Ainda assim, o espírito de Guacitapirã permanece vivo, sugerindo que mesmo em tempos de crise, há a possibilidade de regeneração, desde que o equilíbrio seja buscado.

8.2 SÍTIO ARQUEOLÓGICO

O Sítio Arqueológico de Guacitapirã é um lugar de profunda reverência e mistério, oculto nas profundezas da exuberante Floresta Amazônica. Próximo à cidade que leva seu nome, o sítio é marcado por ruínas ancestrais, artefatos enigmáticos e inscrições que sugerem a existência de uma civilização esquecida, cuja sabedoria espiritual e conexão com a natureza transcendem o tempo. Mais do que um espaço físico, o sítio representa um elo entre o passado e o presente, carregando consigo o legado espiritual e cultural de um povo que vivia em harmonia com a floresta. No entanto, ele também reflete os perigos contemporâneos, como a ganância e a exploração desenfreada, que ameaçam apagar seu significado e destruir o que restou de sua grandiosidade. Na narrativa, o Sítio Arqueológico é o ponto de convergência das forças da preservação e da destruição, servindo como o coração simbólico da trama. Ele não apenas conecta os personagens ao misticismo ancestral, mas também desafia suas escolhas e prioridades, enquanto forças externas o veem como um simples recurso a ser explorado.

8.2.1 Atmosfera Geral

O sítio é envolto por uma aura de mistério e energia quase palpável. É um lugar onde a própria floresta parece viva, como se atuasse como guardiã dos segredos enterrados sob a vegetação densa. O tempo parece ter um ritmo diferente dentro de seus limites: há uma sensação de atemporalidade, como se o passado coexistisse

com o presente. Cada ruína, pedra e árvore carrega ecos de histórias antigas, gerando uma atmosfera introspectiva e reverente.

À medida que o progresso se aproxima, a harmonia do sítio começa a ser ameaçada. As escavações realizadas por estudiosos como Dante tentam preservar e revelar seu significado, mas o impacto das ações humanas começa a se manifestar: a destruição de partes da floresta, a invasão da modernidade e o aumento da exploração comprometem a energia única do lugar. O Sítio Arqueológico evolui como um espelho dos conflitos internos e externos da série, refletindo o embate entre preservação e destruição.

8.2.2 Aspecto Visual

O Sítio Arqueológico é uma obra-prima da interação entre história e natureza. Ruínas monumentais de pedra emergem do solo, muitas parcialmente cobertas por musgos e samambaias, como se a floresta estivesse tentando recuperar seu domínio sobre o local. Algumas estruturas são claramente intencionais, como plataformas elevadas, escadarias esculpidas e um grande círculo de pedras no centro, possivelmente usado para rituais ancestrais. Inscrições e gravuras cobrem muitas das superfícies, retratando figuras mitológicas, símbolos misteriosos e padrões geométricos que sugerem um profundo conhecimento espiritual.

A vegetação ao redor é encantadora, que invade suavemente as ruínas, criando um cenário onde o verde intenso da floresta se contrapõe com os tons desgastados das pedras antigas. Árvores gigantes cercam o sítio, com cipós que se entrelaçam pelas estruturas e flores tropicais que adicionam um toque de cor vibrante.

No coração do sítio, a estrutura circular domina a paisagem, um espaço que parece projetado para cerimônias e rituais. Pedras maiores, dispostas com precisão quase arquitetônica, sugerem que o lugar tinha um propósito central na vida da civilização que ali existiu. Um riacho serpenteia pelas margens do sítio, fornecendo água cristalina e um som relaxante que complementa o canto dos pássaros e o sussurro do vento.

Ao pôr do sol, o sítio se transforma: a luz dourada banha as ruínas, criando sombras longas e dançantes na vegetação. A atmosfera mística se intensifica, como se o local ganhasse vida sob os últimos raios de luz, evocando um tempo em que era

reverenciado como um espaço sagrado.

8.2.3 Passado

No passado, o sítio era o coração de uma civilização ancestral, um centro espiritual e cultural onde rituais sagrados eram realizados em harmonia com a floresta. As ruínas indicam que o lugar possuía uma profunda ligação com a natureza e os elementos, servindo como ponto de comunhão entre o mundo físico e espiritual.

As inscrições e artefatos encontrados sugerem que seus habitantes tinham um entendimento avançado sobre o cosmos e a espiritualidade, com símbolos que parecem narrar histórias sobre ciclos de vida, morte e renascimento. Para eles, o sítio era mais do que um espaço físico: era um portal para forças maiores, uma conexão com o divino.

Esse legado, porém, se perdeu com o tempo, deixando apenas vestígios para que as gerações futuras pudessem decifrar. O sítio guarda memórias de uma era rica em sabedoria e mistério, enterradas sob o peso do esquecimento e da floresta que lentamente o cobriu.

8.2.4 Presente

Atualmente, o Sítio Arqueológico enfrenta um momento de transição e ameaça. Embora ainda seja abraçado pela floresta, a presença humana cresce cada vez mais, tanto por meio de escavações arqueológicas quanto pela proximidade de projetos comerciais ambiciosos, como o resort da Elysium Corp.

Dante e sua equipe trabalham para preservar e entender os segredos do sítio, mas sua missão é constantemente comprometida pelas forças externas que veem o local como uma oportunidade econômica. As escavações revelam detalhes fascinantes sobre o passado, mas também causam danos irreversíveis à sua estrutura e à natureza que o cerca.

O sítio, neste ponto, é um campo de batalha simbólico entre preservação e destruição, conhecimento e ganância. Ele representa tanto o apego de Dante ao legado histórico e espiritual quanto as forças que ameaçam apagar a história em nome do lucro.

8.2.5 Futuro

No futuro, o Sítio Arqueológico é apenas uma sombra do que já foi. Grande parte das ruínas foi destruída ou removida para a construção de infraestrutura turística. O círculo ritual central está deteriorado, cercado por cercas de metal e placas turísticas que comercializam um passado transformado em mercadoria.

A floresta ao redor foi devastada, substituída por construções modernas que ignoram o valor espiritual e histórico do local. Os poucos artefatos restantes são exibidos em vitrines como objetos exóticos, desprovidos de seu significado cultural original.

Para Dante, o sítio no futuro representa a derrota de seus ideais e a confirmação de seus maiores medos: o legado ancestral perdido, o equilíbrio natural quebrado e a desconexão humana com suas raízes. Ele se torna um lembrete amargo do que poderia ter sido preservado e do impacto devastador do progresso descontrolado.

8.3 UNIVERSIDADE DE GUACITAPIRÃ

A Universidade de Guacitapirã é um centro acadêmico de destaque situado no coração da Floresta Amazônica, projetado para unir inovação e preservação em um espaço dedicado ao estudo das riquezas naturais e culturais da região. Fundada há cerca de 20 anos, a universidade nasceu como um símbolo de desenvolvimento educacional e científico em áreas remotas, atraindo estudiosos e pesquisadores interessados na biodiversidade, sustentabilidade e nos saberes ancestrais da Amazônia.

Com uma arquitetura integrada à paisagem ao seu redor, a universidade reflete o equilíbrio entre o avanço acadêmico e o respeito pela floresta, servindo como um hub interdisciplinar onde ciência, cultura e tecnologia coexistem. Tornou-se não apenas um espaço de estudo, mas também um ponto de convergência entre diferentes visões sobre o futuro da Amazônia, enfrentando desafios que vão além do campo acadêmico e tocando questões éticas e políticas sobre preservação e exploração.

8.3.1 Atmosfera Geral

A Universidade de Guacitapirã exala uma atmosfera singular, misturando a serenidade da floresta com a efervescência de um ambiente acadêmico dinâmico. Rodeada por vegetação densa, ela é um lugar de contemplação e inovação, onde o som da natureza se mistura ao burburinho das discussões científicas.

Esse equilíbrio entre o natural e o humano faz da universidade um refúgio intelectual no meio da floresta. O ambiente atrai mentes curiosas e dedicadas, desde estudiosos locais até acadêmicos de renome internacional, todos unidos por um desejo comum de explorar soluções sustentáveis para os desafios ambientais e culturais do mundo contemporâneo. A diversidade de áreas de pesquisa – que vai da biologia à arqueologia, passando pela tecnologia e pelas ciências sociais – cria uma atmosfera pulsante e colaborativa.

8.3.2 Aspecto Visual

A Universidade de Guacitapirã é um exemplo de arquitetura sustentável integrada à paisagem amazônica. O campus parece emergir da própria floresta, com edificações que respeitam as formas do terreno e usam materiais locais, como madeira tratada e pedra, ao lado de elementos modernos, como vidro e aço.

No coração do campus, um grande edifício central dedicado às ciências naturais se destaca. Com paredes de vidro que oferecem vistas panorâmicas da floresta, ele simboliza a conexão entre o mundo acadêmico e o ambiente natural. Suas varandas amplas e jardins verticais reforçam essa integração, enquanto a iluminação natural inunda os espaços de trabalho, proporcionando um ambiente acolhedor e funcional.

Passarelas elevadas ligam os prédios do campus, permitindo a circulação sem interferir diretamente no ecossistema ao redor. Essas passarelas de madeira e aço, com design minimalista, entrelaçam entre árvores centenárias e plantas tropicais, criando a sensação de caminhar dentro da floresta.

As áreas comuns refletem essa harmonia: pátios arborizados, decorados com bancos feitos de madeira reciclada e cercados por jardins nativos, servem como locais de estudo e convivência. As salas de aula e laboratórios são equipados com tecnologia de ponta, mas mantêm uma estética aberta, com amplas janelas e portas

que conectam o interior ao exterior.

À noite, a universidade ganha um charme único: trilhas e edifícios são iluminados por luzes suaves e sustentáveis, que respeitam o ecossistema local. O brilho das estrelas, acompanhado pelos sons noturnos da floresta, reforça a sensação de conexão profunda com a natureza.

8.3.3 Passado

Nos primeiros anos de sua fundação, a Universidade de Guacitapirã era um projeto pioneiro, resultado do esforço de um grupo de acadêmicos apaixonados pela Amazônia e pela preservação de seu legado cultural e natural. Funcionando com poucos recursos, a universidade se destacava por sua colaboração direta com comunidades indígenas e locais, que contribuíam com seus saberes para enriquecer os currículos e as pesquisas.

Nessa época, a universidade era vista como um farol de esperança e inovação, oferecendo uma abordagem única que unia ciência e espiritualidade. Os primeiros estudos eram focados na conservação da biodiversidade e na arqueologia da região, enquanto os cursos e projetos educavam as gerações locais sobre a importância de proteger e valorizar suas raízes.

8.3.4 Presente

Atualmente, a universidade ocupa uma posição ambígua, dividida entre sua missão original de preservação e as crescentes pressões externas. O campus se expandiu, incorporando edifícios mais modernos que, embora tecnológicos, destoam do equilíbrio ecológico que antes definia o espaço.

A relação com as comunidades indígenas e locais ainda existe, mas está enfraquecida, com a universidade cedendo gradualmente às influências corporativas e às oportunidades financeiras que surgem com o avanço da exploração da Amazônia. Empresas como a Elysium Corp começam a estabelecer parcerias com a universidade, financiando pesquisas que, muitas vezes, não priorizam a preservação, mas sim interesses econômicos.

Apesar disso, para personagens como Dante, a universidade ainda é um lugar

de resistência e descoberta, onde o espírito original de preservação luta para sobreviver. É um campo de batalha ideológico, onde o futuro da Amazônia e de seu legado cultural estão em jogo.

8.3.5 Futuro

No futuro, a Universidade de Guacitapirã terá mudado drasticamente, refletindo a perda de sua missão original. Seu campus, antes integrado à floresta, se transformou em um espaço modernizado e desconectado de suas raízes, cercado por construções corporativas e áreas urbanizadas.

O financiamento acadêmico agora é dominado por grandes empresas, e os projetos focam no desenvolvimento econômico da Amazônia, negligenciando a preservação e o respeito pelo meio ambiente. As colaborações com comunidades locais desaparecem quase por completo, e a universidade se torna um reflexo de um sistema que prioriza lucro acima de tudo.

Para Dante e outros que presenciaram o espírito original da universidade, o futuro é um lembrete doloroso do que foi perdido. A Universidade de Guacitapirã deixa de ser um símbolo de equilíbrio entre progresso e preservação, tornando-se um centro de pesquisa voltado à exploração, um reflexo sombrio das escolhas que moldaram a Amazônia e sua história.

8.4 SÃO PAULO

Na série, São Paulo é retratada como um ambiente dinâmico, contraditório e essencial para a construção narrativa, simbolizando tanto o progresso quanto os dilemas e desafios pessoais enfrentados pelos personagens. A diferença entre a cidade e a natureza preservada da Floresta Amazônica é um dos pilares da narrativa, destacando a dualidade entre o urbano e o ancestral, o artificial e o natural. O tempo e o espaço em São Paulo são apresentados em três dimensões: no presente, com sua rotina frenética e caótica; no passado, com flashbacks que evocam momentos mais íntimos e esperançosos; e no futuro, como um retrato distópico das consequências das escolhas dos personagens e da cidade.

8.4.1 Atmosfera Geral

São Paulo é uma cidade de oposições intensas, um lugar onde as oportunidades convivem com as pressões e as desigualdades. O ritmo frenético dita o tempo de seus habitantes, com dias marcados por reuniões, decisões e conflitos que moldam suas vidas, enquanto a cidade avança impiedosamente.

Ao mesmo tempo, São Paulo é uma arena de transformação, um espaço onde sonhos podem ser realizados, mas onde também se perdem ideais e conexões humanas. Para Dante, a cidade representa tanto o peso de suas escolhas quanto as forças externas que ameaçam sua busca por preservação e legado. A distinção entre o caos urbano e o tempo quase suspenso das cenas em Guacitapirã reforça os dilemas que permeiam a história, enquanto a cidade age como um espelho dos conflitos internos dos personagens.

8.4.2 Aspecto Visual

São Paulo é apresentada como uma megametrópole de extremos. Seu centro é dominado por arranha-céus que refletem o céu cinzento, emoldurados por avenidas congestionadas e movimentadas. Prédios corporativos modernos divergem das construções históricas desgastadas, criando um mosaico urbano que mescla o passado com o presente.

Nas ruas, a sensação de sobrecarga é constante: multidões apressadas cruzam calçadas estreitas, enquanto carros, ônibus e motos disputam cada metro das vias engarrafadas. O barulho ininterrupto de buzinas e motores compõem a trilha sonora da cidade, abafando qualquer tentativa de silêncio. Poucas áreas verdes resistem, espremidas entre os canteiros de avenidas e pequenos parques cercados por prédios.

Os bairros periféricos revelam a diversidade de São Paulo. De um lado, áreas residenciais arborizadas exibem mansões luxuosas com muros altos e segurança privada; de outro, comunidades simples e favelas se espalham, com ruas estreitas e vibrantes, repletas de vida e um senso de coletividade. Essa dualidade reflete as profundas desigualdades da cidade.

À noite, São Paulo ganha outra face: as luzes dos prédios e avenidas criam uma paisagem quase futurista, como estrelas artificiais que escondem um céu poluído

e escuro. As vias expressas iluminadas por faróis e postes parecem corredores infinitos de concreto e asfalto, enquanto a cidade, mesmo sob o manto da escuridão, mantém sua pulsação frenética.

8.4.3 Passado

Nos flashbacks, São Paulo é retratada com um tom nostálgico, como uma cidade mais simples e acolhedora, embora já dinâmica e desafiadora. Essa versão do passado evoca um tempo em que os laços pessoais eram mais fortes e as ambições ainda não tinham consumido completamente as relações humanas.

A cidade, com menos arranha-céus e espaços ainda dominados por árvores e construções menores, oferece uma atmosfera mais intimista. Praças funcionam como pontos de encontro comunitário, e as calçadas, menos lotadas, permitem um ritmo de vida mais lento e contemplativo.

Para Dante, essa São Paulo representa uma época de esperança e crescimento pessoal, marcada pelos primeiros anos de sua carreira e pelo início de sua relação com Raquel. É um período em que seus sonhos e ideais ainda pareciam possíveis, antes de serem ofuscados pelas exigências do presente.

8.4.4 Presente

A São Paulo do presente é vibrante, caótica e opressora. A cidade é uma mistura do desenvolvimento caótico e sociedade acelerada, com arranha-céus e viadutos que cortam o horizonte em meio ao barulho incessante do trânsito e das multidões.

Os bairros centrais, com sua arquitetura que mistura o histórico e o contemporâneo, funcionam como pontos de encontro e tensão, onde decisões importantes e conflitos pessoais se desenrolam. A vida paulistana, marcada por competitividade e incerteza, força os personagens a confrontar suas ambições e valores em um ambiente que parece impiedoso.

Para Dante, São Paulo é um lugar não só de conquistas, mas também de frustrações. Enquanto ele navega pelo ritmo acelerado da metrópole, a cidade se revela um espaço de constante teste emocional e moral, refletindo o peso das pressões externas e das escolhas que ele precisa fazer.

8.4.5 Futuro

No futuro, São Paulo é retratada como um espaço ainda mais sufocante e desumanizado, onde o progresso tecnológico e o desenvolvimento urbano consumiram quase completamente o patrimônio histórico e ambiental da cidade. Os arranha-céus dominam o horizonte, suas fachadas espelhadas escondem a ausência de conexões humanas genuínas.

A poluição, tanto visual quanto ambiental, se intensifica, e as ruas estão ainda mais congestionadas, refletindo o crescimento descontrolado. A cidade se torna um reflexo da ganância e da desconexão emocional, com espaços públicos reduzidos a fragmentos e áreas verdes praticamente inexistentes.

Empresas como a Elysium Corp assumem um papel central na paisagem urbana, suas construções modernas simbolizando a mercantilização total da cidade. Para Dante, a São Paulo do futuro é um lembrete doloroso do que foi sacrificado em nome do progresso, um cenário que encapsula a perda de ideais e a fragmentação de sua vida pessoal e profissional.

8.5 ELYSIUM CORP

A Elysium Corp é uma corporação global que se consolidou como um dos maiores nomes do turismo de luxo, iniciando com um pequeno empreendimento no Brasil e rapidamente expandindo sua influência. Especializada em resorts exclusivos, a empresa explora algumas das regiões naturais mais belas e preservadas do país, transformando paisagens paradisíacas em destinos de alto padrão para uma clientela de elite.

Embora se promova como uma pioneira em turismo sustentável, a Elysium Corp carrega uma reputação controversa. Suas operações são frequentemente criticadas por negligenciar os impactos sociais, ambientais e culturais de seus empreendimentos. O que para muitos é uma experiência luxuosa em contato com a natureza, para outros representa uma força destrutiva que devastam ecossistemas frágeis e apaga heranças históricas. A corporação é, ao mesmo tempo, símbolo de inovação e do preço alarmante do progresso desenfreado.

8.5.1 Atmosfera Geral

A Elysium Corp é dominada por uma cultura corporativa fria e pragmática, onde o lucro é a principal força motriz. Suas sedes e escritórios modernos refletem essa essência: espaços tecnologicamente avançados, projetados para eficiência, mas destituídos de calor humano. A hierarquia da empresa favorece a competitividade extrema, incentivando decisões rápidas e calculadas que frequentemente sacrificam a ética em nome da expansão.

A narrativa da empresa é embalada por um discurso atraente de sustentabilidade e preservação, mas suas práticas contam outra história. A tensão entre a imagem pública da Elysium Corp e suas operações predatórias cria um ambiente de constante desconforto, tanto para seus críticos quanto para os funcionários que lutam contra seus próprios dilemas morais. É uma organização que se move com precisão cirúrgica, mas que deixa um rastro de destruição em seu avanço.

8.5.2 Aspecto Visual

O edifício principal da Elysium Corp, em São Paulo, é uma representação física de seu poder e ambição. A torre de 50 andares, toda em vidro espelhado e metais reluzentes, se impõe na paisagem urbana como um símbolo de modernidade e exclusividade. Durante o dia, sua fachada espelhada reflete o céu cinzento e as luzes da metrópole, enquanto à noite a iluminação azulada transforma o prédio em um marco futurista que domina o horizonte.

Ao entrar no saguão principal, os visitantes são recebidos por um ambiente luxuoso: pisos de mármore branco polido, paredes de vidro adornadas com plantas tropicais cuidadosamente selecionadas, imensos quadros com fotografias de diversos de seus empreendimentos, e um mobiliário de design impecável. Elevadores de alta velocidade percorrem o centro do edifício, visíveis por meio de colunas metálicas iluminadas por LEDs.

Os andares superiores abrigam os escritórios executivos, espaços amplos e envidraçados que oferecem vistas panorâmicas da cidade. As salas são decoradas

com materiais de alto padrão, como couro e aço escovado, enquanto telas interativas e tecnologias avançadas completam o ambiente. O heliporto no topo do prédio reforça a imagem de exclusividade e poder da Elysium Corp.

Embora o edifício impressione por sua grandiosidade e estética futurista, ele também transmite uma sensação de frieza e desconexão, refletindo a própria essência da corporação: eficiência máxima, mas desconectada das consequências humanas e ambientais de suas ações.

8.5.3 Passado

A Elysium Corp teve um início modesto, com uma pequena rede de hotéis em cidades turísticas de médio porte no Brasil. No entanto, ao perceber o potencial inexplorado de áreas naturais, a empresa rapidamente mudou de direção, focando no desenvolvimento de resorts de luxo em locais remotos e paradisíacos.

Seu primeiro grande marco foi um resort no Nordeste brasileiro, que combinava arquitetura sofisticada com praias isoladas. O sucesso estrondoso desse empreendimento marcou o início de sua ascensão como uma potência no setor. Ao longo dos anos, a Elysium Corp expandiu agressivamente, adquirindo terras em áreas ecologicamente sensíveis e estabelecendo-se como líder no mercado de turismo de luxo, ainda que à custa de comunidades locais e ecossistemas.

8.5.4 Presente

Hoje, a Elysium Corp é uma gigante global do turismo de luxo, conhecida por seus resorts que oferecem experiências exclusivas em meio a paisagens naturais intocadas. No entanto, essa expansão acelerada trouxe um custo significativo. O impacto de suas operações em áreas como Guacitapirã – próxima a um sítio arqueológico e em pleno coração da Floresta Amazônica – colocou a empresa no centro de debates acalorados sobre exploração ambiental e ética corporativa.

Apesar das críticas, a Elysium mantém uma imagem pública de inovação e responsabilidade ambiental, promovendo seus empreendimentos como modelos de turismo sustentável. No entanto, evidências de práticas predatórias, como a remoção de comunidades e a destruição de habitats sensíveis, enfraquecem essa narrativa.

Dentro da empresa, os executivos priorizam o lucro acima de tudo, e Guacitapirã é vista como mais um marco em sua expansão, independentemente das consequências para o ecossistema ou a cultura local.

8.5.5 Futuro

No futuro, a Elysium Corp se torna ainda mais poderosa, consolidando-se como uma força quase incontrolável no setor de turismo. Seus empreendimentos se espalham por todas as áreas de valor natural no Brasil, transformando paisagens antes intocadas em atrações para a elite global.

O resort em Guacitapirã, construído às margens do sítio arqueológico, é um símbolo da devastação causada pelo avanço corporativo. Florestas dão lugar a mega construções, e a conexão das comunidades locais com suas terras e histórias é perdida para sempre. Apesar de continuar promovendo uma imagem de inovação, a Elysium é irreversivelmente marcada pelos danos ambientais e sociais que provocou.

A corporação torna-se um reflexo extremo de um sistema que prioriza riqueza e progresso, sacrificando cultura, história e ecossistemas. Para personagens como Dante, a Elysium representa não apenas uma ameaça, mas um lembrete constante do custo humano e ambiental do poder desenfreado.

8.6 NUAQUITÁPI

A aldeia Nuaquitápi se localiza nas proximidades de onde se ergue a cidade de Guacitapirã. Em um tempo passado, quando a cidade ainda engatinhava e mantinha apenas alguns casarões rústicos e ruas de terra, a aldeia já existia, abrigando um povo indígena profundamente conectado à terra, aos ciclos naturais e aos mistérios da floresta. Esse povo, herdeiro de uma sabedoria ancestral, vivia em um ambiente onde cada árvore, cada pedra e cada som do riacho carregava significados espirituais. Entretanto, a chegada progressiva de comerciantes e viajantes brancos, introduzindo novos valores, objetos e línguas, trouxe inquietação às famílias de Nuaquitápi. Era um período de transição: a tradição começava a se diluir e o diálogo com o mundo exterior anunciava um futuro em que as raízes culturais se tornariam mais frágeis.

8.6.1 Atmosfera Geral

No passado, a atmosfera na aldeia Nuaquitápi é de profunda harmonia entre as pessoas e o ambiente natural. O ar é repleto de fragrâncias vegetais e do aroma da terra úmida, enquanto os sons do vento entre as folhas e do riacho cristalino formam a trilha sonora da vida cotidiana. Os moradores levam uma existência simples, pautada por rituais sazonais, celebrações de colheita e ensinamentos transmitidos oralmente pelos anciãos. Contudo, a presença cada vez mais frequente de forasteiros brancos desperta certa inquietação: há curiosidade, mas também hesitação, como se a própria floresta sussurrasse avisos de cautela. Embora o sentimento de pertencimento seja forte, pequenas tensões internas começam a emergir conforme a juventude olha para o horizonte, tentando compreender a necessidade de preservar o que é antigo frente às novidades que chegam do mundo exterior.

8.6.2 Aspecto Visual

No período em que a aldeia floresce, as habitações são construídas de madeira leve e palha, dispostas em semicírculo ao redor de um espaço central onde ocorrem reuniões e cerimônias. Amuletos de sementes, plumas coloridas e esculturas rudimentares adornam as entradas das casas, contando histórias silenciosas dos antepassados. Nas bordas da aldeia, plantações de mandioca, milho e frutas silvestres misturam-se à vegetação nativa. Trilhas marcam o caminho até o riacho, onde crianças aprendem a pescar e a reconhecer pegadas de animais. Ao entardecer, a luz do sol projeta sombras alongadas sobre as estruturas simples, enquanto os moradores se reúnem para partilhar alimentos, trocar conhecimentos e relembrar histórias sagradas.

8.6.3 Passado

No passado, a Nuaquitápi coexiste com uma Guacitapirã recém-nascida, ainda modesta. Os indígenas mantêm rituais noturnos, danças e cantos que reverenciam a terra, os espíritos da floresta e os antepassados. As primeiras trocas com os brancos trazem objetos de metal, tecidos diferentes, línguas novas e ideias estranhas. Pouco a pouco, o fascínio e a influência externa vão desafiando a teia de crenças originais, e

alguns jovens começam a se afastar da memória coletiva. Ainda assim, a essência da Nuaquitápi resiste por um tempo, ancorada nos mais velhos, que entoam cânticos sob o céu estrelado, esperando que as raízes profundas da cultura não sejam arrancadas pelas correntes invisíveis do progresso.

8.6.4 Presente

No presente, a aldeia Nuaquitápi é apenas uma lembrança nebulosa. O espaço físico que um dia abrigou ocas, rituais e risadas infantis cedeu lugar à floresta que em parte a engoliu com o tempo, assim como também construções urbanas. Poucas pessoas lembram e dão importância que ali existiu uma comunidade indígena: talvez um nome esporádico em um livro escolar, um painel esquecido em um museu local ou uma história contada pelos mais velhos. A cultura outrora viva transformou-se em fragmentos diluídos no cotidiano da cidade, presentes em traços genéticos dos descendentes misturados à população, em lendas contadas sem muita convicção e em alguns poucos objetos guardados como curiosidades.

8.6.5 Futuro

No futuro, Nuaquitápi vive apenas nas páginas amareladas de documentos, em relatos dispersos e em lembranças pessoais guardadas com carinho, mas já sem a força do pertencimento coletivo. Pesquisadores e curiosos que decidam estudar o passado de Guacitapirã encontram menções à aldeia como parte do cenário histórico da região, um ponto distante no tempo que quase ninguém consegue visualizar com clareza. Ao buscar compreender o que era a Nuaquitápi, depara-se apenas com ecos: trechos de diários, desenhos empoeirados, memórias lacunares. Tornou-se um símbolo da fragilidade da memória cultural frente às transformações irreversíveis da modernidade.

9 SINOPSES DOS EPISÓDIOS

9.1 EPISÓDIO 1 – MIRAGENS

Dante (70), no futuro, com setenta anos, vaga por São Paulo, aparentando uma vida dura e sofrida. Ao chegar a uma banca de jornal, ao ver que está sem dinheiro, pede um exemplar na esperança de encontrar algum trabalho. Revira novamente a carteira e os bolsos vazios e se depara com uma foto antiga bela uma jovem. O vendedor, relutante, mas tocado pela situação, lhe entrega um jornal de dias atrás. Dante agradece e segue sem rumo.

Folheando o jornal enquanto caminha, Dante só encontra anúncios impossíveis para alguém de sua idade, até que uma manchete lhe salta aos olhos: um sítio arqueológico em Guacitapirã foi transformado em um resort de luxo. A indignação o domina, e ele amassa o jornal, jogando-o ao chão. Perturbado, senta-se em um banco de praça logo a frente e revira novamente a carteira, reencontrando a foto que, amarelada pelo tempo, desperta lembranças amargas. Lágrimas discretas escorrem.

A rotina barulhenta da cidade o desperta de seu devaneio. Uma menina corre ao seu lado com dinheiro e um sorvete na mão. A fome consome Dante, e num ato desesperado, ele a assalta, derrubando-a no chão e ferindo-a. O choro da criança atrai o pai e o tio, que avançam furiosos. Temendo a vingança, Dante foge por becos estreitos, perseguido pelas vozes indignadas que se perdem na escuridão das ruas.

Já à noite, ele encontra refúgio numa lanchonete simples, onde come rapidamente e tenta esquecer o que fez. Ao sair, mendiga em vão, sendo ignorado por olhares frios. Cansado, segue seu caminho, passando por um grupo de jovens em uma rua deserta. Ao ser empurrado, pegam sua carteira, vendo que nada tinha de valor jogam tudo no chão, lançando a foto como se fosse lixo. Dante se desespera, e furioso investe para recuperá-la, mas é recebido com socos e chutes. Enfraquecido pelo peso da idade, desaba sob a violência injusta até apagar.

Em um passado muito distante, Abraão (9), um menino recém-chegado com sua família à comunidade de Guacitapirã, brinca despreocupadamente com Tuiagará (12) e outras crianças da aldeia local, quando um estrondo interrompe a calma da floresta. Curiosos, eles avançam por entre a mata e chegam a uma clareira onde um confronto violento ocorre. No centro do conflito, Yumak (60...), o líder, é rendido por

rebeldes que clamam por justiça. Jalapik (75), o ancião marcado por um passado de dor, conduz um ritual sombrio que culmina na morte de Yumak, envolta em um clarão ofuscante e cânticos antigos. Horrorizado, Abraão foge, correndo de volta para casa, carregando o peso das imagens terríveis que testemunhou. Apesar de tentar se isolar em seu quarto, a sensação de perigo e as imagens do ritual persistem, deixando-o temeroso diante de uma força desconhecida e ameaçadora daquela tarde na floresta que parece dominar seus pensamentos.

Nos dias atuais, Dante, agora com 48 anos, desperta desorientado em uma sala de reunião luxuosa, onde o brilho de janelas amplas e uma mesa de madeira nobre contrastam com o peso das memórias que carrega. Ele faz parte da Elysium Corp., que planeja erguer um resort na Floresta Amazônica, ignorando o valor histórico daquele território. Os executivos parecem entusiasmados, mas Dante pressente perigo nas palavras cuidadosamente escolhidas e nos sorrisos dissimulados. Pedro, um colega e amigo, hesita, enquanto Saulo (42), ambicioso e manipulador, conduz o projeto com falsa cordialidade. Sob pressão, Dante cede à influência de Saulo, rouba o projeto de Pedro (45) e altera dados, garantindo sua própria ascensão. Quando a farsa é revelada, Pedro, abalado, se suicida, e a culpa recai sobre Dante. Raquel (42), esposa de Dante e irmã de Pedro, horrorizada pela traição que levou à tragédia familiar, o expulsa de casa.

Despojado de honra e emprego, Dante se vê cercado por acusações. Enquanto Saulo manipula a narrativa, posa de inocente e assume o controle do projeto, Dante mergulha no desespero. Em busca de redenção, ele volta às raízes, partindo para a antiga casa de seu avô, perto do sítio arqueológico em Guacitapirã. Lá, entre livros empoeirados e artefatos esquecidos, encontra cadernos antigos que mencionam um colar ligado a Yumak, capaz de alterar eventos já vividos. Convencido de que pode reparar o passado e restaurar aquilo que perdeu, Dante enfrenta a floresta novamente, explorando ruínas cobertas de vegetação, mas não encontra o artefato. Sem opção, retorna a São Paulo, decidido a revelar a Raquel sua descoberta. Ela o recebe com relutância. Em um café discreto, Dante explica sobre o colar e a possibilidade de reverter a morte de Pedro, mas Raquel o encara com descrença e cansaço. Finalmente, ela admite que agora mantém um relacionamento com Saulo.

A revelação cai sobre Dante como um golpe cruel. A raiva explode em seu peito, alimentada pelo ódio que sente por Saulo. Ao cair da noite, ele se dirige à corporação

onde Saulo ainda trabalha, determinado a confrontá-lo. No escritório vazio, iluminado apenas pela luz fria do monitor, Dante e Saulo se enfrentam. Palavras amargas, acusações, golpes violentos e móveis derrubados transformam a sala em um campo de batalha. Quando Raquel aparece, chamando o nome de Dante, a distração lhe custa caro. Saulo aproveita o momento e o empurra contra a janela, quebrando o vidro. Dante, tentando se equilibrar, sente as mãos de Saulo apertarem seu pescoço antes de ser lançado no vazio. O corpo de Dante cai sobre o carro de Raquel, estacionado lá embaixo, em um impacto seco e terrível.

Lá em cima, Raquel assiste à cena, ajoelhando-se, horrorizada, enquanto Saulo se afasta lentamente, carregando consigo medo e fúria. Desolada, ela encara o corpo de Dante, imóvel, e compreende que as forças que unem o passado ancestral e o presente corrompido se entrelaçam de forma trágica. Assim, o episódio piloto se encerra, deixando a sensação de que toda a história — do menino Abraão na Amazônia ao homem Dante em São Paulo — está conectada por raízes profundas, traições amargas e a presença invisível de um poder ancestral que continua a pairar sobre todos.

9.2 EPISÓDIO 2 – O RASTRO

Dante (25) chega à universidade e caminha pelo campus, encantado com a grandiosidade do ambiente acadêmico. Ele se sente inspirado ao observar os edifícios históricos, as áreas verdes e o movimento intenso dos estudantes. Durante uma de suas primeiras aulas, conhece Pedro (22), um estudante experiente na rotina universitária. Em uma conversa casual, Dante faz um comentário desprezioso sobre uma garota que viu se despedindo de Pedro ao entrar na faculdade, sem saber que é Raquel (19), sua irmã, o que causa uma leve tensão entre os dois.

Com o passar das semanas, Dante se adapta à vida universitária e transforma a biblioteca em seu refúgio pessoal. Ele passa horas entre livros e manuscritos antigos, fascinado pelo conhecimento que encontra. A biblioteca se torna o epicentro de sua crescente paixão pelo curso de antropologia. Certo dia, enquanto explora prateleiras mais remotas, encontra um livro antigo e desgastado, cujo título está desbotado. Descobre que foi escrito por alguém chamado Abraão. Intrigado, Dante começa a ler e é rapidamente absorvido pelas descrições vivas das culturas

ancestrais da região. Ele sente uma conexão inexplicável com o autor, sem saber que Abraão é um ancestral distante, e mergulha em pesquisas sobre civilizações antigas, misturando realidade e mito.

Após um longo dia na faculdade, Dante volta para casa exausto e cai em sono profundo. Durante a madrugada, tem um pesadelo vívido com Yumak, uma figura sombria citada no livro. Ele acorda suando frio, com o coração disparado, e demora a perceber que está de volta à realidade. Apesar do medo, o cansaço o vence, e ele volta a dormir.

Semanas depois, a universidade anuncia um projeto de estágio em um sítio arqueológico recém-descoberto. A notícia desperta grande interesse entre os estudantes de arqueologia, antropologia e história. Dante se inscreve imediatamente, empolgado com a possibilidade de aplicar seus estudos. Pedro também vê no estágio uma oportunidade importante. Ainda ressentido pelo comentário de Dante sobre sua irmã, Pedro se aproxima dele fingindo querer ajudar e oferece dicas sobre como se destacar no processo de seleção. No entanto, suas dicas são enganosas, feitas para prejudicar Dante.

No resultado da seleção, Pedro é aprovado para o estágio, enquanto Dante, frustrado e desanimado, fica de fora. Sentindo-se derrotado, ele abandona o livro de Abraão e suas pesquisas, acreditando que seus esforços foram em vão. Semanas depois, Dante percebe inconsistências nas dicas que Pedro lhe deu. Investigando mais a fundo e conversando com outros colegas, descobre que foi sabotado. A traição de Pedro desperta uma raiva silenciosa, mas também uma determinação renovada.

Decidido a recuperar sua posição, Dante volta aos estudos com afinco. Em vez de confrontar Pedro diretamente, ele passa longas horas na biblioteca e nos arquivos da universidade, desenvolvendo um projeto independente com novas ideias e interpretações inéditas. Após várias tentativas, consegue uma reunião com o professor coordenador, que aprecia suas ideias e as apresenta a outros professores. Com isso, Dante conquista uma vaga no estágio.

Enquanto participa dos primeiros trabalhos teóricos do estágio, Dante observa pequenos erros cometidos por Pedro e os usa discretamente para plantar dúvidas entre os outros membros da equipe. A crescente popularidade de Dante começa a incomodar Pedro, que decide agir. Fingindo querer uma amizade verdadeira, Pedro se interessa pelas pesquisas de Dante para descobrir suas fontes de informação. Ao

saber do livro de Abraão, Pedro o engana com falsas pistas, direcionando-o a áreas restritas e arriscando o andamento do trabalho no sítio arqueológico.

Poucos dias depois, Pedro vai ao local indicado a Dante e tira as marcações de áreas proibidas para alunos. Sabendo que Dante estará lá, avisa os professores, que encontram o local logo após a chegada de Dante. Surpreso e confuso, Dante tenta se explicar, mas os professores, furiosos, não querem ouvir. Eles convocam uma reunião de emergência e, mesmo com sua defesa, Dante é expulso do estágio e afastado da universidade. Pedro retoma o protagonismo entre os colegas, enquanto Dante, desolado e sem rumo, enfrenta o peso da injustiça e a incerteza sobre como reconstruir sua trajetória.

9.3 EPISÓDIO 3 – DESEQUILÍBRIO

Após um longo dia de trabalho, Dante (38) chega em casa e encontra Raquel esperando por ele com um sorriso acolhedor. O ambiente é simples, mas aconchegante, refletindo o estilo de vida que os dois adotam desde que se mudam para uma região mais afastada da cidade. Enquanto Dante relaxa no sofá, seu celular toca inesperadamente. A ligação vem de um número desconhecido, mas Dante, curioso, atende. A voz do outro lado da linha se apresenta como representante da Elysium Corp, uma empresa renomada. Sem muitos detalhes, a pessoa informa que a empresa está interessada em contratá-lo para um projeto na sede em São Paulo, oferecendo uma oportunidade de trabalho que promete um bom salário e envolvimento em um grande empreendimento.

Dante fica surpreso e intrigado. Ele não espera uma oferta assim, especialmente de uma empresa tão conhecida. Ao encerrar a ligação, conta a Raquel (32) sobre a proposta, ainda sem saber exatamente do que se trata o projeto. A empolgação fica visível em seu rosto, mas também existe um misto de incerteza. Dante pondera sobre o que essa nova oportunidade pode significar para sua carreira e para o futuro dos dois, sem ter ideia de que essa decisão pode trazer desafios inesperados.

Depois de uma longa viagem com escalas e paradas, Dante (38) chega a São Paulo e segue diretamente para a sede da Elysium Corp, um edifício elegante que reflete o status da empresa. Lá, ele é recebido por Saulo (42), que, com um sorriso

acolhedor, o conduz até a sala de reuniões. Durante a reunião, Dante descobre que a Elysium Corp quer que ele utilize seu conhecimento em construção civil para identificar falhas no projeto do sítio arqueológico. O projeto está parado há meses devido à falta de progresso nas pesquisas e escavações. O objetivo da empresa é claro: encontrar justificativas técnicas para obter a licença necessária e iniciar a construção de um resort de luxo na área. Essa situação coloca em jogo um dilema ético para Dante, que se vê dividido entre o atrativo financeiro da oferta e sua afinidade com o local, tendo em vista sua infância na região e o contato limitado com o sítio durante sua primeira tentativa de graduação.

Após a reunião, Saulo convida Dante para um café. Há algum tempo na cidade, Saulo compartilha suas próprias experiências e oferece uma visão mais pessoal e positiva sobre viver em São Paulo e trabalhar na Elysium Corp. Ele destaca as oportunidades que a cidade oferece e os benefícios do cargo, tentando aliviar a pressão sobre Dante. A conversa faz Dante se sentir um pouco mais confortável na nova cidade, mas ele ainda reflete sobre o impacto da proposta em relação ao sítio arqueológico.

Depois do café com Saulo, Dante (38) retorna para casa em um estado de reflexão profundo. As ruas movimentadas de São Paulo servem de pano de fundo para seus pensamentos enquanto ele viaja de volta à Amazônia. Ao chegar, é recebido por Raquel, que percebe sua preocupação e inquietação. Enquanto jantam, Dante compartilha os detalhes da proposta da Elysium Corp e os dilemas que enfrenta. Raquel, entusiasmada com a ideia de uma nova vida na metrópole, discute as possibilidades que a mudança pode trazer para eles. Ela fala sobre as oportunidades profissionais e pessoais que São Paulo oferece, enfatizando como a cidade pode trazer uma vida melhor e mais dinâmica para ambos. Raquel menciona Pedro, que trabalhou no sítio arqueológico e hoje enfrenta a frustração com a possível falta de verbas, o que pode encerrar o projeto. Ela sugere que, ao aceitar o emprego, Dante mantenha contato com Pedro (35) e tente ajudar de alguma forma, quem sabe preservando parte do sítio como espaço público e de homenagem.

A empolgação e o otimismo de Raquel influenciam Dante. Ele passa a considerar a proposta não apenas como uma oportunidade de carreira, mas também como uma chance de fazer a diferença. A perspectiva de uma nova vida na cidade grande, somada à possibilidade de ajudar Pedro e o projeto da corporação, leva Dante

a decidir aceitar o emprego na Elysium Corp.

Algumas semanas depois, Dante (38) e Raquel (38) começam a se adaptar à agitação da cidade grande, contando com o apoio de Saulo, que se torna uma presença constante em suas vidas. Dante, agora envolvido em seu trabalho na Elysium Corp, parece se ajustar bem à nova rotina. No entanto, um telefonema inesperado vindo da Amazônia muda tudo. A notícia da morte repentina de seu avô o abala profundamente, e Dante decide voltar sozinho para sua terra natal.

Ao chegar à Amazônia, ele se encontra na casa que pertenceu ao seu avô Thomas, um lugar carregado de lembranças de sua infância. O silêncio da casa e a ausência do pai forçam Dante a confrontar a dor do luto. Nos poucos dias que passa ali, organizando os pertences, Dante mergulha em uma reflexão profunda sobre a vida que leva até agora. Ao revisitar memórias do passado, ele questiona as decisões recentes, desde a mudança para São Paulo até sua relação com Raquel e o trabalho na Elysium Corp. A casa, repleta de histórias e significados, se transforma em um espaço de introspecção, onde Dante pondera sobre as novas responsabilidades que o aguardam e os caminhos que sua vida pode seguir a partir desse momento difícil. O luto, vivido de forma solitária na casa de seu avô, reconecta Dante às suas raízes e o obriga a enfrentar as incertezas do futuro, preparando-o para as próximas decisões que precisará tomar.

9.4 EPISÓDIO 4 – DILEMA

Flashback... No fim da tarde, o sol mergulha suavemente em tons dourados, iluminando o quintal da antiga casa do avô de Dante. Ainda criança, Dante corre de um lado para o outro, rindo e brincando com seu pai, enquanto ambos aproveitam a serenidade do lugar. No meio da brincadeira, uma voz chama do portão. Thom avô de Dante, com um olhar de espanto, vai até a entrada. O que parece uma simples visita se transforma em um momento de mistério: o avô passa carregando algo, com expressão repleta de receio, entrando apressadamente em casa e deixando Dante e seu pai sem compreender o motivo da inquietação.

Dante (38) desperta de um cochilo que tira sem perceber no sofá, ainda na casa de seu avô, onde o silêncio denso e a dor do luto pela morte recente de seu avô pesam no ambiente. Ele revisa pertences acumulados ao longo dos anos,

encontrando objetos que evocam memórias de infância. Entre essas coisas, Dante descobre um velho diário e diversos papéis com anotações antigas. O diário, com capa desgastada e páginas amareladas, indica que o avô está envolvido em algo misterioso, um segredo que não desejava revelar a ninguém. Trechos dispersos revelam a tentativa de proteger algo muito antigo e valioso, algo que pode estar diretamente ligado à região do sítio arqueológico. Essa possibilidade faz Dante repensar o impacto do projeto da Elysium Corp e a construção do resort sobre aquilo que seu avô aparentemente tentava manter escondido.

Determinado a entender melhor o enigma deixado pelo avô, Dante decide procurar Pedro (38), apesar de ainda sentir certo ressentimento. Ele sabe que Pedro conhece bem o sítio arqueológico e pode ajudar a interpretar as pistas do diário. Ao chegar à universidade, Dante encontra Pedro em seu escritório, cercado por documentos e mapas. Pedro o recebe com surpresa e curiosidade. Dante conta sobre o diário, as anotações e a suposta ligação com o sítio. Inicialmente cético, Pedro começa a se interessar quando percebe a relevância das informações. O conhecimento histórico e técnico de Pedro é essencial para dar sentido às pistas. Dante expõe seu dilema: a proposta da Elysium Corp promete um futuro promissor, mas pode ameaçar um segredo ancestral que o avô tentou proteger. Pedro, ao considerar essa perspectiva, concorda em ajudar. Ele também tem seus próprios motivos, frustrado com a possível interrupção do projeto acadêmico devido à falta de verba.

Enquanto Dante (38) não retorna a São Paulo, Raquel (32) lida com a tensão emocional da distância e das incertezas. Ela se esforça para manter a calma e apoiar Dante, mas sente o peso de equilibrar responsabilidades pessoais, emocionais e profissionais. Raquel pressiona Dante a voltar para São Paulo, preocupada com o tempo que ele estava fora, podendo o prejudicar no trabalho.

Confiante de que pode desvendar o enigma do avô e usar esse conhecimento para proteger o sítio arqueológico, Dante convence Saulo (32) de que Pedro (35) é essencial para o relatório final sobre as “falhas” do projeto. Saulo, interessado em obter resultados, concorda em levar Pedro para São Paulo. Dante também convence Pedro a ir com ele, argumentando que sua presença pode garantir um posicionamento que favoreça a preservação da área, talvez alterando a localização do resort.

De volta a São Paulo, Dante incorpora Pedro à equipe. Saulo admira

imediatamente o conhecimento de Pedro, embora alguns membros da equipe recebam o recém-chegado com desconfiança, já que ele vem do meio acadêmico. Com o tempo, Dante se envolve cada vez mais no trabalho, passando longas horas analisando documentos e preparando relatórios, o que o afasta de Raquel. Ela tenta lidar sozinha com suas inquietações, sentindo-se sobrecarregada e insegura quanto ao futuro do relacionamento.

Enquanto Dante e Saulo preparam um relatório incisivo para garantir que o projeto da corporação avance, Pedro percebe brechas que antes não enxergava sozinho. Agora, ele vê a chance de reativar o projeto da universidade ou, ao menos, impedir a destruição completa do sítio. Temendo ser exposto e processado pela Elysium, Pedro envia seu próprio relatório à universidade solicitando sigilo, na esperança de que restabeleçam as escavações e protejam a área. A universidade reage, entrando com um processo para suspender as licitações privadas.

A Elysium Corp, porém, prepara um contragolpe. Dante pressiona Pedro a ajudar na elaboração de um relatório ainda mais sólido, fortalecendo a posição da empresa. Depois de algumas semanas, as decisões judiciais se mostram favoráveis à corporação, que agora se prepara para dar início aos estudos de viabilização do resort. Enquanto isso, Dante encara um cenário em que o segredo do avô, o destino do sítio arqueológico e seu relacionamento com Raquel entram em conflito, exigindo escolhas difíceis a serem tomadas.

9.5 EPISÓDIO 5 – RETORNO

O avô de Dante (5), Thomas (63), envolve o menino em histórias sobre poderes místicos dos povos da floresta, algo mais antigo do que qualquer registro escrito. Na sala mal iluminada da velha casa, Thomas mostra a Dante livros antigos, cheios de anotações e símbolos desconhecidos pelo neto. O garoto observa, fascinado, as figuras humanas e formas geométricas que parecem dançar nas páginas. Inspirado pela curiosidade que o avô desperta, Dante decide brincar de explorar os arredores em busca desse poder misterioso. Ao brincar perto de um riacho, ele escorrega numa pedra coberta de musgo e bate a cabeça. Ao acordar, sente que silhueta sem conseguir ver o rosto o levanta, enquanto sua visão se enche de borrões de luz filtrados pelas árvores.

Anos depois, após a morte da mãe de Dante por febre amarela, ele já quase adulto vive em São Paulo, onde a rotina frenética se opõe com a tranquilidade de sua infância na floresta. Dante e seu pai, Antônio, mudam-se para a capital em busca de um recomeço, mas a vida urbana se mostra dura e solitária. Dante (23) passa o dia em seu estágio e estuda Desenvolvimento de Jogos à noite, nutrindo sua paixão criativa enquanto enfrenta a ausência emocional do pai, que trabalha sem parar. Certo dia, Dante assiste a uma reportagem sobre a descoberta de um sítio arqueológico em Guacitapirã e, imediatamente, memórias da infância e um desejo profundo de retornar à sua cidade natal o inundam. Quando compartilha sua intenção com Antônio (57), o pai reage com veemência contrária, preocupado com as dificuldades financeiras de uma nova mudança e temeroso de reabrir feridas do passado, marcadas pela perda da esposa.

A tensão entre Dante e Antônio cresce, transformando o apartamento em um campo de batalha emocional. Dante se sente dividido entre a frustração e a necessidade de voltar a Guacitapirã, que para ele não significa apenas um retorno físico, mas a chance de compreender sua herança, desvendar mistérios antigos e se reconectar com o legado do avô. Meses se passam, e Dante descobre que a Universidade de Guacitapirã abre inscrições para o vestibular. Ele vê nessa oportunidade uma justificativa concreta para o retorno, preparando-se em segredo para o exame. Ao ser aprovado, experimenta uma alegria imensa, embora Antônio continue relutante. Por fim, o pai acaba aceitando a partida do filho, decidindo ficar em São Paulo, ainda não pronto para encarar as lembranças dolorosas. Dante arruma suas coisas, ansioso e empolgado com a perspectiva de um novo capítulo, uma busca de significado perdido na metrópole.

Ao chegar a Guacitapirã, Dante (24) se sente tomado por uma mistura de ansiedade e nostalgia. A cidade muda com o tempo, e enquanto caminha pelas ruas, testemunha pequenas transformações. Ele vê uma jovem discutindo com um vendedor em uma loja de antiguidades, o que desperta sua curiosidade, mas prefere não se envolver. Ao chegar à antiga casa do avô, nota que algo está errado: a porta permanece entreaberta e o lugar e as coisas parecem revirados. Dante descobre que documentos e outros objetos que para seu avô eram valiosos foram levados, deixando-o inquieto e determinado a encontrar respostas.

Decidido a entender o que ocorreu, Dante se dirige à loja de antiguidades,

esperando descobrir alguma pista. No caminho, encontra Raquel (18), que se apresenta e comenta que o irmão dela trabalha na loja. Juntos, eles seguem até lá. Ao entrar, Dante encontra um dos livros de seu avô exposto, o que desperta sua fúria. A conversa com Pedro (21), irmão de Raquel, torna-se tensa e agressiva, resultando na expulsão de Dante da loja. De volta à casa do avô, ele se sente humilhado e perturbado pela situação.

Raquel aparece, oferecendo ajuda e demonstrando preocupação, mas Dante, abalado e desconfiado, fecha a porta na cara dela, recusando qualquer apoio. Ao se isolar, Dante reflete sobre a dificuldade de confiar nos outros, já que passou anos fora de Guacitapirã, o peso do passado, a perda das coisas do avô, e o distanciamento que escolhe manter das poucas pessoas dispostas a ajudá-lo. Nesse momento, sua mente fervilha com dúvidas sobre em quem pode confiar, enquanto a herança do avô, os segredos do sítio arqueológico e as tensões familiares e pessoais se mesclam em um cenário cada vez mais complexo.

9.6 EPISÓDIO 6 – COLAPSO

Dante (24), imerso em lembranças que o cercam como sombras antigas, olha para os documentos e anotações do avô, agora espalhados pela sala após a invasão que sofreu em algum momentos dos tempos que se mudou com seu pai para São Paulo. O ambiente da casa, iluminado por uma luz suave do fim da tarde, parece sussurrar histórias não contadas. Incerto sobre denunciar o ocorrido à polícia, ele decide investigar por conta própria. Ao explorar a vizinhança, Dante encontra Eduardo, um jovem atendente da lanchonete próxima a lanchonete de que Pedro trabalha, onde presenciou a tensão entre Dante e Pedro. Eduardo, conhecendo os rumores e cochichos das ruas, passa a fornecer pistas sobre pessoas suspeitas na área. Essa troca cria em Dante uma sensação de pertencimento, como se a comunidade finalmente o acolhesse.

Conforme a amizade entre Dante e Eduardo se fortalece, Raquel consegue se aproximar de Dante aos poucos, se juntando aos dois, formando um trio um tanto improvável, mas unido pelo desejo de ajudar Dante recém chegado a cidade e recuperar as coisas desaparecidas. Juntos, após conseguirem algumas pistas, eles seguem até um antigo armazém, acreditando que possam encontrar ali algo que ajude

a desvendar as coisas. Ao entrarem, a iluminação fraca projeta silhuetas distorcidas nas paredes de madeira envelhecida. Uma sombra se move de repente; um homem encapuzado foge, carregando uma bolsa que parecia estar carregada. Apesar da frustração logo de cara, o invasor deixa algumas coisas para trás, transformando a derrota em uma oportunidade de descobrir algo a mais.

Examinando algumas das coisas recuperados, Dante se recorda de tê-las vistos em sua infância, e analisando papéis, anotações entre outros documentos, encontra símbolos e menções a rituais que evocam forças místicas além da compreensão comum. Ao folhear páginas amareladas, ele sente o peso do passado e a força da cultura ancestral que pairam sobre Guacitapirã. Essas pistas o levam até Felipe, um velho amigo de seu avô. Na penumbra de uma sala repleta de lembranças, Felipe revela a existência de uma lenda sobre um artefato místico escondido no sítio arqueológico — o colar de Yumak. Há décadas muitos já o procuraram, mas todos fracassaram, perdendo a razão na tentativa, e que por isso Thomas escondia certas coisas, pois viu seu próprio pai a beira da loucura tentando encontrar algo, que para ele, não passava de uma lenda. E por isso sempre tratou as histórias como mero folclore, pois não queria ver se repetir a histórias com outras pessoas queridas.

A revelação inquieta Dante, que entende a invasão de sua casa como parte de um enigma maior. Determinado, ele planeja retornar a região do sítio arqueológico. Ao lado de Eduardo e Raquel, segue para o local na esperança de encontrar o colar de Yumak, ciente de que seu destino parece entrelaçado aos segredos da terra antiga. Durante alguns dias, eles ficam lendo e fazendo anotações, até que conseguem fazer uma reconstituição do que seria o mapa das catacumbas antigas.

Passado algum tempo, eles partem para onde possa estar o colar. Chegando, observam o local com uma vegetação que se enrosca em ruínas e passagens ocultas. O trio encontra um corredor subterrâneo, iluminado apenas pelo brilho fraco de lanternas que carregam. Ao se dividirem, Eduardo logo se perde, gritando distante, enquanto Raquel tenta convencer Dante a voltar. Mas Dante avança, guiado por um chamado silencioso. Junto de Raquel, ele encontra uma parede falsa e, após grande esforço, a derruba, revelando um túnel estreito que conduz a uma pequena câmara. Lá, sob muita sujeira, um baú empoeirado parece guardar algo de valor. Porém, antes que Dante possa celebrar, Eduardo grita pedindo ajuda, e o solo começa a tremer. Raquel fica presa sob escombros, e Dante a liberta rapidamente, ordenando que ela

corra para a saída. Depois, corre para resgatar Eduardo, que está encurralado entre pedras instáveis. Dante o salva, mas, quando Eduardo foge para a superfície, o túnel desaba atrás dele, isolando Dante nas entranhas da terra.

Raquel, do lado de fora, escava freneticamente, removendo pedras com as mãos trêmulas, enquanto Eduardo, abalado, tenta ajudá-la. O tempo parece esticar em silêncio, até que conseguem sair do perigo. Porém, Dante não emerge. O colapso final o mantém preso sob as camadas do passado.

Anos depois, um Dante (70) idoso caminha com passos lentos pela trilha que conduz ao alto de um morro em Guacitapirã. A brisa agita a folhagem, e seus olhos cansados pousam sobre o resort da Elysium Corp, erguido sobre o antigo sítio. O vento traz o murmúrio de lembranças amargas, e Dante carrega o peso das escolhas e perdas que marcam sua história.

10 RELATÓRIO CRÍTICO

Para começar, não poderia deixar de dizer que o desenvolvimento desse projeto foi bastante caótico, por muitas vezes pesado e dificultoso, mas ainda assim optei por não desistir e por me manter firme mesmo quando as coisas pareciam que iriam desmoronar. Muita coisa foi sendo mudada desde a ideia inicial que tive até agora quando escrevo esse relatório, e aqui irei compartilhar.

A ideia nasceu durante a pandemia, no ano de 2020, ao realizar um curso de showrunner, e isso me inspirou a desenvolver um projeto de série. Durante esse curso, foram várias ideias que vieram à cabeça, cada uma com sua particularidade, e nesse processo eu consegui entender como em cada roteiro o roteirista consegue colocar um pouco de si na escrita, desde a sua forma e linguagem até detalhes sutis ou mais complexos que a ele é ligado diretamente.

Minha primeira ideia foi escrever um longa-metragem que pudesse trabalhar com a temática do tempo e sua "manipulação", escolhas e embates morais, temas que além de ter uma gama de variedades criativas são também o centro de muitos conceitos e debates filosóficos, algo que sempre me instigou. E assim começou a ideia de escrever o filme, partindo de uma jornada de busca onde ao final, após percorrer todo o caminho, o personagem principal iria conseguir pegar um artefato místico e logo em seguida sofrer um acidente que o faria acordar em uma cama de hospital, saindo de um coma, sem saber se tudo aquilo vivido foi realidade, deixando esse ar de mistério tanto para o personagem quanto para o espectador.

Durante a pandemia, a relação bergsoniana do tempo foi vivida de maneira prática, pois em determinados momentos a vivência da duração do tempo era totalmente expandida. Dias monótonos pareciam ter muito mais que 24 horas, enquanto outros nem se via passar e já estava anoitecendo. Além do quanto a memória também era algo vivo, pois se em dias "mortos" o tempo não passava, ao mesmo tempo era necessário que as lembranças de situações vividas e de pessoas fossem revisitadas e colocadas como algo vivo ali no presente para que, em dias mais sombrios, tudo pudesse ficar minimamente bem.

Conforme as aulas do curso foram passando, a ideia começou a ganhar alguns detalhes que fiquei com vontade de transformar em uma série. Mesmo sabendo do quão trabalhoso seria, decidi encarar o projeto, que naquele momento, no mais fundo

do subconsciente, já sabia que seria a ideia do meu TCC.

Logo vieram as aulas da universidade da professora Ester, em formato online, uma experiência bem única por conta de tudo que estávamos vivendo durante esse momento pandêmico. Durante as aulas de Roteiro II, pude ter um contato melhor com desenvolvimento de série, pois durante o curso de showrunner não foi possível realizar a escrita de uma série por causa do tempo relativamente curto, algo que a disciplina da universidade por trazer uma dimensão maior tanto em tempo quanto em conteúdo, proporcionou essa experiência. Assim, comecei a fazer anotações de detalhes que poderiam fazer parte da série, situações de cenas, como poderiam ser os personagens, alguns conflitos que fui achando interessante. E isso foi formando a base do que hoje tenho escrito e desenvolvido dentro do projeto.

Em 2022, último ano que estaria presencialmente na universidade, optei por finalizar todas as disciplinas para poder ter só o TCC como pendência acadêmica, mas não deixei de ir mexendo aos poucos no projeto. Sempre que algo me parecia cabível, anotava em um caderninho ou no celular para não esquecer das coisas que poderiam compor o projeto.

Durante esse ano, conheci a professora Sandra, que estaria assumindo as aulas de roteiro e as demais relacionadas por conta de a professora Ester estar temporariamente de licença. Ao longo da disciplina de Estudos da Narração, ela me trouxe diversas provocações sobre a ideia do roteiro, e até mesmo por que não continuar com o formato de longa, pelo menos para o TCC, por causa da complexidade, e depois futuramente voltar à escrita com calma e sem a pressão da entrega. Porém, sempre colocando que seria uma escolha minha e que me ajudaria como pudesse independente do que eu escolhesse.

Confesso que foram muitas conversas legais e produtivas, mas sendo o cabeça dura que sou, não quis deixar de lado a ideia da série. A partir daí, fui estruturando o projeto e enxergando como o trabalho e desenvolvimento seria árduo, ao passo que tive contato com outros projetos, tanto os que já são consolidados com suas produções audiovisuais quanto os de outros alunos, seja da UNILA ou de outras universidades. Embora às vezes pensasse em enxugar as ideias, e até conseguir em certos momentos, logo vinham mais inspirações e tudo voltava a ficar encorpado novamente.

O ano de 2022 foi uma espécie de pré-roteiro para mim, pois nesse ano fui

elaborando conceitos e fundamentos para o que se tornaria meu projeto de bíblia de série. Entendi melhor a questão da dimensão do Tempo e Espaço e toda sua caracterização e aprofundamento, assim como os personagens principais e os secundários, como dividir a narrativa ou expandi-la para encaixar no tempo previsto equilibrando as informações que devem ser mostradas ao espectador, e a importância da riqueza de informações para um projeto de série em si, e o quanto a bíblia tem que trazer pensando num sistema mercadológico audiovisual.

Próximo ao meio do semestre de 2022, tive a notícia que iria ser pai, um misto de felicidade e preocupação, e pensei como seria a vida dali para frente, pois as coisas mudariam completamente após a chegada da bebê. Finalizei as disciplinas presenciais, e no final do ano já tinha um esboço do que serviria para o desenvolvimento final, e como planejado, em 2023 começaria o projeto em si.

Retornando a São José dos Campos, continuei contato com a professora Sandra para que ela me orientasse ao longo do trabalho. Logo iniciamos, fizemos algumas reuniões e tivemos muitas conversas proveitosas. Ela me incentivou bastante a escrever o projeto, mesmo sabendo que seria muito difícil, ainda mais com um neném chegando.

Porém, logo no início de fevereiro de 2023, já em casa, vi que meu pai não estava legal, e após algumas situações alarmantes marcamos algumas consultas que logo resultaram em uma notícia devastadora. O glioblastoma, um câncer cerebral muito agressivo, com um avanço já considerável, e para piorar eram dois. A partir daí as coisas começaram a ficar bem difíceis para mim, e o projeto começou a ficar de lado, pois tinha algo muito mais importante para lidar, uma doença incurável e implacável que estaria já dando os sinais de que aquilo era o começo do fim para meu pai.

Eu até tentei seguir, mas infelizmente ficou impossível, pois como filho estava sozinho cuidando dele e fazendo tudo que podia, mesmo tendo mais cinco irmãos. E na semana que ele fez a cirurgia, minha filha nasceu. Um pouco do conforto foi ele ter a visto antes de fazer o procedimento. Foi um tempo muito dolorido até a sua partida, e um ano bem duro que, com sorte, tive alguns momentos de alegria, como o do nascimento da Leona, que conseguiu trazer um pouco de luz em meio à escuridão.

Durante todo esse tempo de cuidados ao meu pai, eu tive que fazer diversas escolhas e renúncias, isso pesou bastante e fazia eu me questionar o tempo todo,

colocar em evidência o que é o moral e o imoral, a bondade e a maldade, assim como também o certo e o errado, entre outros pesos duais que são frutos das escolhas humanas. Pois porque tudo isso estava acontecendo, porque comigo, minha família, etc. E isso, sem dúvidas, é um dos pilares do projeto que tem uma ligação bem intimista comigo, é por isso que a dualidade é um tema central da série. E é bem nesse ponto que volto a dizer, que o roteirista sempre coloca um pouco de si dentro da sua escrita. Uns e maiores outros em menores graus, mas sempre terá algo que o ligue diretamente. Eu poderia trazer muito mais lembranças de situações e escolhas que vivi nesse período, e que muitas delas, tem influência nas minhas escolhas para o projeto, pois foram longos meses.

Psicologicamente e fisicamente impossibilitado de continuar, fiquei longe da universidade por quase um ano e meio por conta de tudo que passei com meu pai. Quando decidi que era hora de voltar já no segundo semestre de 2024, uma surpresa bem desanimadora, minha matrícula estava inativa pelo tempo que fiquei fora da universidade. Foi um momento de revolta e angústia profunda, pois já não bastava ter perdido meu pai, e agora nem poder me formar eu poderia? Mas em contato com o professor Dinaldo, coordenador do curso naquele ano, expliquei toda a situação e ele me ajudou a reativar para poder dar continuidade e finalizar a graduação.

O tempo que fiquei longe da universidade também teve sua importância para o projeto, pois mesmo já com uma certa estruturação e ideia formulada, assisti algumas produções, outras revi, e foram bem importantes para pensar na série. Dark, por exemplo, a questão do paradoxo temporal é tão intrigante e bem articulada que me fascinou demais. Russian Doll, que traz o peso do acúmulo existencial e como as diversas linhas temporais têm resquícios umas das outras. E isso certamente me trouxe inspirações de desenvolvimento.

Naquele momento, a atual professora de roteiro do curso era a Clarissa, quem me ajudou a formular o projeto do TCC I, pois havia pouco tempo por conta da questão da matrícula, que até ser efetuada já era meados de outubro, mas no final acabou dando tudo certo pois era um "esboço" da ideia de fato. Durante o TCC II, a professora Clarissa foi me dando alguns toques para o projeto, com certa preocupação por causa de ser algo que teria que ser mais bem articulado para não me perder e deixar tudo confuso e sem nexos, e fazer uma história mirabolante por si só.

A banca foi composta pelos professores Eduardo e Fábio me deram uma

devolutiva bem interessante, cheia de ideias para pensar, questões que poderiam ter uma outra perspectiva, algumas a resolver, mas de forma muito carinhosa como sempre foram, e com muita seriedade.

E por fim, iniciei a última etapa do projeto, o TCC III, onde agora a cabeça está mais leve, porém o tempo tem sido mais curto por causa da vida pessoal e muito trabalho também, o que tem seus prós e contras que fazem parte do ciclo da vida.

Durante essa etapa, decidi reorganizar e reformular a fundamentação teórica, puxar mais para perto da devolutiva da banca e estruturar de forma um pouco mais dividida o que seria a questão dos conceitos que coloco como pilar do projeto.

Sendo sincero, foi bem difícil mesmo, pois teria que me desapegar do que estava quase pronto e começar do zero, mesmo aproveitando bastante do que já havia escrito. E isso creio que foi o que tomou mais tempo, foi bem proveitoso, mesmo que cansativo apesar de tudo.

Agora, chegando nessa reta final, olho para trás e vejo o quanto o projeto cresceu junto comigo, atravessou momentos que nunca imaginei enfrentar e se transformou profundamente do que era lá em 2020.

Cada ideia, inspiração, mudança, cada detalhe e reformulação, cada vez que pensei em desistir mas continuei, tudo isso está entrelaçado no que o projeto se tornou.

Não é só uma série sobre tempo, memória e dualidade, é também o reflexo das camadas que vivi nesses anos, das perdas que marcaram, das alegrias que sustentaram, das dúvidas que insistiram e das escolhas que precisei fazer pelo caminho.

E se tem algo que aprendi nesse processo todo é que projetos assim não se finalizam de verdade, eles amadurecem em ciclos, se refazem a cada retorno, e agora sinto que chegou a hora de apresentar o que construí, carregando a certeza de que cada momento de resistência valeu a pena para chegar até aqui.

11 REFERÊNCIAS

11.1 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGSON, Henri. **L'idée de temps: Cours au Collège de France 1901-1902**. Paris: Presses Universitaires de France, 2019.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema; Uma Introdução**. Tradução: Roberta Gregoli. Campinas. Editora Unicamp; São Paulo. Edusp. 2013.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Movimento**. Tradução: Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1983.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. Tradução: Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.

ELIADE, Mircea. **O Mito do Eterno Retorno**. Tradução: José Antônio Ceschin. São Paulo: Mercuryo, 1992.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte e Letra, 2013.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim Falou Zaratustra**. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa Tomo**. Tradução: Constança Marcondes Cesar. Campinas: Papirus, 1994-1997. 3 volumes.

11.2 REREFÊNCIAS FLMOGRÁFICAS

12 MONKEYS. Desenvolvimento: Terry Matalas; Travis Fickett. Estados Unidos: Syfy, 2015–2018. Série televisiva.

DARK. Criação: Baran bo Odar; Jantje Friese. Alemanha: Netflix, 2017–2020. Série televisiva (streaming).

DE VOLTA PARA O FUTURO. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Bob Gale; Neil Canton. Estados Unidos: Universal Pictures, 1985. Filme.

DEVS. Criação: Alex Garland. Estados Unidos: FX Productions; FX on Hulu, 2020. Minissérie televisiva.

FRINGE. Criação: J. J. Abrams; Alex Kurtzman; Roberto Orci. Estados Unidos: Fox, 2008–2013. Série televisiva.

INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA. Direção: Steven Spielberg. Produção: Robert Watts. Estados Unidos: Lucasfilm; Paramount Pictures, 1989. Filme.

JURASSIC PARK. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy; Gerald R. Molen. Estados Unidos: Universal Pictures, 1993. Filme.

LOKI. Criação: Michael Waldron. Estados Unidos: Marvel Studios; Disney+, 2021–2023. Série televisiva (streaming).

LOST. Criação: Jeffrey Lieber; J. J. Abrams; Damon Lindelof. Estados Unidos: ABC, 2004–2010. Série televisiva.

MEMENTO. Direção: Christopher Nolan. Produção: Jennifer Todd; Suzanne Todd. Estados Unidos: Newmarket Capital Group; Team Todd, 2001. Filme.

O EXTERMINADOR DO FUTURO. Direção: James Cameron. Produção: Gale Anne Hurd. Reino Unido; Estados Unidos: Hemdale Film; Orion Pictures, 1984. Filme.

PULP FICTION: TEMPO DE VIOLÊNCIA. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Estados Unidos: Miramax Films; A Band Apart; Jersey Films, 1994. Filme.

RUSSIAN DOLL. Criação: Natasha Lyonne; Leslye Headland; Amy Poehler. Estados Unidos: Netflix, 2019–2022. Série televisiva (streaming).


THE FLASH. Desenvolvimento: Greg Berlanti; Andrew Kreisberg; Geoff Johns. Estados Unidos: The CW, 2014–2023. Série televisiva.

TRUE DETECTIVE. Criação: Nic Pizzolatto. Estados Unidos: HBO, 2014–presente. Série televisiva.

WESTWORLD. Criação: Jonathan Nolan; Lisa Joy. Estados Unidos: HBO, 2016–2022. Série televisiva.

12 ANEXOS

12.1 PROTOCOLO DE SOLICITAÇÃO DE REGISTRO DO ROTEIRO NA BIBLIOTECA NACIONAL



Registrar ou Averbar Direitos Autorais

N.º do Protocolo da Solicitação	Data de Início	Data Limite
000984.0392612/2025	07/12/2025	06/01/2026

CPF	Nome
414.181.088-63	NATHAN MATHEUS ARRUDA

E-mail	Tipo de Solicitação
nathan.sdmf@gmail.com	Registro de obra ou Averbação

Formulário de Requerimento para registro ou averbação ^

Tipo de solicitação <input checked="" type="radio"/> Requerimento para registro	A OBRA intelectual é <input type="radio"/> Não publicada
--	---


Informações sobre a obra intelectual


Título da Obra
CÍCLICO

Gênero da Obra
Roteiro (audiovisual)

Nº total de páginas da Obra
75

A obra Intelectual é
 Não se aplica

Anexe sua obra intelectual (somente PDF - 512MBs) 


 Serie Ciclico _ EP01 Miragens (Piloto) - Autor-Nathan Arruda _ Tratamento v1.pdf

Observações (caso haja)
 Registro de Roteiro na Biblioteca Nacional para Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade Federal da Integração Latino-Americana.

13 ROTEIRO

A seguir, apresento o roteiro do episódio piloto da série *Cíclico*, intitulado *Miragens*. Esse material funciona como desdobramento prático das reflexões propostas neste trabalho, evidenciando de que modo as questões de tempo, memória, dualidade e arquitetura temporal se organizam na escrita de cenas e na composição da narrativa seriada.

CÍCLICO
Miragens (Piloto)

Ficção, Drama.

Nathan Arruda

1º Tratamento

xernobs@gmail.com

2025

FADE IN:

1. EXT. CENTRO - SÃO PAULO - TARDE (FLASHFORWARD)

Céu cinzento, nuvens baixas quase encostam nos PRÉDIOS ANTIGOS de FACHADAS DESCASCADAS.

O SOM é um muro contínuo: BUZINAS, GRITOS, MOTORES ACELERANDO e FREANDO. ÔNIBUS e CARROS se espremem nas RUAS ESTREITAS, avançam e param em solavancos.

Nas CALÇADAS LOTADAS, GENTE anda apressada em todas as direções.

MENDIGOS deitados sobre CAIXAS DE PAPELÃO MOLHADAS. VENDEDORES AMBULANTES exibem produtos falsificados, gritando ofertas.

Do meio desse caos emerge DANTE, 72.

O corpo é CURVADO, os OMBROS caídos. Ele caminha devagar, em CONTRA-RITMO com a pressa geral. CASACO SURRADO, CALÇAS ENCARDIDAS – ele não combina com nada à volta e, ao mesmo tempo, parece parte fixa da paisagem.

Algumas pessoas esbarram nele sem olhar. Outras desviam instintivamente, como se ele fosse um obstáculo invisível.

Dante segura uma CARTEIRA quase destruída.

Ele a abre em movimento, MÃOS TRÊMULAS vasculhando o interior vazio. PAPÉIS DESBOTADOS, recibos velhos. Nenhuma nota.

Ele confere de novo. E mais uma vez. O gesto é automático, como um tique de quem sabe que não vai encontrar nada.

O OLHAR é DISTANTE, perdido em algum lugar que não é essa rua.

De repente, uma AMBULÂNCIA corta o fluxo de carros. LUZES PISCANTES. SIRENE AGUDA rasga o ar.

A AMBULÂNCIA passa perto de Dante. O reflexo vermelho e azul varre seu rosto.

Ele PAUSA. OLHA AO REDOR, como se o barulho o arrancasse de um transe.

À distância, destacando-se entre lojas e ambulantes, uma VELHA BANCA DE JORNAL: estrutura metálica enferrujada, TOLDO RASGADO, REVISTAS DESBOTADAS penduradas tortas.

Dante fixa os olhos nela.

Ele volta a caminhar, em direção à BANCA. Atravessa a multidão, quase levado pelos corpos que o empurram, mas sem perder o alvo.

No meio da confusão urbana, aquela banca vira seu ponto fixo – o único lugar que parece oferecer alguma coisa, mesmo que seja só papel velho.

Ele segue, pequeno, sendo engolido pela atmosfera caótica de São Paulo.

2. EXT. BANCA DE JORNAL - CONTÍNUO

Dante se aproxima devagar. O PISO IRREGULAR da calçada revela BURACOS, POÇAS DE ÁGUA BARRENTA, LIXO acumulado nos cantos.

A BANCA DE JORNAL à frente é pequena, metálica, ENFERRUJADA. O TOLDO RASGADO balança no vento fraco.

Revistas DESBOTADAS pendem presas por GRAMPOS, algumas girando devagar. MANCHETES SENSACIONALISTAS, capas de fofoca plastificadas e JORNAIS ANTIGOS formam um mosaico desajeitado.

ATRÁS DO BALCÃO, o JORNALEIRO, 50, observa a rua com olhar APÁTICO, mastigando um pedaço de pão amanhecido. Ele segura um TRAPO SUJO, com o qual esfrega distraidamente as capas.

Dante para a poucos passos da banca. Respira fundo, como se juntasse forças pra falar. Ao redor, a cidade segue correndo, indiferente.

O jornaleiro nota a figura encurvada se aproximando. Larga o trapo no balcão. Olha Dante de cima a baixo – mais reconhecimento do tipo do que surpresa.

Dante dá mais um passo. Abre a CARTEIRA devagar. Os dedos enrugados tateiam o NADA; o couro ressecado estala. Ele baixa o olhar, envergonhado, antes de erguer os olhos até encontrar o do jornaleiro.

Um pequeno silêncio, pesado.

DANTE

(baixo)

Tem... um jornal... dessa semana?

JORNALEIRO

(por instinto)

Pra quê?

Fica encarando Dante por um segundo. Depois se vira, pega um EXEMPLAR AMASSADO de dias atrás numa pilha.

JORNALEIRO
(sério, indiferente)
Toma.

Ele estende o jornal.

Dante alcança, cuidadoso.

O TRAPO escorrega do balcão, cai na calçada molhada. Dante se abaixa por reflexo pra pegar.

Um POMBO, que estava perto, bate asas e levanta voo, assustando-o. Dante dá um meio passo pra trás, quase tropeçando.

Ele devolve o trapo. O jornaleiro pega sem agradecer, já voltando a mastigar.

Dante segura o JORNAL com certo cuidado, como se fosse algo mais importante do que é.

Quase sem perceber, abre a carteira de novo – tique automático preocupado.

Os dedos encontram uma BORDA DE PAPEL mais rígida. Uma FOTO.

Ele puxa.

CLOSE NA FOTO - DANTE MUITO MAIS JOVEM, sorriso tímido, abraçado a uma JOVEM RADIANTE numa festa colegial.

De volta à banca:

Dante fica quase imóvel, os olhos percorrendo a imagem. A mão que segura a foto TREME levemente. A outra ainda prende o jornal contra o peito, como se o mantivesse ancorado no presente.

Ele pisca algumas vezes, segurando a umidade nos olhos. Não deixando as lágrimas cair.

Depois de um longo segundo, guarda a foto de volta na carteira, com cuidado quase cerimonial. Fecha a carteira e respira fundo.

DANTE
(voz tímida)
Obrigado.

O jornaleiro só o acompanha com o olhar, sério, em silêncio.

Dante se afasta da banca com passos lentos, sumindo de novo na correnteza de gente caótica de São Paulo.

3. EXT. CALÇADÃO DO CENTRO HISTÓRICO - TARDE

Dante caminha devagar, o JORNAL AMASSADO debaixo do braço.

O CALÇADÃO é largo, ladeado por PRÉDIOS ANTIGOS de arquitetura eclética. Algumas janelas de VENEZIANAS QUEBRADAS. Fachadas cobertas por GRAFITES e PICHAGÕES.

No chão, PEDRAS PORTUGUESAS gastas. BURACOS, TAMPAS DE BUEIRO AFUNDADAS, LIXO acumulado. Cada passo é um desvio.

Dante tira o jornal debaixo do braço, abre enquanto anda.

As mãos enrugadas deslizam pelas PÁGINAS AMASSADAS, manchadas de gordura de outros leitores.

CLOSE NO JORNAL - CLASSIFICADOS

"Procura-se entregador com MOTO PRÓPRIA."

"Vaga para JOVEM APRENDIZ - até 21 anos."

"Profissionais DINÂMICOS e com INGLÊS FLUENTE."

De volta a Dante:

Ele lê, os olhos endurecem. Fecha a boca, respira fundo.

Para um instante ao lado de uma LIXEIRA TRANSBORDANDO SACOLAS RASGADAS. Vira a página, insistindo.

CLOSE - PÁGINA INTERNA

Uma chamada em NEGRITO, cercada por FOTOS VIBRANTES:

"SENSAÇÃO DO MOMENTO: ANTIGO SÍTIO ARQUEOLÓGICO EM GUACITAPIRÃ ENFIM SE TRANSFORMA EM NOVO RESORT DE LUXO DA ELYSIUM CORP."

Dante trava.

Ele para no meio do fluxo, imóvel, encarando a manchete.

Um CICLISTA surge e desvia em cima da hora.

CICLISTA
(irritado)
Ô, sai do caminho, véio do caralho!

Dante nem reage. O som da rua começa a se afastar.

O JORNAL nas mãos dele - FOTOS DE UM RESORT: piscinas azul claras, espreguiçadeiras alinhadas, drinques coloridos em close, .

As palavras "GUACITAPIRÃ" e "ELYSIUM CORP." parecem grudar no olhar de Dante.

A mandíbula dele aperta. Num gesto brusco, Dante AMASSA o jornal com força. A bola de papel range entre os dedos. Ele joga o jornal no chão.

A BOLA DE PAPEL cai perto da sarjeta, desenrola um pouco. A manchete ainda aparece, torta, na calçada.

Dante encara aquilo por um segundo, respirando pesado.

Depois se afasta, retomando a caminhada. Ao longe, uma PRAÇA aparece no fim da rua.

Ele segue em direção a ela, carregando agora só a carteira gasta – e o nome GUACITAPIRÃ martelando na cabeça.

4. EXT. PRAÇA CENTRAL - TARDE

Dante entra na PRAÇA com passos lentos.

A entrada é ladeada por CANTEIROS MALCUIDADOS, mato nascendo entre BANCOS QUEBRADOS e pedaços de CONCRETO solto. ÁRVORES MAGRAS fazem sombras tortas sobre o chão de CIMENTO RACHADO, coberto de FOLHAS SECAS.

O barulho da cidade continua ao fundo. Um VENDEDOR AMBULANTE grita perto da saída:

VENDEDOR
(repetitivo, cansado)
Água gelada, três real... sorvete
cinco... olha a água geladinha...

Dante segue até um BANCO DE FERRO OXIDADO sob uma árvore e DESABA ali. Solta um suspiro longo, como se esvaziasse o resto de força.

Ao fundo, CRIANÇAS BRINCAM. POMBOS arrulham nos fios da rede elétrica.

Dante apoia os cotovelos nos joelhos. Num gesto automático, abre a CARTEIRA.

Os dedos procuram até achar a borda da FOTOGRAFIA ANTIGA.

Ele puxa a foto.

CLOSE NA FOTO – DANTE JOVEM e uma GAROTA sorridente, abraçados numa festa colegial.

De volta à praça:

Dante passa o polegar devagar no rosto da garota. A respiração fica mais profunda. Trêmula.

O som das crianças vai ficando distante. O ambiente perde foco. Por um momento, só existem ele e a foto.

LÁGRIMA escorre, lenta, cortando as rugas do rosto.

Ele fica assim alguns segundos, imóvel.

Uma BUZINA violenta rompe o transe, seguida de FREAGEM de CAMINHÃO.

Dante se sobressalta, enrijece. Ergue o olhar.

Do outro lado da praça, um PEDRESTRE com um cão se afasta rápido de um caminhão passando rápido pela rua.

Dante respira fundo. Volta a enxergar a praça como ela é: bancos quebrados, pichações, cascalho, cães vadios rondando lixeiras.

O ESTÔMAGO RONCA forte. Ele leva a mão à barriga, tentando segurar o vazio.

As palavras da manchete ainda ecoam na cabeça: "Resort de Luxo da Elysium Corp.". Som de ÁRVORES SENDO DERRUBADAS. MÁQUINAS violando terra. Fantasmas de Guacitapirã atravessam o olhar dele.

Uma MENINA, uns 12 anos, passa correndo perto dele, animada, segurando uma NOTA DE CINQUENTA REAIS.

Ela vai até um CARRINHO DE SORVETES improvisado sob um GUARDA-SOL DESBOTADO.

Dante acompanha com o olhar. Inicialmente, só observa.

O sorveteiro prepara o sorvete, entrega. A menina paga com a nota, recebe TROCO e guarda de qualquer jeito no bolso lateral do shorts.

Ela volta, distraída, lambendo o sorvete.

O olhar de Dante gruda no bolso dela. O som do papel amassado parece mais alto do que todo o resto.

Ele aperta a mão na barriga. Fome. Humilhação. Fica um instante indeciso.

A menina se afasta para uma parte MAIS VAZIA da praça, entre dois bancos quebrados e uma árvore um pouco ressecada.

Dante se LEVANTA devagar, como puxado por algo. Passos hesitantes, mas firmes.

A menina anda distraída, mexendo no sorvete. Dante vem por trás, reduzindo a distância.

A fome vence e ele estende a mão trêmula em direção ao bolso dela.

Num gesto brusco, desajeitado, ele PUXA o dinheiro.

DANTE
(voz rouca, mais alto do
que queria)
Me dá isso aqui...

A menina se vira, assustada com a proximidade. Tenta recuar rápido, tropeça nos próprios pés e CAI no chão áspero.

Ela solta um gemido, depois começa a CHORAR mais alto. O joelho ralado começa a sangrar de leve.

Dante congela. Olha pro dinheiro na mão. Olha pra menina chorando.

Do outro lado da praça, um HOMEM (PAI) e outro mais jovem (TIO), bermuda e chinelo, se levantam de um banco ao ouvirem o choro.

PAI
(gritando, em direção a
Dante)
Ei! O que você fez com ela?!

TIO
(berrando)
Sai de perto da minha sobrinha,
desgraçado!

Dante dá um passo pra trás, ainda com o dinheiro na mão. Por um momento, parece que vai devolver, dizer alguma coisa.

Os dois começam a se aproximar. Dante se vira sai ÀS PRESSAS.

Dante corre desajeitado pela lateral da praça. Passa por um banco quebrado, entra numa área de PARALELEPÍPEDOS SOLTOS.

Os gritos vêm atrás.

PAI (O.S.)
(furioso)
Pega esse desgraçado!

TIO (O.S.)
 Não deixa ele fugir!

Dante dobra uma esquina, some entre as RUAS ADJACENTES. O passo é trêmulo, mas a adrenalina empurra.

Ele desaparece no meio do labirinto urbano, levando o dinheiro roubado – e a sensação de ter cruzado uma linha da qual não sabe se volta.

5. EXT. CALÇADÃO COMERCIAL - FINAL DE TARDE

Dante surge ofegante na ESQUINA de uma rua de pedestres.

À sua frente, o CALÇADÃO se abre: LOJAS POPULARES dos dois lados, VITRINES com LETREIROS COLORIDOS em letras garrafais, NÉON BARATO piscando. BARRACAS DE AMBULANTES ocupam as laterais. Um MAR DE GENTE vai e vem em todas as direções.

O som é um amontoado de VOZES, PASSOS, GRITOS DE PROMOÇÃO, MÚSICA ALTA saindo de CAIXAS DE SOM nas portas das lojas.

VENDEDORA (O.S.)
 É promoção! Bermudão a quinze,
 moletom a 30!

Dante diminui o ritmo, tentando se misturar. Avança com esforço, tropeça em SACOLAS, desvia de VENDEDORES com produtos na mão, quase esbarra numa SENHORA empurrando um carrinho de feira.

Ele encolhe os ombros, se encurva mais, tentando desaparecer no meio dos corpos.

Ao fundo, do outro lado do calçadão, o PAI da menina surge, olhar tenso, varrendo a multidão. Ao lado dele, o TIO, igualmente atento.

PAI
 (apontando)
 Ali, ó! É ele!

TIO
 Pega, pega!

Dante percebe. O estômago aperta. A adrenalina vence o cansaço.

Ele acelera o passo. Empurra um HOMEM distraído, quase o derrubando.

PESSOA (O.S.)
 Ô, olha por onde anda seu merda!

Dante não olha pra trás.

Lá na frente, o fim do calçadão: uma GRADE METÁLICA
semiaberta revela uma VIELA LATERAL, estreita e mais escura.

Sem pensar muito, ele se lança por ali.

Ao atravessar a grade, o barulho do calçadão fica para trás e
o espaço muda bruscamente.

6. EXT. BECO - CONTÍNUO

Dante entra num BECO ESTREITO, mal iluminado. MUROS SUJOS dos
dois lados, PAREDES altas de prédios residenciais caindo aos
pedaços.

POÇAS DE ÁGUA refletem a luz trêmula de poucas luzes. LIXO
acumulado, SACOS ESTOURADOS, CAIXAS VELHAS pelo caminho.

Os passos de Dante batem no CONCRETO MOLHADO, misturados aos
sons dos PERSEGUIDORES se aproximando.

TIO (O.S.)
EU VI ELE ENTRANDO AQUI!

Dante dobra uma ESQUINA com dificuldade. Respira mais alto a
cada passo. Um CACHORRO late atrás de um PORTÃO ENFERRUJADO.

À frente, um BECO SEM SAÍDA.

Ele trava por um segundo em pânico.

Num canto, entre DOIS PRÉDIOS encostados, uma PASSAGEM
ESTREITA entre as paredes.

Dante se enfia ali, de lado. O corpo magro força a passagem.
A CAMISA rasga nos TIJOLOS ÁSPEROS, a pele arranha. Ele se
empurra com esforço, rosto quase colado na parede fria.

Do outro lado, despenca sobre um amontoado de papelão e
outros descartes da lojas próximas.

Fica ali, ofegante, tentando controlar o ar.

Os GRITOS se aproximam, do lado de lá.

PAI (O.S.)
Cadê esse maldito?

TIO (O.S.)
Onde foi parar esse maldito?

Passos. Vozes. Depois, silêncio.

Dante prende a respiração. O SOM DOS BATIMENTOS DELE parece ecoar na própria cabeça.

As vozes vão ficando mais distantes. Passos se afastam. Ele continua imóvel por alguns segundos, checando o silêncio.

Só então se ergue devagar. Dante segue por uma VIELA AINDA MAIS ESCURA, desaparecendo entre as sombras e o cheiro pesado do lixo.

7. INT. LANCHONETE - NOITE

Dante segue caminhando até chegar em uma lanchonete.

O lugar não é muito convidativo. A luz incandescente fraca dá ao lugar um TOM AMARELO DESBOTADO. Uma LÂMPADA no centro pisca de vez em quando.

O VENTILADOR de teto gira devagar, fazendo um ZUMBIDO irregular.

MESAS de FÓRMICA ENCARDIDA, riscadas com nomes e desenhos. O ar é pesado – cheiro de ÓLEO VELHO, FRITURA e DESINFETANTE cansado.

DANTE entra.

Dois HOMENS perto da porta o notam. Um só ergue o olhar e volta a comer. O outro acompanha Dante por mais tempo, olhar semicerrado.

Dante atravessa o salão com passos cansados. As solas molhadas dos sapatos deixam rastros no piso manchado de gordura.

Ele escolhe uma MESA DE CANTO, perto de uma parede que já foi branca um dia; agora é reboco descascado, marcas de mão engordurada e rabiscos apagados.

Senta, tira, com calma, NOTAS AMASSADAS do bolso. Vai desamassando sobre a mesa com cuidado.

Olha ao redor, discreto:

- Um RAPAZ de fone ri sozinho pra tela do celular.

- Uma MULHER de uniforme encara um copo, a cabeça apoiada na mão.

- Um HOMEM quase cochilando com os braços cruzados em cima da mesa, sob o ventilador.

O GARÇOM se aproxima – jovem, camiseta larga, barba rala, sorriso profissional meio automático.

GARÇOM
(simpático, com leve
ironia)
Boa noite, chefia... vai querer o
quê?

DANTE
(baixo, direto)
Uns três salgados... e um suco.

O garçom ergue as sobrancelhas.

GARÇOM
(irônico, quase brincando)
Um ou três?

Dante só encara, sem entender a piada.

DANTE
Três.

O sorriso do garçom diminui. Ele o observa de cima a baixo, dá um leve "tá bom" com a cabeça e se afasta.

Dante se encosta na cadeira. A lâmpada que pisca ilumina e apaga o rosto envelhecido em pequenos intervalos.

Ao fundo, um RÁDIO chiando entre duas estações. Um forró lento se mistura ao som de fritura na chapa.

Alguns minutos depois o garçom volta com um PRATO e um COPO.

GARÇOM
(semi alegre)
Tá aí, patrão.

Ele coloca uma COXINHA meio fria, um RISOLES gorduroso com a borda estourada, e uma ESFIHA murcha. Ao lado, um COPO com suco amarelo pálido, um dedo abaixo da borda.

Dante começa a comer. Mordidas rápidas e discretas não degusta, só alimenta o corpo enquanto suco desce áspero.

Quase acabando de comer a última parte da esfiha, o GARÇOM muda de canal a TELEVISÃO pendurada num suporte de parede.

O SOM SOBE: MÚSICA ÉPICA, IMAGENS AÉREAS BRILHANTES.

LOCUTOR (TV)
 (voz empolgada)
 Guacitapirã nunca foi tão luxuosa.
 Descubra um paraíso onde história e
 conforto se unem...

Dante ergue os olhos, ainda mastigando. Força a engolir.

NA TELA - IMAGENS DE DRONE sobrevoam uma clareira onde antes havia mata. Um HELIPONTO no meio do verde. PESSOAS caminham descalços sobre um DECK de madeira.

Uma CRIANÇA mergulha em slow motion numa piscina cristalina.

LOCUTOR (TV)
 Seu novo refúgio – onde o passado
 encontra o conforto do amanhã.

Dante encosta o COPO na mesa RANGINDO de leve.

Ele fica olhando pra TV, mas o olhar parece atravessar a tela.

Depois de um momento se levanta. A CADEIRA arrasta um som metálico no piso e vai até o BALCÃO.

DANTE
 (irritado)
 Quanto ficou?

ATENDENTE
 (indiferente)
 30 real.

Dante coloca as notas suadas no balcão e não diz mais nada. o Atendente pega o dinheiro, Dante se viera atravessa a lanchonete em silêncio.

Sai pela porta de metal já meio meio fechada, emoldurada por FITAS DESBOTADAS de promoções antigas, e desaparece na noite à fora.

8. EXT. RUA DESERTA - NOITE

RUA ESTREITA, mal iluminada. PRÉDIOS RESIDENCIAIS PICHADOS, pequenos COMÉRCIOS com PORTAS DE METAL BAIXADAS. BECOS LATERAIS tomados pela escuridão.

A única luz vem de um poste à frente, que pisca de tempos em tempos.

DANTE caminha devagar. Corpo ARQUEADO pelo cansaço. Os passos pesam.

A noite é úmida. Um vento leve empurra SACOLAS PLÁSTICAS vazias e PAPÉIS pela calçada.

Dante se aproxima de DOIS JOVENS encostados numa MURETA. Abre a boca, pensa em cumprimentar, porém desiste.

Um deles desvia o olhar. O outro finge que ele não existe.

Dante só baixa a cabeça e segue. Dobrando a esquina, mais escura e silenciosa do que já estava.

À frente, TRÊS FIGURAS surgem, vindo no sentido oposto. JOVENS, por volta dos 20. Roupas largas, BONÉS, CELULARES na mão.

Quando cruzam, o do meio dá um ESBARRÃO proposital no ombro de Dante.

Dante perde um pouco o equilíbrio. Ele para e receoso leva a mão ao BOLSO que se encontra vazio.

Se vira e vê um dos rapazes com a CARTEIRA na mão, abrindo e rindo.

JOVEM 1
(rindo, olhando dentro)
Olha isso aqui, mano...

Revirando a carteira e jogando fora os papéis velhos, anotações, documento.

JOVEM 1
(olhando o conteúdo)
Não tem nem moeda, velho fudido.

Ele vasculha mais um pouco e puxa algo diferente.

A FOTOGRAFIA antiga.

JOVEM 1
Opa... que que é isso?

Ele segura a CARTEIRA numa mão, a FOTO na outra. Mostra pros amigos.

JOVEM 2
(zoando)
Olha o vovô novinho, hein. Quem é a mina, véio? Tua vó?

Os três riem.

JOVEM 1 gira a foto nos dedos, como se fosse um papel qualquer.

Dante dá um passo à frente, instintivo.

DANTE
(rouco)
Me devolve isso.

JOVEM 1, sem dar muita atenção, JOGA a CARTEIRA no chão, com desprezo.

Dante corre até ela, JOELHA no asfalto. Abre rápido e não encontra nada. Ele levanta o olhar.

A FOTO continua na mão do JOVEM 1.

JOVEM 1
(balançando a foto, se divertindo.)
Calma aí, vô... cê tava bonito aqui, hein.

JOVEM 3
(dando risada)
Deixa eu ver, pô.

JOVEM 1 começa a fingir que vai RASGAR a foto ao meio.

JOVEM 1
E se eu rasgar? Nem vale nada isso aqui.

Algo dispara em Dante. Ele se LEVANTA mais rápido do que parece capaz.

Vai pra cima do JOVEM 1 e AGARRA o pulso dele com força, tentando arrancar a foto.

DANTE
(desesperado)
Me devolve isso seu merda.

Os outros só olham a cena e riem da situação.

JOVEM 2
(vira bicho)
Tá ficando louco, vovô?

JOVEM 3 já se aproxima, fechando o cerco.

JOVEM 1 puxa o braço, solta a foto sem querer. A FOTO cai no chão úmido.

JOVEM 1
(violento)
Sai de perto de mim, porra!

Dante é empurrado caindo pesado no chão.

Os três o cercam, e o primeiro CHUTE acerta nas costas. Depois vem outro, e outro, e mais outro...

JOVEM 1

(gritando)

Vai levantar a mão pra cima de mim,
seu verme?

JOVEM 2

(dando um chute nas ba
barriga)

Cadê o dinheiro, velho? Tu é um
lixo!

Dante tenta se proteger com os braços. A mão estica na direção da FOTO no chão, já úmida e suja.

Um chute atinge o braço. Ele perde a força. A mão bate no asfalto, a centímetros da imagem.

A VISÃO começa a ESCURECER e o som da rua distante vira um zumbido.

Mais um chute. Mais um. O corpo de Dante cede e ele fica imóvel. A FOTO permanece no chão, amassada, parcialmente encharcada, quase ao alcance dos dedos dele.

O POSTE pisca mais uma vez... e APAGA.

SILÊNCIO.

Fim do Flashforward

FADE OUT

FADE IN:

9. EXT. FLORESTA AMAZÔNICA - DIA (FLASHBACK)

Um MAR VERDE fecha o céu. COPAS ALTAS, TRONCOS GIGANTES, raízes que rasgam o chão.

SOM CONSTANTE DE FLORESTA: CANTO DE PÁSSAROS, GRILOS, O RIO AO FUNDO.

CRIANÇAS correm entre as árvores, pés descalços na terra úmida Riem alto, se empurram, desaparecem atrás de troncos grossos.

É uma BRINCADEIRA DE ESCONDE-ESCONDE.

TUIAGARÁ, 12, indígena, olhos atentos, encosta a testa num tronco e cobre os olhos com as mãos.

TUIAGARÁ
(gritando, cantado)
Um... dois... três...

As outras crianças DISPERSAM na mata.

Entre elas, ABRAÃO, 9, pele mais CLARA, roupa simples de algodão. Ele corre um pouco sem jeito, ainda não acostumado com o terreno.

Uma MENINA indígena passa por ele rindo. Abraão sorri, sem se ofender, e procura um lugar. Se enfia atrás de um TRONCO LARGO, quase abraçando a casca.

TUIAGARÁ
(off)
..dez... onze... doze... tô indo,
hein!

Abraão se encolhe. Respira ouvindo o SOM DO RIO mais forte ali perto. Ao longe, TUIAGARÁ aparece entre os troncos, andando devagar, fingindo não ver ninguém.

TUIAGARÁ
(brincando)
Cadê vocês, hein? Sumiram todos?

Ele finge olhar numa direção, outra criança foge correndo, gritando. Risadas explodem mais fundo na floresta.

Abraão observa, fascinado. O olhar dele passeia pelas COPAS ALTAS, pela LUZ filtrada, pelos insetos que cortam o ar. Por alguns segundos esse é o mundo inteiro.

Até que escutam um ESTRONDO DISTANTE.

Um som OCO, pesado, que não é da floresta. Como um impacto de algo grande, vindo de longe.

As RISADAS diminuem. Alguns pássaros levantam voo, em bando.

Abraão, ainda escondido, levanta a cabeça.

TUIAGARÁ para no mesmo instante e seu corpo endurece. Ele vira devagar na direção do som como se fosse puxado. As outras crianças olham ao redor, confusas.

MENINO
(off)
Que foi isso?

Tuiagará não responde. Os olhos dele ficam FIXOS num ponto em meio às árvores ao longe. Ele dá alguns passos naquela direção. ABRAÃO atrás do tronco percebe a preocupação e sai do esconderijo, meio sem pensar.

ABRAÃO
(baixo)
Tuiagará...

Tuiagará ergue a mão, pedindo silêncio, sem olhar pra trás.

TUIAGARÁ
(baixo, seco)
Fica aqui.

Mas ele continua andando com semblante sério agora sem nada de brincadeira. Abraão fica um segundo parado, indeciso.

As outras crianças começam a se juntar, cochichando, algumas voltam em direção às casas.

Abraão olha na direção delas. Depois olha de novo para Tuiagará, que já se afasta entre os troncos. ABRAÃO decide o seguir.

A mata fecha um pouco mais, cada vez MENOS CLARO e mais MAIS SOMBRAS densam das enorme árvores.

Tuiagará anda na frente com passos leves porém seguros, desviando de raízes, galhos baixos, sem fazer barulho.

Abraão um pouco atrás tenta imitá-lo. Os pés de Abraão afundam na LAMA aqui e ali. Galhos estalam sob o peso dele.

Tuiagará para e vira metade do corpo, irritado.

TUIAGARÁ
(baixo)
Fica!

Abraão assusta e sem falar fica onde está enquanto Tuiagará segue.

SOM DA FLORESTA MUDA, fica mais... contido. Menos canto de pássaros, mais RUIDOS SURDOS ao longe. O VENTO passa, mexendo com força as folhas das árvores.

Após alguns segundos, Abraão teimosamente continua a seguir Tuiagará, tentando imitar seus movimentos.

Eles tem que passar por debaixo de galhos, desviar cipós, quase rastejar em certos trechos. Enquanto a TRILHA fica mais estreita, quase inexistente.

Mais à frente, um som confuso de VOZES distantes. Não dá pra entender as palavras, só a agressividade que elas tem. Abraão engole seco o medo que começa a transparecer.

Um GRITO mais claro, agora.

VOZ (O.S.)
(distante, furiosa)
Chega!

Tuiagará lança um olhar rápido para trás, como se soubesse que Abraão o seguia.

Ele se aproximam de uma PAREDE DE ARBUSTOS densos e some. Sem saber para onde o amigo foi, Abraão começa a tremer a cada passo. Num gesto de desespero, Tuiagará coloca o braço para fora, puxa Abraão pra dentro do arbusto com ele.

TUIAGARÁ
(baixo, sussurrado)
Fica quieto aqui. Não se mexa até eu aparecer.

Tuiagará se despede acenando com a cabeça, e some entre a mata em direção as vozes.

Por entre as FOLHAS, Abraão olha por uma fresta, e vê homens andando, lanças, sombras se movendo rápido. Os gritos agora são claros, mas ainda fragmentados, misturados a RESPIRAÇÃO PESADA.

Abraão se aproxima mais do vão entre as folhas.

CLOSE - OLHOS DE ABRAÃO, arregalados, refletindo o movimento lá fora.

Ele fica imóvel, como se qualquer movimento pudesse explodir tudo ali. Sua RESPIRAÇÃO parece o único som que ele ouve por um instante.

10. EXT. FLORESTA / PRIMEIRA CLAREIRA - DIA

Do esconderijo de ABRAÃO, por entre FOLHAS e GALHOS, só um pedaço de MUNDO é visível. SOM DE GRITOS, RESPIRAÇÕES PESADAS, PASSOS CORRENDO na terra batida.

Abraão está encolhido no chão, escondido onde Tuiagará o deixou. O peito sobe e desce rápido.

Ele fecha os olhos por um segundo, e abre novamente.

PONTO DE VISTA - ABRAÃO

A vegetação à frente se afina. Além dela, a PRIMEIRA CLAREIRA. PÉS descalços pisam o chão duro, CANELAS pintadas, LÂMINAS de FACÕES e PONTAS DE LANÇA cruzam o quadro, brilhando.

Ele se arrasta UM POUCO MAIS pra frente, se escondendo atrás de uma árvore, para melhor visão, com cuidado pra não fazer barulho.

HOMENS da aldeia de Nuaquitápi formam um SEMICÍRCULO. Alguns com PINTURAS TRADICIONAIS, outros com aspectos mais de COMBATE. Do outro lado, um GRUPO DE REBELDES armados com LANÇAS, FACÕES, TACAPES.

O ar entre eles parece mais denso que o da floresta.

Um REBELDE quarentão, rosto suado, grita.

REBELDE 1
(ferido, exaltado)
A gente não aguenta mais, Yumak!
Chega!

Abraão procura com o olhar de onde vem esse nome, logo o encontra.

No MEIO da clareira, YUMAK, 60 e poucos, corpo endurecido pelo tempo, está em pé com as MÃOS AMARRADAS com uma CORDA GROSSA.

O rosto enrugado, marcado, mas sem o menor sinal de medo.

No PEITO, cicatrizes antigas. No pescoço, o COLAR pesado, com um PINGENTE entalhado.

YUMAK
(sem gritar, voz firme)
Eu fiz o que precisava ser feito.

Outro REBELDE, mais magro, mas com raiva transbordando, avança um passo.

REBELDE 2
(gritando)
Você matou gente do teu próprio povo!

Murmúrios atravessam o grupo. Alguns homens abaixam o olhar. Outros encaram o chão, como se procurassem uma saída que não existe.

Abraão engole seco. O nome "Yumak" parece rebater nele, sem ele saber por quê.

Mais atrás, quase escondido entre dois troncos, TUIAGARÁ surge por um instante. Ele fica numa posição intermédia, não está com os adultos nem com Abraão. Observa tenso e pensativo sem deixar que o vejam ali.

REBELDE 3

(à multidão, apontando
Yumak)

Ele manteve tudo pra ele e pros
homens dele! Enquanto a gente
perdeu muito, perdemos família até!

Yumak ergue o olhar, varrendo a roda de rostos como se os pesasse um a um.

YUMAK

Você fala como se tivesse feito
alguma coisa por esse povo.

Ele gira o corpo um pouco, mesmo amarrado, tentando encarar o máximo de gente possível.

YUMAK (CONT.)

Quem segurou invasores de outros
lugares? Esses brancos querendo
nossa terra e nossa riqueza? Vocês?
Ou eu?

Silêncio pesado. Só se ouve o som de alguém fungando, alguém puxando o ar com raiva.

Um jovem REBELDE não aguenta ouvir.

REBELDE JOVEM

(aproximando, ofendido)

Você escolheu quem viver e quem
morrer!

Ele cospe no chão perto dos pés de Yumak.

Yumak olha pra saliva no chão, depois pro menino.

YUMAK

(lento, cortante)

Você cospe em você mesmo.

O jovem vacila, por um instante. Parte do grupo quase concorda. Outra parte quer sangue.

Abraão, no arbusto, está petrificado. Os dedos apertam a terra.

De repente, REBELDE 2 perde a contenção. Avança e EMPURRA Yumak com força.

Yumak cai de JOELHOS na terra.

REBELDE 2
(gritando)
Olha o grande líder agora!

Alguns riem, nervosos, outros não apreensivos.

Yumak respira fundo, de joelhos. A CORDA aperta os pulsos. O COLAR balança.

Ele levanta o queixo, olha ao redor de BAIXO PRA CIMA.

YUMAK
(voz serena e firme)
Vocês confundem justiça com vingança.

REBELDE 1
(irritado, mas contido)
Chegou o seu dia! Jalapik já decidiu.

Ao ouvir o nome, um murmúrio atravessa o grupo.

HOMEM AO FUNDO
(baixo, quase rezando)
Jalapik... Jalapik...

Outro faz um gesto de proteção com a mão, instintivo.

Abraão sente um arrepio subir pelas costas. O nome "Jalapik" o atravessa como um vento frio.

REBELDE 3
(pro grupo)
Leva ele. Ele vai responder na frente de Jalapik.

Do outro lado, TUIAGARÁ dá um passo discreto pra trás, como se quisesse desaparecer na floresta.

Dois homens puxam Yumak pelos braços, o colocando de pé. Ele segue, mas é como se fosse por vontade própria – a ESPINHA continua reta.

YUMAK
(num fio de ironia)
Vocês vão implorar pela minha presença outra vez...

Um dos rebeldes o empurra pra frente, irritado.

REBELDE 2
(cuspiendo palavras)
Anda!!

A multidão começa a se mover. Rebeldes na frente, Yumak no centro, outros membros da aldeia atrás.

Eles saem da clareira por um caminho próximo à Abraão.

Escondido, Abraão os vê indo ao longe e levando Yumak. Como medo, ele prende a respiração até doer.

Um HOMEM passa tão perto que Abraão se deita no chão para se esconder. Quando o último som de passos se afasta, sobra só a FLORESTA, então ele solta o ar, quase sufocado. Busca Tuiagará com o olhar mas não o vê. Por um segundo, fica ali, sozinho, em choque.

Depois, com cuidado, começa a rastejar pra fora do arbusto. O medo e a curiosidade disputam o corpo.

Ele olha na direção por onde o grupo levou Yumak.

Um vazio abre na garganta.

ABRAÃO
(um sussurro, pra si)
Jalapik...

Ele se ergue meio agachado, hesita, mas acaba dando o primeiro passo na mesma direção.

11. EXT. SEGUNDA CLAREIRA - DIA

A FLORESTA se abre de novo.

Essa clareira é diferente da primeira: o espaço é MAIS REDONDO, quase perfeito. As ÁRVORES que a cercam são tão altas que formam um ANEL de troncos espessos ao redor.

No centro, uma ÁRVORE MAIOR, antiga, com raízes que serpenteiam para fora da terra, formando pequenas ELEVAÇÕES, como se fossem assentos. Há MARCAS antigas no tronco, entalhes, cicatrizes.

Ao redor, PEDRAS posicionadas em círculo, restos de CINZAS no chão, PENDURICALHOS em alguns galhos. É claramente um lugar místico.

Abraão se aproxima pelos FUNDOS, entre raízes e arbustos, até encontrar um ponto de visão. Se esconde atrás de um tronco inclinado, a poucos palmos do chão.

PONTO DE VISTA - ABRAÃO

Homens trazem YUMAK quase que arrastado pela corda que prende seus pulsos. Ele tropeça em um raiz, cai de joelhos, é puxado de novo até o CENTRO da clareira, diante da ÁRVORE MAIOR.

Ao redor, REBELDES e MORADORES da aldeia formam outro SEMICÍRCULO. Ninguém fala. Só RESPIRAÇÕES pesadas, corpos tensos e olhares fixos.

Do lado oposto, parado diante do tronco central, está JALAPIK.

JALAPIK tem quase a idade de Yumak, mas o corpo é mais MAGRO, ossudo. Os cabelos caem em mechas grisalhas sobre os ombros. O rosto é um mapa de RUGAS e CICATRIZES antigas.

Ele usa COLARES de sementes, penas discretas, PINTURAS no rosto e braços. Na mão esquerda, um CAJADO simples, com marcas gravadas. A mão direita segura uma pequena BOLSA de couro.

Os OLHOS de Jalapik são fundos, escuros. Carregam algo entre tristeza e fúria contida. Yumak é empurrado de joelhos bem à frente dele.

Os dois se encaram por um instante e só existe uma linha invisível entre os dois, atravessando anos que ninguém nomeia.

JALAPIK
(voz baixa, roca, mas
firme)
Quanto tempo, Yumak.

Yumak levanta o queixo, mesmo arriado no chão.

YUMAK
(frio)
Tempo o suficiente...

Jalapik o observa. O olhar desce para as MÃOS AMARRADAS, sobe para o ROSTO, para o COLAR no peito.

JALAPIK
E nada mudou... Não é mesmo?

REBELDE 1
(irrompendo, exaltado)
Vai mudar hoje!!

Jalapik ergue o cajado num gesto pedindo silêncio.

JALAPIK
 (para o grupo, sem gritar)
 Aqui não é arena de briga.
 É lugar de ouvir quem foi calado.

Um murmurinho passa por alguns mais velhos. Alguns olham pro chão. Outros encaram Yumak com ódio.

JALAPIK (CONT.)
 Baixem as armas.

Os REBELDES se entreolham. Alguns hesitam, mas, aos poucos, LANÇAS e FACÕES vão sendo abaixados. Ainda seguram, mas agora apontados para o chão.

Yumak sorri de canto.

YUMAK
 (irônico)
 Você sempre gostou de falar bonito,
 ancião...

Jalapik dá um passo à frente, se aproximando.

Agora, de perto, vemos uma CICATRIZ FUNDA que vai do ombro dele, descendo pelo peito, por baixo das pinturas.

YUMAK repara. O olhar cai nessa cicatriz por um segundo. Um resquício de memória passa, rápido.

JALAPIK
 Me ensinaram com dor.
 Você lembra.

Um silêncio pesado desce.

HOMEM BEM IDOSO
 (engolindo as próprias
 lembranças)
 Ele mandou matar teus pais.

JALAPIK
 (sem tirar os olhos de
 Yumak)
 Eu lembro, era só um garoto, mas me
 lembro muito bem.

Abraão, escondido, sente o corpo todo arrepiar. Ele não entende tudo, mas sente o peso de cada palavra.

O VENTO MUDA.

Uma brisa fria passa pela clareira, fazendo as folhas vibrarem num TOM MAIS GRAVE.

Pássaros lá em cima param de cantar.

Jalapik fecha os olhos por um instante.

Quando abre, sua expressão muda. É como se outra coisa estivesse ali, junto dele.

Ele entrega o CAJADO a um dos homens ao lado. Com as duas mãos livres, toca a TERRA com as pontas dos dedos.

Depois, leva os dedos ao peito, como se fechasse algo.

JALAPIK começa a ENTOR CÂNTICOS em língua diferente. Uma melodia ancestral, grave, que sobe do peito e parece ricochetear nas árvores.

O ritmo é lento no começo.

Abraão sente um FORMIGAMENTO nos braços. Sua respiração se desregula. Ele olha pro próprio corpo, sem entender.

As pessoas ao redor fecham os olhos, algumas se balançam levemente, outras choram em silêncio.

YUMAK continua de joelhos, imperturbável. Mas o olhar dele fica mais duro, fixo em Jalapik.

O CANTO aumenta de volume, ganhando CAMADAS. A voz de Jalapik parece ser mais de uma, como se dentro de si, houvesse mais alguém.

Ele começa a DESENHAR SÍMBOLOS NO AR, com os dedos sujos de terra. As formas parecem ganhar contorno, quase se materializando na luz.

O CÉU acima da clareira escurece mesmo sem nuvens densas. É como se a luz do sol fosse filtrada de um jeito estranho.

O VENTO sobe um pouco. FOLHAS secas e pó começam a rodopiar ao redor de YUMAK, criando um PEQUENO REDEMOINHO Na altura do peito.

Abraão aperta o tronco com as mãos, como se precisasse se segurar.

ABRAÃO

(um quase sussurro, pra si)

O que é isso...

O CÂNTICO fica mais encorpado, mais sombrio. Jalapik agora está suado, mas não perde o controle. Os olhos brilham intensos, quase molhados.

Ele se aproxima de Yumak.

Com um gesto rápido, Jalapik segura o COLAR de Yumak e o arranca, rompendo a corda que o prendia ao pescoço.

O PINGENTE fica na mão dele. Por um instante, parece brilhar de forma própria, como se refletisse uma luz que não está ali.

Yumak puxa o ar com certo esforço, mas não se permite gemer.

YUMAK

(mordendo as palavras)
Esse colar nunca foi seu.

JALAPIK

(olhando pro pingente)
Nunca foi de ninguém só.

Ele segura o COLAR com uma mão.

Com a outra, pega própria adaga de Yumak. Fina, bem afiada, com símbolos gravados.

O CÍRCULO de pessoas se encolhe um pouco, como se o próprio ar tivesse ficado menor.

Abraão está imóvel, tremendo coma as pupilas dilatadas.

O CANTO muda – agora mais breve, mais ritmado, quase um mantra curto, repetido.

Jalapik levanta a LÂMINA e o COLAR juntos, acima da cabeça.

O VENTO SOPRA MAIS FORTE, girando as folhas no chão. O redemoinho ao redor de Yumak cresce, subindo até os ombros dele.

Por um instante, parece que o próprio AR vibra.

Jalapik baixa a lâmina.

CLOSE – os olhos de Yumak não desviam.

JALAPIK

(baixo, quase íntimo)
Que os espíritos te encontrem...

Num gesto preciso, Jalapik CRAVA A LÂMINA NO PEITO DE YUMAK, na altura do coração, a mão ainda segurando o COLAR encostado ali.

NO EXATO IMPACTO, UM CLARÃO.

Uma LUZ OFUSCANTE explode a partir do ponto do golpe, como se o pingente abrisse o peito dele em luz, não em sangue.

A luz branca invade tudo.

O SOM some por um segundo. Nenhum grito é ouvido, só um ZUMBIDO agudo.

Abraão leva as mãos ao rosto, cego. Mesmo com os olhos fechados, ele vê o CLARÃO.

Corpos caem de joelhos ao redor, alguns jogam as mãos pro alto, outros se encolhem. Jalapik permanece de pé, tomando a luz toda no rosto.

Então, tão rápido quanto veio, a LUZ SE APAGA.

A clareira mergulha numa penumbra pesada, o sol de volta, mas diferente. Como se parte da luz tivesse sido drenada do lugar.

O SOM retorna aos poucos, se escuta alguns pássaros, o vento nas folhas, o rio ao longe, um lamento distante de alguém chorando.

Abraão abre os olhos, piscando muito, tentando recuperar o foco.

Ainda ofegante, ele vê apenas SILHUETAS. Yumak imóvel ajoelhado de cócoras e a cabeça caída.

Quando a luz se dissipa, a visão de Abraão volta aos poucos.

Yumak continua ajoelhado sobre os pés, imóvel, com a lâmina enterrada no peito.

Bem à frente dele, o COLAR está caído na terra batida, o pingente de pedra levemente chamuscado, como se ainda guardasse um resto de calor.

Jalapik, ofegante, se inclina e pega o colar com cuidado, como quem toca em algo sagrado e perigoso ao mesmo tempo.

Abraão não sabe se sente mais medo do homem ou do objeto nas mãos dele, só registra que alguma coisa, grande demais pra sua idade, foi mexida ali – e não tem volta.

12. EXT. FLORESTA / CAMINHO PARA CASA - ENTARDECER

A LUZ DO DIA já começou a amornar. Os verdes da floresta puxam levemente pro dourado, mas o clima não tem nada de calmo.

Abraão ainda está escondido atrás do tronco, os olhos ARREGALADOS, tentando entender o que acabou de ver.

SILÊNCIO ESTRANHO.

Nem o cântico, nem grito, nem nada. Só o VENTO passando entre as folhas.

Ele recua um passo.

PISA NUM GALHO SECO.

O ESTALO ecoa alto demais no meio daquele quase silêncio.

Abraão CONGELA. O corpo inteiro endurece.

O olhar corre pela clareira, pelas árvores, pelo caminho por onde trouxeram Yumak. Qualquer movimento pode ser alguém vindo.

Nada.

O SOM DO VENTO. Um pássaro solitário ao longe. Um lamento humano perdido, que pode ser alguém chorando, ou só a memória dele.

Abraão engole seco.

De repente, vira e DISPARA numa CORRIDA instintiva, floresta adentro.

A mata que antes era brincadeira agora é LABIRINTO.

13. EXT. FLORESTA / TRILHA IMPROVISADA - ENTARDECER - CONTÍNUO

Abraão está encolhido atrás do tronco, ofegante, tentando entender o que acabou de ver. O CÂNTICO cessou e agora só se escuta algumas conversas quase SUSSURRANTES, RESPIRAÇÕES PESADAS, alguns PASSOS se movendo na clareira. Então ele dá um passo para trás, instintivo.

CRACK.

Ele pisa num GALHO SECO e o som ESTALA ALTO demais para o silêncio tenso. Congelado, prende a respiração, por um segundo eterno.

Um GRITO qualquer se ouve na clareira, mas não é pra ele, e

sim os presentes se movimentando em torno do corpo de YUMAK, mas isso basta.

Abraão gira o corpo e DISPARA em corrida entre as ÁRVORES GIGANTES, se enroscando em CIPÓS, tropeçando em RAÍZES expostas. As árvores parecem mais próximas umas das outras, como se fechassem a passagem para ele.

Os únicos sons que ele consegue escutar agora são seus próprios passos batendo na terra, no barro, nas folhas, e sua respiração desesperada.

O CÂNTICO DE JALAPIK misturado ao ZUMBIDO do clarão não sai de sua cabeça como um fantasma interno.

Ele passa por um TRECHO DE TERRA MOLHADA, escorrega, cai de JOELHOS na lama ficando ali um segundo, com as mãos fincadas no chão.

ABRAÃO

(quase sem voz)

Não olha... não olha pra trás...

Com medo, ele força o corpo a se levantar e continua a correr desviando de obstáculos que antes pareciam um parquinho. Um galho arranha o braço, deixando um arranhão que ele nem percebe.

A luz diminui aos poucos, filtrada por frestas entre as copas. Manchas de CLARO/ESCURO se alternam pelo chão, dificultando o caminho.

Abraão passa por uma ÁRVORE QUE RECONHECE de antes, um tronco com um ENTALHE antigo, uma marca que ele viu brincando. Essa familiaridade é a primeira âncora de volta pro "mundo de antes".

Mais à frente, o SOM DO RIO começa a ficar diferente. Não é mais aquele som livre, aberto. É como se agora ele marcasse a fronteira segura. Cansado ele diminui um pouco o ritmo.

Abraão atravessa o último "portal" de árvores, deixando pra trás o círculo mais denso da mata.

À sua frente, a pequena comunidade de Guacitapirá começa a se revelar. Ele dá mais alguns passos, o corpo quase cedendo, e segue em direção a sua casa.

14. INT. CASA / QUARTO DE ABRAÃO - ENTARDECER

A porta de madeira se ABRE com força. ABRAÃO, suado, sujo de lama, praticamente se JOGA pra dentro. Encosta as costas na parede, escorregando até meio agachar.

O INTERIOR é simples: CHÃO DE TÁBUA, FOGAREIRO num canto, alguns UTENSÍLIOS pendurados, uma MESA discreta.

O PAI, homem forte, mãos calejadas, se ergue do banco onde estava sentado. A MÃE, com um PANO de cozinha nas mãos, vira assustada.

PAI
(preocupado)
Abraão... o que aconteceu?

MÃE
(assustada, avançando)
Você caiu? Tá machucado?

ABRAÃO abre a boca, mas devido ao cansaço nada sai.

PAI
(mais firme, chegando
perto)
Meu filho... fala comigo.

Abraão dá um passo pro lado, fugindo do contato. Sem responder, ele DISPARA em direção a uma PORTA ao fundo.

MÃE
(chamando)
Abraão!

O PAI dá um passo, como se fosse segurá-lo, mas se contém dando espaço ao filho.

Abraão vai direto a seu quarto e fecha a porta, ainda com certo medo.

O pai e a mãe ficam no meio da casa, sem entender.

MÃE
(baixo, para o marido)
Deve ter brigado com alguém...

O pai olha pra porta fechada, mas decide não ir até lá nesse momento.

PAI
(sereno)
Depois falo com ele, não se preocupe.

Em seu quarto, Abraão se JOGA na cama, de barriga pra cima encarando o teto por um instante, fecha os olhos com força apertando os punhos. Ele se vira de lado, puxa um LENÇOL FINO por cima de si, até

cobrir a cabeça inteira.

Pela JANELA, as últimas luzes terminam de entrar, e a escuridão começa a chegar. Ele lembra do que viu momentos atrás, com medo começa a rezar.

ABRAÃO
(bem baixinho)
Pai do céu... me protege... me
protege...

Ele aperta os olhos, mesmo já no escuro.

Do lado de fora, uma RAJADA DE VENTO mais forte faz a CORTINA da janela inflar e bater. A SOMBRA projetada no quarto parece por um instante a silhueta de alguém parado ali, olhando.

ABRAÃO
(mais rápido, quase
chorando)
Não deixa eles me achar...

A VOZ VAI ENFRAQUECENDO, repetida, cansada.

Debaixo do lençol, a RESPIRAÇÃO de Abraão começa a desacelerar. O medo não vai embora, só fica pesado demais pra se manter acordado.

ABRAÃO
(último fio de voz)
Por favor...

A voz se perde. Fica só a respiração. O pequeno volume sob o lençol finalmente relaxa um pouco, e pega no sono.

Fim do Flashback

FADE OUT

FADE IN:

15. INT. SALA DE REUNIÕES - ELYSIUM CORP - DIA (PRESENTE)

Sentado a mesa, Dante está paralisado, como se não estivesse ali presente.

VOZ (O.S.)
Dante? Dante?!

DANTE (48) abre os olhos, piscando rapidamente. A sua volta, a SALA DE REUNIÕES surge aos poucos em sua visão. JANELAS DE VIDRO do chão ao teto, inundando tudo de LUZ NATURAL. Uma grande MESA OVAL de MADEIRA ESCURA, polida a ponto de

refletir os rostos. CADEIRAS DE COURO luxuosas. ELETRÔNICOS discretos, tudo minimalista - e caro. O som é contido, mas constante, SUSSURROS, PÁGINAS virando, CLIQUES de caneta.

DANTE pisca mais uma vez, tentando focar. Ele passa o dedo pela superfície da mesa, quase testando se é real. O cheiro do ambiente invade seu nariz, verniz, couro, ar-condicionado, o despertando de vez.

Por uma FRAÇÃO DE SEGUNDO, um FLASH rápido. DANTE IDOSO apertando uma CARTEIRA VAZIA, no meio da rua.

De volta à sala.

EXECUTIVO 1

(off, firme)

Sr. Dante, está tudo bem?...

Dante ergue o olhar, e ao seu redor, EXECUTIVOS de ternos, óculos discretos, relógios caros. Alguns folheiam RELATÓRIOS, enquanto outros encaram uma TELA GIGANTE na parede. Uns DOIS ou TRÊS olham direto pra ele em um misto de estranhamento e cobrança. Dante força a coluna, ajustando a postura na cadeira.

NA TELA - uma IMAGEM AÉREA:

UM RESORT LUXUOSO cravado em MEIO À FLORESTA AMAZÔNICA. Piscinas de borda infinitas, bangalôs brancos alinhados. Passarelas de madeira sobre a imensidão verde. GRÁFICOS sobem com barras coloridas e diversas porcentagens.

APRESENTADOR (O.S.)

..e aqui, senhores, temos a projeção de lucro nos primeiros cinco anos de operação do complexo Elysium Amazon Resort.

As palavras "ELYISUM AMAZON RESORT" brilham na tela.

Dante fixa o olhar mais um segundo incomodado, estreitando os olhos.

DETALHE - NO MAPA AO LADO DA IMAGEM: um rio característico que Dante conhece bem. Com um olhar de estranhamento misturado com raiva, ele se controla. Outros executivos anotam palavras soltas nos blocos.

APRESENTADOR (O.S.)

Como podem ver, a área utilizada era um antigo sítio arqueológico, desativado há alguns anos.

(MAIS)

APRESENTADOR (CONT.)

Nossa proposta é transformar o passivo em ativo.

Dante engole seco, levando a mão à garganta, quase sem perceber.

PEDRO (40), camisa social sem gravata, postura mais simples que os demais, está sentado alguns lugares à frente. Folheia um relatório, tenso.

PEDRO
(cauteloso)
Desculpa interromper... mas o relatório de impacto sociocultural tá incompleto. A gente não pode simplesmente tratar aquela área como "sem uso prático".

Alguns olhos se reviram. Outros fingem interesse.

Na outra ponta da mesa, SAULO (40), terno perfeito, sorriso treinado, inclina o corpo pra frente, atento.

SAULO
(calmo, mediador)
Pedro, ninguém aqui tá ignorando impacto. Mas precisamos ser objetivos. O relatório ambiental aprovou, certo? As comunidades foram consultadas...

PEDRO
(cortando, firme)
Consultadas não é o mesmo que respeitadas.

Um SILÊNCIO rápido.

Dante observa, dividido.

Saulo abre um sorriso curto, quase amigável.

SAULO
A gente não pode deixar que apego emocional atrapalhe uma oportunidade como essa. Estamos falando de geração de empregos, investimento estrangeiro, aumento de arrecadação...

Ele aponta para a TELA.

SAULO (CONT.)

E, claro, de posicionar a Elysium como referência mundial em turismo sustentável.

Na tela, imagens de casais felizes sorrindo em redes com taças nas mãos, crianças na piscina. Tudo limpo, perfeito. A palavra em destaque no slide: "SUSTENTABILIDADE".

Dante aperta os dedos contra a mesa. As unhas quase cravam no verniz.

FLASH RÁPIDO - TRONCOS CAINDO, TERRA REVIRADA POR MÁQUINAS.

De volta à sala.

EXECUTIVO 2

(entusiasmado)

Os números são excelentes. Se a equipe técnica der o aval final, acho que não temos o que discutir.

Olhares vão, quase naturalmente, para Dante.

Saulo percebe e aproveita.

SAULO

(suave)

Aliás... ninguém melhor que o doutor Dante pra falar da viabilidade. Ele conhece Guacitapirã melhor que qualquer um aqui.

Todos esperam. Alguns se ajeitam nas cadeiras.

Dante sente o peso da sala inteiro sobre ele.

DANTE

(engolindo em seco)

Eu...

Sua voz falha no início.

Ele inspira se recompondo.

DANTE (CONT.)

(mais firme, mas contido)

Guacitapirã não é só um ponto no mapa. Aquela área tem camadas... históricas, simbolismos culturais... que não aparecem nesses gráficos.

Alguns executivos trocam olhares discretos.

DANTE (CONT.)

O sítio não está "sem uso". Ele guarda registro de um povo que já sofre de apagamento há tempos. Se a gente transformar aquilo num resort, não é só construção. É apagamento. De novo.

Um silêncio desconfortável.

Pedro baixa os olhos, sente uma pontada de alívio por não estar sozinho.

Saulo inclina um pouco a cabeça, como quem respeita, mas já preparando o bote.

SAULO

(manso, didático)

Ninguém aqui quer apagar história, Dante. Pelo contrário. A gente quer integrar. Contar essa história de um jeito que o mundo veja. Centro de visitantes, painéis explicativos, experiências imersivas...

Ele faz um gesto amplo com a mão, vendendo uma visão.

SAULO (CONT.)

E sem esse projeto, o lugar vai continuar abandonado, entregue ao desmatamento ilegal, garimpo, grileiros. É isso que você prefere?

Alguns executivos acenam de leve, convencidos.

Dante fecha a mão em punho, em cima da mesa.

DANTE

(levemente irritado)

Preferir eu prefiro que não transformem tudo em produto. Mas eu sei que minha preferência não pesa tanto quanto esses números.

Ele olha, rápido, para a tela dos GRÁFICOS.

DANTE (CONT.)

(baixo, quase pra si)

Nunca pesou.

Saulo finge não ouvir. Aproveita a frase.

SAULO

(sorriso cordial)
 O que pesa, aqui, é
 responsabilidade. E é por isso que
 você está nessa mesa, Dante. Porque
 você entende o campo. É justamente
 sua presença que garante que nada
 vai ser feito de qualquer jeito.

Ele gira o discurso como quem abraça.

SAULO (CONT.)
 (se dirigindo ao grupo)
 Temos um arqueólogo de primeira
 linha dentro do projeto. Podemos
 ajustar protocolos, reforçar
 salvaguardas. Mas travar um
 empreendimento desse porte... é
 fechar os olhos pro futuro.

A palavra "FUTURO" se destaca num novo slide que entra.

Pedro observa Dante. Busca no olhar dele alguma reação.

Dante, acuado, sente a sala encolher. Ele olha pra própria mão
 tremendo de nervoso e disfarça, puxando a manga do terno.

APRESENTADOR
 (pragmático)
 Então, podemos considerar o parecer
 técnico favorável com ajustes?
 Assim levamos pra diretoria com
 recomendação unânime.

Olhares voltam a Dante. Tudo nele diz "não" mas a sala
 inteira empurra pro "sim".

Saulo sustenta o olhar com leve sorriso e os olhos firmes.

Dante não consegue sustentar o embate, acena minimamente sem
 voz, bastando.

EXECUTIVO 2
 (satisfeito)
 Ótimo. Vamos em frente. Temos uma
 luta e tanto contra o governo.

MURMÚRIOS de concordância. LAPTOS se fecham, cadeiras
 arrastam, papéis são reunidos. A reunião começa a se
 dissolver.

Saulo troca um aperto de mão firme com um executivo
 estrangeiro, já falando de "cronograma" e "lançamento".

Pedro permanece sentado por alguns segundos, encarando a

imagem congelada do resort na tela. Então, se levanta devagar e sai, calado.

Dante fica um instante parado na cadeira, o corpo tenso, olhar preso na palavra "RESORT" congelada no slide.

É como se ele estivesse do outro lado do vidro vendo, mas sem conseguir tocar nada. Só quando a tela apaga ele enfim se mexe. Levanta-se, pega a pasta que parece pesar muito mais do que deveria, e caminha pra saída.

16. INT. APARTAMENTO DE DANTE - NOITE

DANTE entra em seu apartamento, TERNO ainda no corpo agora desalinhado. Um apartamento classe média, bem cuidado, estante com livros, algumas PLANTAS, uma foto de CASAMENTO na parede.

RAQUEL (40), roupa confortável de casa, está na cozinha aberta, mexendo algo numa panela. Ela se vira ao ouvir a porta e parte em direção a Dante.

RAQUEL
(sorridente)
Até que enfim... tava achando que
você ia dormir na Elysium hoje.

Dante força um meio sorriso, tira o sapato ali mesmo, jogando a pasta perto do sofá.

DANTE
(cansado)
Reunião se estendeu.

Ele atravessa a sala em direção a ela. RAQUEL se aproxima, dá um beijo rápido.

RAQUEL
(olhando pra ele)
Tá com uma cara...

Ela tenta ler o rosto dele mas Dante desvia o olhar e pendura o paletó na cadeira.

DANTE
(fugindo)
Coisa de trabalho. Nada demais.

RAQUEL

(brincando, tentando
quebrar o clima)
Se falar "coisa de trabalho" três
vezes seguidas, eu tenho direito de
saber, viu?

Dante solta um quase riso, mas já está com a cabeça em outro
lugar.

SOM DO CELULAR vibrando em cima do aparador.

Raquel olha.

RAQUEL
(curiosa)
É ele de novo?

Na tela: "SAULO".

Dante pega o aparelho rápido, sem responder.

DANTE
(seco)
Eu atendo.

Afasta-se alguns passos, indo para a VARANDA SEMIABERTA.

APARTAMENTO DE DANTE - - VARANDA

Luzes da cidade ao fundo, CARROS passando ao longe, Dante
atende, já tenso.

DANTE
(baixo)
Fala.

17. INT. CARRO - NOITE

CLOSO em Saulo fala com Dante enquanto dirige.

SAULO (V.O.)
(tranquilo demais)
Relaxa, Dante. Você parecia meio...
desconfortável hoje.

INTERCUT DANTE/SAULO

Dante apoia o cotovelo no parapeito, a outra mão apertando o
celular.

DANTE

(ainda na defensiva)
Aquele projeto é... complicado.
Você sabe disso.

SAULO
Justamente por isso eu tô te ligando. Porque você é o único ali que entende de verdade o que está sendo feito.

SAULO (V.O.)
Pedro é um cara esforçado, mas você sabe. Ele não enxerga o todo. Fica preso no romantismo, na teoria...

Dante fecha os olhos por um instante.

DANTE
(mordendo as palavras)
É o projeto dele.

SAULO (V.O.)
(sorriso audível)
Projeto dele, pesquisa sua. Sem você, aquele material não existe. Você cavou aquele lugar, ouviu aquelas histórias. Ele só... compilou.

Dante respira mais fundo. O incômodo cresce.

SAULO (V.O.) (CONT.)
Olha, vou ser direto: isso pode ser a virada da sua vida. Você está um tempo legal na empresa, carregando coisa nas costas e vendo os outros levarem os créditos.

Dante aperta o parapeito com a mão livre.

FLASH RÁPIDO - DANTE VELHO sendo ignorado na rua.

VOLTA.

SAULO (V.O.) (CONT.)
Se você pegar o arquivo do Pedro, ajustar, lapidar, apresentar como SEU... não é roubo. É reparação.

DANTE
(baixo, tenso)
Reparação?

SAULO

(contagiante)
 Você sabe o que eu quero dizer. A diretoria ouve você. Você tem história com Guacitapirã. Quem melhor pra liderar um projeto ali do que o cara que realmente conhece o lugar?

Um SILÊNCIO pesado. Só o som distante de buzinas lá embaixo.

RAQUEL observa da porta da sala, sem ouvir o conteúdo, apenas vendo o corpo de Dante ENCOLHIDO na varanda.

SAULO (CONT.)
 Você assina esse projeto, Dante, e eu garanto: seu nome sobe. Mais recursos, mais liberdade, mais autonomia. E, de quebra, a gente ainda consegue proteger melhor o que der pra proteger lá.

DANTE
 Proteger destruindo?

SAULO
 (realista, frio)
 Não existe "não fazer". Com ou sem você, aquilo vai sair do papel uma hora ou outra. A diferença é: ou você fica de fora, ou usa isso a seu favor.

As palavras entram como um doce veneno nos ouvidos de Dante que agora escuta atento.

SAULO (V.O.) (CONT.)
 Só precisa de um acesso rápido ao arquivo do Pedro. Você ajusta, melhora. Ninguém sai perdendo. Muito menos você. Ninguém vai saber, eu prometo.

Dante não responde, confuso, só acenando com a cabeça em um gesto de aprovação.

SAULO (V.O.) (CONT.)
 Pensa nisso. Você merece muito mais do que a vida que está levando... E ainda poderá fazer um bem maior ao lugar sagrado e toda sua história.

A chamada termina.

Dante continua com o celular no ouvido por um segundo, sem

perceber que já acabou.

APARTAMENTO DE DANTE - - SALA

Raquel ainda está ali, apoiada na bancada, observando.

RAQUEL
Era o Saulo, né? O que ele quer
dessa vez?

DANTE
(desviando, seco)
Coisa de trabalho.

Ele passa por ela rumo ao corredor.

RAQUEL
(pegando no braço dele, de
leve)
Dante...

Ele para, mas não se vira totalmente.

RAQUEL (CONT.)
(preocupada)
Você tá estranho faz tempo. Hoje tá
pior. Se for coisa séria, você pode
falar comigo.

Dante respira, quase desaba - mas se fecha.

DANTE
(sem encarar)
Tá tudo bem. Só estou cansado.

Ele solta o braço dela com cuidado, como quem tem pressa, e segue.

APARTAMENTO DE DANTE - - QUARTO

Dante entra no QUARTO ESCURO, acende a luz fraca. Se encosta na porta já fechada, cabeça colada na madeira. Ele passa a mão no rosto, tentando afastar o que ouviu.

VOZ DE SAULO (V.O.)
"não é roubo, é reparação..."
"com ou sem você, aquilo vai
sair..."
"você merece mais..."

Ele fecha os olhos, deixando a cabeça pender.

MONTAGEM - NOITES SEGUINTEs

SALA - NOITE

Dante caminha pelo apartamento no escuro, só a LUZ DA RUA entrando pelas frestas da persiana. Ele passa pela janela, olha a cidade, sem foco.

QUARTO - MADRUGADA

Raquel dormindo de lado. Ao fundo, Dante sentado na beira da cama, de costas pra ela, encarando o chão. O relógio marca 03:17.

COZINHA - NOITE

Raquel coloca duas xícaras de café na mesa. Dante está ali, mas não toca na dele. Ela tenta um sorriso.

RAQUEL

(baixo)

Você não vai me contar o que tá acontecendo, né?

Ele só dá de ombros, sem encarar.

SALA - NOITE

TV ligada sem som. Reportagem sobre "o possível avanço do turismo na Amazônia". Dante em pé, no meio da sala, olhando pra tela sem realmente vê-la.

CORREDOR - NOITE

Raquel encosta na porta entreaberta do escritório/quarto, observa Dante andando em círculos lá dentro, falando sozinho frases soltas:

DANTE

(baixo, repetindo)

Não é roubo... reparação... comigo é diferente...

Ela encolhe o corpo na sombra, sem coragem de entrar.

QUARTO - MADRUGADA

Dante se deita ao lado de Raquel, mas fica de olhos abertos,

encarando o teto. Ela, meio acordada, toca a mão dele por baixo do lençol. Ele não retribui o gesto.

FIM MONTAGEM - NOITES SEGUINTEs

18. EXT/INT. ELYSIUM CORP - RECEPÇÃO - NOITE

Da rua, o PRÉDIO já está quase todo APAGADO, poucas luzes iluminam algumas salas, o hall de entrada deserto com apenas um segurança.

Dante passa pela porta giratória, o terno sem gravata com o rosto cansado. Ele passa o CRACHÁ na catraca. Um BIP discreto, o giro libera a entrada.

Um SEGURANÇA ao fundo mal ergue os olhos do celular.

Dante segue para os ELEVADORES. O painel espelha o rosto dele, suado e o olhos fundos.

19. INT. ELYSIUM CORP - CORREDOR ANDAR DE PEDRO - NOITE

Luzes acesas só em alguns pontos, cria um corredor cheio de sombras. Ele caminha devagar, como se cada sala o encarasse.

Passa pela sala aberta do andar, deserto. Puffs espalhados, cadeiras giratórias levemente tortas, como se tivessem acabado de sair dali.

Ao fundo, a PLACA discreta na parede indica: "PESQUISA & DESENVOLVIMENTO".

Ele para diante sala de Pedro. Por um segundo, imóvel, a mão paira sobre a maçaneta. Respira FUNDO, enche o peito e a abre.

20. INT. ELYSIUM CORP- SALA DE PEDRO - NOITE

Sala compacta, organizada, quadros com MAPAS, FOTOS de diversos locais na parede, pilhas de documentos sobre a mesa, papéis com anotações à mão.

Dante fecha a porta com cuidado até ouvir o CLICK discreto da fechadura. Por um instante, só o silêncio.

Ele se aproxima da mesa de Pedro. Passa os dedos pelas anotações, por um CADERNO aberto com rascunhos, pelo nome "Pedro Almeida" impresso em um relatório.

Dante senta na CADEIRA de Pedro. A tela do COMPUTADOR está em

modo de espera. Um toque na tecla e o MONITOR acende, revelando a tela de login já destravada que por sorte Pedro esqueceu de bloquear. A luz azulada cobre o rosto de Dante. Os dedos pairam sobre o teclado.

Sua respiração começa a ficar mais pesada.

VOZ DE SAULO (V.O.)
"Não é roubo. É reparação..."

Dante fecha os olhos um instante.

VOZ DE SAULO (V.O.) (CONT.)
"Com ou sem você, aquilo vai sair do papel..."

Ele abre os olhos, encarando o cursor.

VOZ DE SAULO (V.O.) (CONT.)
"Você merece muito mais..."

Dante vasculha o computador a procura do projeto. Na tela arquivos com o nome de Pedro. Versões, datas, PDFs, apresentações.

Dante encontra e abre a apresentação principal, e começa a fazer algumas alterações. Abre outro arquivo, relatório técnico, vê várias vezes o nome de Pedro ao longo das páginas.

Ele abre uma PASTA com RASCUNHOS e ESTUDOS ORIGINAIS de Pedro. Diagramas, fotos de campo, anotações pessoais. Por um segundo, Dante apenas passa os olhos, reconhecendo o trabalho do amigo. A parceria. O tempo compartilhado ali.

VOZ DE SAULO (V.O.)
(frase seca, martelada)
"Ou você fica de fora... ou usa isso a seu favor."

Após fazer as alterações necessárias, Dante começa a apagar todo resquício do projeto de Pedro.

Uma janela de confirmação aparece, "excluir arquivos permanentemente?".

Os olhos de Dante enchem de água, mas ele não chora. Coloca a mão de volta no mouse e clica e sim. A barra de progresso aparece alguns segundos enquanto arquivos são apagados. Ele observa até o fim.

Com os arquivos copiados, Dante tira as mãos do teclado

abruptamente e se afasta a cadeira com um tranco, levantando rápido demais.

Ele passa os olhos pela sala de Pedro, e a culpa pesa tanto que ele precisa segurar a borda da mesa para não cambalear.

DANTE
(um sussurro, quase
inaudível)
Me desculpa...

Ele apaga o monitor, e vai embora preocupado e inseguro do que fez.

21. INT. ELYSIUM CORP - SALA DE REUNIÕES - DIA

A MESMA SALA luxuosa. LUZ NATURAL invade pelas janelas, refletindo na mesa. Uma grande tela ligada, já em modo de apresentação. Diversas pessoas sentados em volta da mesa.

A PORTA se abre e DANTE entra. Dessa vez terno perfeito, postura correta, mas o olhar denuncia as noites mal dormidas.

Alguns executivos se viram.

EXECUTIVO 1
(sorriso corporativo)
Dante.

EXECUTIVO 2
(acenando com a cabeça)
Bom dia.

Dante retribui com micro gestos.

Do outro lado da mesa, SAULO já está instalado, relaxado na cadeira, paletó aberto, sorriso pronto. Próximo dele, PEDRO, mais para o FUNDO, mais recolhido que de costume.

Dante toma seu lugar na ponta oposta, próximo ao controle da apresentação.

COORDENADOR
(para a sala)
Então... vamos seguir. Dante, é com
você.

Todos os olhos se voltam para ele. Dante aperta o controle e a tela ganha vida. Ele limpa a garganta.

DANTE

(começando, hesitante)
 É... bom... como vocês podem ver... o
 projeto...

Um silêncio tenso preenche o espaço por um segundo. Dante sente, respira mais fundo para ganhar força.

DANTE (CONT.)
 (se recompõe, mais
 profissional)
 O Elysium Amazon Resort foi pensado
 como uma integração direta entre
 experiência de luxo e a floresta
 amazônica, com foco em impacto
 financeiro imediato e expansão de
 médio a longo prazo.

A VOZ ganha ritmo. Ele aciona o próximo slide.

DANTE (CONT.)
 Aqui nós temos a divisão de núcleos
 habitacionais, áreas de acesso e
 rotas de traslado aéreo e fluvial...

Ele se apoia no discurso técnico e o corpo até se solta, movendo-se com a segurança mecânica de quem sabe apresentar.

DANTE (CONT.)
 Se todas as licitações ocorrem no
 prazo, o lançamento previsto para
 entre 5 e 6 anos será promissor...

Gráficos sobem no telão, barras, linhas, números, tudo em ascensão.

DANTE (CONT.)
 ...a margem de lucro líquido
 ultrapassa o previsto inicialmente,
 com possibilidade de expansão pra
 um segundo módulo na fase três.

Na mesa, todos muito vidrados na apresentação de Dante. Do outro lado, ao fundo da sala, PEDRO incrédulo, só observa. Não falada nada, não olha pros slides, apenas olha fixamente para Dante. Ele reconhece as imagens, os diagramas, cada escolha.

SAULO
 (off, para o coordenador,
 quase sussurrando)
 Ele domina o material. Eu disse que
 dominava.

O COORDENADOR faz que sim, impressionado.

Dante aperta o último slide.

SLIDE - LOGO DA ELYSIUM CORP + FRASE DE IMPACTO.

DANTE

(mais baixo, concluindo)
...e dessa forma, Guacitapirã se torna o novo pilar de expansão da Elysium na região norte, com retorno garantido e alto potencial de marca.

Uma breve pausa, Dante olha para todos.

DANTE (CONT.)

É isso.

Alguns aplausos tímidos, em seguida mais cheios, formais, bem-comportados preenche a sala.

Dante força um meio sorriso, inclina levemente a cabeça. Por dentro, o som parece distante, OCO.

SAULO se adianta, batendo PALMAS mais forte que os outros.

SAULO

(abrindo o sorriso)
Excelente, Dante.
(para a sala)
Quem conhece o campo como ele conhece... é isso que faz a diferença.

Alguns olham para Saulo e para Dante, comprando a narrativa.

SAULO (CONT.)

Ele conseguiu traduzir a visão da empresa pro território. A gente precisa desse tipo de coragem aqui dentro.

Dante evita olhar pra DIREÇÃO DO FUNDO. Mas, num reflexo, o faz.

Pedro sentado está imóvel, sem expressão nenhuma. Ele percebe o olhar mas não devolve, apenas se levanta. A cadeira arrasta no piso, gerando que chama mais atenção do que devia. Todos acompanham o movimento com os olhos, estranhando. Pedro ajeita o paletó, pega a pasta, não diz nada, vira as costas para a mesa e caminha até a porta

Quieto, Dante o segue Pedro com o olhar, que saí da sala e

fecha a porta.

Saulo quebra o silêncio com naturalidade treinada.

SAULO
 (sorriso profissional,
 retomando o tom)
 Bom... se ainda existia alguma dúvida
 sobre quem é a pessoa certa pra
 conduzir o projeto... hoje ela
 acabou.

Ele faz um gesto com a mão, apontando de leve para Dante.

SAULO (CONT.)
 (para a mesa, "generoso")
 O Dante conhece o território,
 conhece a operação, sabe exatamente
 onde estão as oportunidades.

Alguns executivos olham para Dante com novo interesse, agora como "o homem do projeto", todos com ar de aprovação.

Dante sente o elogio como um peso. Força um aceno mínimo, sem conseguir erguer muito os olhos.

Os pessoal volta a folhear documentos, discutir detalhes. A sala retoma o burburinho corporativo.

Dante abaixa a cabeça, senta a cadeira. Reflexivo e e um tanto cabisbaixo, fica olhando para a porta.

22. INT. ELYSIUM CORP - SALA DE PEDRO - FIM DE TARDE

Pedro segue bem amargurado, sem ânimo mas segue em sua sala trabalhando no projeto roubado, que ao ver mais uma vez o nome de Dante, fica imóvel na cadeira encarando a tela.

O CELULAR vibra sobre a mesa.

Na tela do celular uma mensagem de sua irmã Raquel, "Maninho, tô preocupada. A gente pode conversar?"

Pedro lê e começa a DIGITAR uma resposta, mas para no meio e pagada tudo. Bloqueia a tela e deixa o celular virado PRA BAIXO.

MONTAGEM - DIAS SEGUINTEs

COPA - DIA

Pedro parado com um copinho de café na mão, sem beber. Ao

fundo, DOIS COLEGAS cochicham e olham na direção dele. O som é muito baixo, ele se vira e sai.

CARRO - NOITE

Pedro aparece de perfil dirigindo distraído quase bate em outro veículo a sua frente.

QUARTO - MADRUGADA

Pedro deitado, OLHOS ABERTOS no escuro. O celular acende ao lado com nova mensagem de RAQUEL "Você sumiu irmão. Me liga, por favor". Ele vira o aparelho pro chão, sem ler até o fim.

FIM DA MONTAGEM - DIAS SEGUINTE

23. EXT. ELYSIUM CORP - TERRAÇO - NOITE

O TERRAÇO é amplo, cercado por um PARAPEITO ALTO de concreto.

A CIDADE se estende lá embaixo como um TAPETE DE LUZES, faróis, janelas, letreiros. Tudo distante, frio, indiferente.

PEDRO está sozinho, encostado na MURETA. As mãos apoiadas na borda áspera, o VENTO NOTURNO sopra gelado.

Por um instante ele fecha os olhos e respira fundo, mas nada alivia. O ar entra curto, como se o peito não abrisse o suficiente mais.

Ele abre os olhos de novo e encara a CIDADE.

Um PONTO DE LUZ no horizonte o prende, um prédio mais alto, talvez, uma antena piscando. Ele fixa o olhar ali, como se procurasse uma saída.

AS PRIMEIRAS LÁGRIMAS despencam, ele não limpa, não soluça, não desaba, só as deixa cair.

Ele solta a borda por um segundo, como se fosse recuar, mas volta imediatamente, apertando de novo, dessa vez mais forte. Ele inspira outra vez. O peito quase não responde.

Pedro sobe na borda com movimento simples, sem cerimônia. Por um instante, fica ali em pé. Não há discurso, não há fala. O som agora é só do vento passando e o ruído da cidade abaixo.

Sem força, ele inclina o corpo pra frente, se lançando ao vento, desaparecendo do quadro.

Por um instante tudo fica em silêncio, e as luzes ao longo,

até que então um som seco de IMPACTO, nada mais.

24. INT. ELYSIUM CORP - RECEPÇÃO - CONTÍNUO

Saulo chega a Elysium, e já percebe o clima pesado.

Uma RECEPCIONISTA troca olhares com um ANALISTA. Quando vê Saulo:

RECEPCIONISTA
(baixa, tensa)
Saulo... você já soube?

Ele pausa, pressentindo que vem bomba.

SAULO
(se aproximando)
Soube o quê?

Um GERENTE se aproxima, segurando um tablet, o rosto pálido.

GERENTE
Pedro...
(engole seco)
Pedro se jogou do terraço. Ontem à noite.

Saulo fica imóvel por um segundo, mensurando o impacto.

SAULO
(pouco incrédulo)
Como assim?...

O gerente continua, protocolar:

GERENTE
Estamos ainda sem entender.
(pausa)
Disseram que você era próximo dele...

Saulo força um meio sorriso triste, máscara de luto.

SAULO
(voz baixa)
Era.
(breve)
Eu... posso passar na sala dele?

O gerente apenas acena que sim.

25. INT. ELYSIUM CORP - SALA DE PEDRO - MINUTOS DEPOIS

A sala está intacta, como se Pedro fosse voltar a qualquer momento. Saulo fecha a porta com cuidado. Ele avança devagar, como se pisasse num território sagrado. Passa a mão pela COSTA DA CADEIRA, observa a MESA, pilha de papéis, canetas, um caderno aberto. Um ENVELOPE parcialmente em cima do caderno chama atenção.

Saulo pega o envelope, sem hesitar um segundo, abre, com e começa a ler.

A CÂMERA fica em Saulo enquanto os olhos de Saulo percorrem as linhas.

PEDRO (V.O.)
 (profundamente triste)
 ..não sei mais em quem confiar...
 ..Dante levou tudo... o projeto,
 meu nome, minha chance...
 ..não foi erro da empresa... foi
 ele...
 (pausa)
 ..se alguma coisa acontecer comigo,
 você precisa saber a verdade...

Saulo fecha os olhos um instante, absorvendo o peso. Respira fundo. Quando abre, o olhar mudou, menos choque, mais cálculo. Ele dobra a carta devagar, desliza de volta para o envelope, guardando dentro do seu paletó.

SAULO
 (baixo, quase pra si)
 Desculpa, Pedro, desculpa...

Saulo apaga a luz, fecha a porta e vai embora.

26. INT. APARTAMENTO DE DANTE - SALA - DIA

DANTE está sentado terminando seu café no sofá, para ir trabalhar.

A CAMPAINHA toca, Dante demora a reagir e RAQUEL aparece.

RAQUEL
 (gritando pra dentro)
 Eu atendo.

Ela abre a porta.

SAULO está ali. Terno, gravata um pouco afrouxada, expressão adequadamente abatida.

SAULO

(suave)
Oi Raquel...

RAQUEL
(confusa)
Oi, Saulo?

Ele segura o envelope com cuidado.

SAULO
Eu...
(pausa, escolhendo as
palavras)
Eu passei no escritório do Pedro
hoje.
(ergue o envelope)
Encontrei isso na mesa dele. Estava
com o seu nome.

Ela olha para o envelope como se fosse um objeto radioativo.

RAQUEL
(assustada)
Meu nome?

SAULO
(baixo)
Achei melhor trazer pessoalmente.

Por um momento, parece que ele vai dizer algo mais, talvez sobre o conteúdo. Desiste. Estende o envelope.

Saulo vê, por cima do ombro dela, Dante sentado no sofá focado na Tv.

SAULO
(olhando pra Dante,
contido)
Eu sinto muito... por tudo isso.

Dante evita contato direto.

SAULO
(suavemente performático)
Lê com calma. Creio que ele
escreveu pra você.

Raquel pega o envelope com mãos trêmulas.

RAQUEL
(sem conseguir formular
nada)
Obrigada...
SAULO

Se vocês precisarem de qualquer coisa...
 (olha pros dois)
 Qualquer coisa, me liga.

Ele dá um passo atrás e vai embora.

27. INT. APARTAMENTO DE DANTE - SALA - CONTÍNUO

Raquel fica parada um segundo, encarando o envelope. Dante se levanta devagar, como se o corpo estivesse mais pesado que antes.

DANTE
 (baixo)
 O que é?

RAQUEL
 (sem olhar pra ele)
 É do Pedro.

Ela vai até a mesa, senta. Dante se aproxima, mas mantém certa distância.

Raquel abre o envelope. Tira a carta dobrada.

PEDRO (V.O.)
 (ferido, direto)
 ..eu não sei como Dante foi capaz...
 ..o projeto que eu te falei, que eu sonhei... agora tem o nome dele...
 ..ele apagou meu trabalho dos arquivos...
 (pausa)
 ..eu não vejo saída, Raquel...

Os olhos de Raquel enchem d'água. Ela continua lendo, cada linha piorando.

PEDRO (V.O.) (CONT.)
 ..como ele pode fazer isso comigo, e com você maninha...

A mão de Raquel começa suar, respirando fundo como se o ar fosse muito denso.

DANTE
 (assustado, sem saber ainda o conteúdo)
 Raquel...?
 Ela ergue o olhar lentamente, seu rosto agora é tomado por

dor e raiva.

RAQUEL
(sem voz, primeiro)
É verdade?

DANTE
(confuso, acuado)
O quê que ele...

RAQUEL levanta, carta amassada na mão.

RAQUEL
(agora gritando)
É VERDADE, DANTE?!
(ergue a carta)
Que você ROUBOU o projeto do meu
irmão?!

Assustado Dante tenta se aproximar.

DANTE
(engolindo culpa)
Raquel, eu... não foi assim...

RAQUEL
(rindo de nervoso)
Não foi assim?
(aponta o peito)
Ele tá morto! E aqui diz que você
apagou o trabalho dele, que roubou
tudo o que ele fez!

As lágrimas começam a cair, mas ela não se aproxima dele.

RAQUEL (CONT.)
Você tirou tudo dele... e agora ele
não tá mais aqui.

Dante tenta argumentar, mas a culpa trava.

DANTE
(implorando)
Eu tava perdido... foi um erro,
eu... eu não imaginei que ele...

RAQUEL
(cortando, brutal)
Não imaginou?!

Ela o empurra no peito, não com força física, mas com todo o peso da frase.

RAQUEL (CONT.)

E você teve coragem de voltar pra casa, de deitar na minha cama, como se nada...

Ela se afasta, respira, tenta recompor.

RAQUEL (CONT.)
 Eu não consigo olhar pra você sem ver o que você fez com ele.
 (baixa)
 Com a nossa família.

Dante tenta se aproximar mais uma vez.

DANTE
 Raquel, por favor... eu posso tentar explicar, eu-

RAQUEL
 (bloqueando com a mão)
 Não tem explicação.
 (pausa)
 Pega suas coisas... e sai da minha casa agora!!!

Dante congela.

DANTE
 (choque infantil)
 Raquel...

RAQUEL
 (choro preso, firme)
 Sai agora!
 (mais baixo)
 Eu não quero te ver. Não hoje, não amanhã... nunca mais.

Dante percebe não há o que fazer. Ele recua devagar, como se estivesse se despedindo da própria vida.

Ele vai até o quarto pegar algumas coisas, roupas, e sem dizer mais nada, sai. Ao fechar a porta, fica um tempo olhando para o apartamento, os olhos enchem d'água, respira fundo, abaixa a cabeça e vai embora.

ALGUNS DIAS DEPOIS

28. INT. ELYSIUM CORP - SALA RH - DIA

Na sala do RH, fria e sem janelas, mesa simples, duas cadeiras de um lado, uma do outro.

DANTE encara a mesa. Olheiras fundas, o mesmo terno agora amarrotado.

À frente dele, uma GERENTE DE RH e um ADVOGADO DA EMPRESA, ambos com pastas abertas.

GERENTE DE RH
(controlada, protocolar)
Dante... a diretoria decidiu encerrar seu contrato. Com efeito imediato.

Dante não reage de primeira. Pisca devagar.

ADVOGADO
(seco, profissional)
Além disso... a empresa vai colaborar com as autoridades. Existem indícios de fraude de autoria no projeto do Resort.

GERENTE DE RH
(mais baixo)
Seu crachá e acesso aos sistemas serão bloqueados ainda hoje.

Ela empurra uma FOLHA para o lado dele. Um formulário de desligamento.

GERENTE DE RH (CONT.)
Assinando aqui, você confirma ciência do desligamento.

Ele olha o papel sem realmente ver. Assina quase automático. Após um pequeno instante tentando digerir, se levanta e vai embora da empresa.

29. INT. ELYSIUM CORP - AUDITÓRIO - DIA

Após um dos diretores discursar, SAULO fica de pé, e vai em direção ao púlpito. Impecável, mas com EXPRESSÃO ADEQUADAMENTE ABATIDA.

Ao redor, DIRETORES e GERENTES acompanham.

SAULO

(controlado, quase emocionado)
 Eu... ainda tenho dificuldade de falar sobre isso. Ninguém aqui esperava o que o Dante fez.

Alguns cochichos.

SAULO (CONT.)
 Eu confiava nele. Todos nós confiávamos.

Ele deixa um silêncio calculado.

SAULO (CONT.)
 Mas... se tem uma coisa que o Pedro não merece...
 (pausa)
 É ser lembrado só por essa tragédia.

Alguns olhares se abaixam ao ouvir o nome de PEDRO.

SAULO (CONT.)
 Pedro acreditava nesse projeto. Ele dedicou tempo de estudo àquela região. Eu não vou deixar que o erro de um homem ruim apague o trabalho do outro bom.

Todos ficam atentos após essa fala.

DIRETOR
 (ponderado)
 E quanto à continuidade do projeto?

SAULO
 (firme, "altruísta")
 Eu assumo a responsabilidade.
 ("abatido")
 Com transparência total. Em nome da memória do Pedro.
 E seguindo todas as normas éticas daqui pra frente.

A frase soa bonita na sala. Alguns assentem com convicção.

DIRETORA
 (aliviada)
 É importante que o mercado veja isso.
 Que a Elysium não compactua com desvio algum.
 SAULO

(pronto, script na ponta da língua)
 Já alinhei com Comunicação.
 Vamos reforçar a mensagem: um caso isolado, um colaborador que se desviou... Por inveja, destruiu a vida de alguém.
 (olhar pesado, mas "triste")
 E uma empresa que corrigiu o rumo da memória do inocente e seu desejo.

Pausa pensada. Suspiro profundo...

SAULO (CONT.)
 (calmo)
 Se concordarem, eu sigo à frente.
 Do jeito que o Pedro queria.

Silêncio breve. Então, um a um, os diretores vão acenando.

DIRETOR
 (sincero, sem saber de nada)
 Tem o meu apoio.

DIRETORA
 Também o meu.

Outros presentes falam em tom baixo positivamente. Aos poucos, todos começam a se levantar e aplaudir num geste de concordância.

30. INT. QUARTO DE PENSÃO - FIM DE TARDE

Um QUARTO MINÚSCULO. PAREDES MANCHADAS de um bege antigo, VENTILADOR DE TETO rangendo devagar. Uma JANELA pequena deixa entrar a LUZ ALARANJADA do fim de tarde misturada com fumaça da rua.

Uma CAMA DE SOLTEIRO, lençol fino amarrotado. AO LADO, uma MALA semiaberta, algumas ROUPAS amontoadas. Na parede, UM CABIDE com o TERNO DE DANTE, agora todo amarrotado e sujo e fora de lugar.

DANTE está sentando na beira da cama, cotovelos nos joelhos, olhar perdido num ponto qualquer da parede. Por um instante, tudo isso VAI SE AFASTANDO. O rosto de Dante relaxa um pouco, como se escorregasse pra algum lugar longe dali.

FLASHBACK INFÂNCIA DE DANTE - EXT. CASA DO AVÔ - GUACITAPIRÃ

SOL ESTOURADO no céu. A CASA SIMPLES de madeira, pintada com verniz escuro já desgastada, cercada por floresta vibrante.

Pés descalços de um MENINO correndo na terra vermelha. Risadas leves. MÃOS ADULTAS levantam o menino girando no ar.

O AVÔ, de chapéu marrom escuro, abre um CADERNO VELHO na varanda, mostrando DESENHOS de pedras, mapas, símbolos. O MENINO olha fascinado.

Mais atrás o PAI do MENINO sentado em um banco deito de TRONCO de árvore AFIANDO um facão.

O MENINO fecha os olhos sentindo o SOL no rosto. SORRI. É o lugar onde o mundo parece fazer sentido.

FIM DOS FLASHES.

Dante pisca como quem volta a realidade, o som da cidade retorna a seus ouvidos. Com um semblante de derrotado, respira fundo e se deita na cama.

Alguns segundos depois o CELULAR começa a TOCAR, quebrando o silêncio pesado. Tela acende: "DR. RENATO". Dante apesar de não querer, acaba atendendo.

DANTE

(baixo)

Alô...

RENATO (V.O.)

(profissional, mas humano)

Dante... Uma boa e outra má notícia. Boas notícias, aceitaram seu habeas corpus.

DANTE

(desanimado)

Diga...

RENATO (V.O.)

Recusaram o habeas corpus, mas a fiança não será alta presumo.

DANTE

(irônico)

Pelo menos alguma coisa menos ruim...

RENATO (V.O.)

Aproveita esse tempo pra colocar a cabeça no lugar. Se cuida...

Ele desliga o CELULAR.

Dante fica parado com o aparelho na mão por alguns segundos. Depois, deixa cair sobre a cama.

Essa notícia lhe trouxe um pouco de respiro.

Ele se levanta entusiasmado e abre a MALA de vez. Começa a dobrar suas mudas de roupa com cuidado, como se estivesse embalando o pouco que resta da própria vida.

DANTE
(bem baixo, suspirando)
Guacitapirã...

Ao terminar, coloca a mochila nas costas, mala não e vai embora da pensão sem pensar duas vezes.

31. EXT. CASA DO AVÔ - GUACITAPIRÃ - DIA

SOM DE CIGARRAS, PÁSSAROS, VENTO NAS COPAS.

A CASA ANTIGA surge no meio do verde, madeira gasta, TELHADO com musgo, TREPADERAS subindo pelas paredes.

DANTE aparece na estrada de terra, uma MOCHILA simples nas costas e a sua mala de mão. Ele para diante do portão torto. Fica alguns segundos apenas olhando. Abre o portão. O FERRO range alto. Ele caminha até a varanda.

Na porta, Dante tira uma CHAVE velha do bolso. Enfia na fechadura, gira com dificuldade. A PORTA se abre.

32. INT. CASA DO AVÔ - SALA - DIA

A LUZ entra em feixes pela janela empoeirada. CHEIRO DE MADEIRA VELHA E TERRA ÚMIDA. MÓVEIS ANTIGOS, uma ESTANTE com livros tortos, uma MESA com toalha desbotada. OBJETOS ESPALHADOS, um rádio velho, um chapéu de palha, uma caneca de metal. Dante entra devagar, como se invadissem uma lembrança. Passa a mão no encosto de uma cadeira levantando um pouco a poeira. Ele fecha a porta atrás de si. Fica parado no meio da sala, respirando aquele lugar e contemplando aquele momento de paz.

CORTE PARA:

33. INT. CASA DO AVÔ - QUARTO DE TRABALHO - DIA

SUPER: "ALGUNS DIAS DEPOIS"

Um pequeno universo esquecido e empoeirado. Estantes com LIVROS sobre povos ancestrais, FERRAMENTAS de exploração e escavação enferrujadas, ARTEFATOS indígenas, MAPAS amarelados, diversas CAIXAS empilhadas.

Dante entra devagar, quase com reverência. Passa a mão pelos livros, sopra o pó de um título. Ele começa a remexer numa pilha de caixas ao fundo da sala.

Dentro de uma CAIXA DE PAPELÃO gasta, encontra uma pilha de CADERNOS antigos. Capas manchadas, papel amarelado, letra manuscrita.

Um deles chama a atenção: mais envelhecido e com marcas de umidade, com SÍMBOLOS desenhados na capa – algo que lembra espirais e folhagens entrelaçadas. Dante se senta à mesa. Abre o caderno com cuidado.

CLOSE NAS PÁGINAS:

Escrita miúda e irregular. Relatos de RITUAIS, LENDAS de uma comunidade antiga da floresta. MAPAS de lugares feitos a mão com marcações e anotações sobre "locais sagrados".

Dante vira páginas... e para.

Uma GRAVURA detalhada: o desenho de um COLAR com pedra central escura e cordão entrelaçado. Ao lado, o nome: Yumak.

Anotações ao redor, algumas quase ilegíveis:

"...espírito antigo da floresta..."

"Aquele que portar..." , "...eventos já vividos..."

"...dádiva..."

Mais abaixo, com caligrafia bem frágil e difícil de entender:

"Reencontrei o artefato, talvez..." "...para o compreen..."

"...ele oferece retorno. Não se..." "...escolha com consciência..."

Dante franze a testa, incrédulo, tentando entender aquelas poucas palavras legíveis.

DANTE

(sussurrando)

Retorno... eventos já vividos...

Ele continua a ver o caderno, e na página seguinte um MAPA

rudimentar indicando um local na FLORESTA ao próximo de Guacitapirã, marcado com "Ond... ..Yumak".

Se conseguir entender por conta das páginas já apagadas, Dante encosta na cadeira, processando. A expressão dele muda, da curiosidade ao início de uma curiosidade.

DANTE (CONT.)
(para si, lamentando)
Se eu pudesse voltar... antes
de Pedro... antes de Saulo... Tudo
seria diferente.

Ele passa o dedo sobre o desenho do colar, como se quisesse trazê-lo à realidade. O olhar de Dante se endurece. Pela primeira vez desde sua queda, há algo parecido com propósito em seus olhos.

CLOSE NA MARCA NO PESCOÇO DE DANTE, pequena, discreta, e parecida com um dos símbolos desenhado, ele não percebe.

34. EXT. FLORESTA AO REDOR DE GUACITAPIRÃ - DIA

Dante caminha sozinho pela mata densa, mochila nas costas, alguns apetrechos que pegou da casa do avô, caderno de Abraão nas mãos. A vegetação é fechada, úmida, viva. Ele toca o tronco de uma árvore antiga começando a relembrar anos que ali viveu. Após uma pausa para beber água, Dante se enfia por mata a dentro.

CORTA PARA:

35. EXT. SÍTIO ARQUEOLÓGICO ABANDONADO - FIM DE TARDE

Dante emerge da mata aparentemente abatido após alguns dias de busca. Ao redor, estruturas de pedra cobertas por VEGETAÇÃO, MUSGOS, TREPADERAS. Paredes baixas, um altar ou plataforma central, símbolos ancestrais desgastados pelo tempo.

Dante parece se comunicar com o lugar onde trabalhou e descobriu muitas coisas também. Ele segue com a busca.

MONTAGEM - DIAS DE BUSCA

DIA 4 - Dante escavando ao redor do altar central.

DIA 6 - Ele revira pedras, levanta lajes, procura cavidades.

DIA 9 - Dante cavando mais a fundo procurando passagens ainda

não descobertas.

DIA 11 - Ele senta exausto, olhando para o buraco que abriu sem nada. Pega um punhado de frutas para comer.

DIA 13 - Dante vasculhando uma área que havia sido bloqueada quando ainda estava em Guacitapirã.

DIA 17 - Visivelmente mais magro, com barba crescida, roupa suja, ainda procurando. Mas o ritmo é mais lento.

Dia 21 - Dante sentado com expressão derrotada, olhando para o caderno de Abraão, passando a mão no desenho do colar.

DANTE
(cansado)
Se você existe... eu vou te achar.

Dante, se levanta, junta suas coisas e vai embora.

FIM DA MONTAGEM.

36. INT. CAFETERIA - CENTRO DE SÃO PAULO - DIA

Cafeteria pequena, discretamente decorada. POUCAS MESAS, meia dúzia de clientes.

Ao fundo, DANTE está numa mesa com meia xícara de café frio já. O CELULAR sobre a mesa mostra uma sequência de chamadas não atendidas / mensagens enviadas para RAQUEL. Inquieto, olha pro relógio repetidamente.

O SINO da porta toca. RAQUEL entra.

Ela está mais magra, OLHEIRAS marcadas, postura contida. Olha em volta, vê Dante. Para como se quisesse ir embora, mas caminha até ele.

Dante levanta meio abrupto.

DANTE
(baixo, tenso)
Oi...

RAQUEL apenas acena com a cabeça, e os dois se sentam.

O silêncio curto é quebrado por Dante.

DANTE
(tentando achar um começo)
Obrigado por ter vindo.

Novamente, só responde com a cabeça.

DANTE

(engolindo seco)

Eu... eu sei que eu sou a última
pessoa que você queria ver.
Mas... eu precisava te falar uma
coisa. Sobre... o que aconteceu.
Sobre antes.

Quieta, Raquel mantém os dedos ENTRELAÇADOS sobre a mesa.

RAQUEL

(fria, controlada)

Você já falou bastante, Dante. No
silêncio. Mas continue.

Ele respira fundo. Pega coragem.

DANTE

Eu voltei pra Guacitapirã.

Uma micro reação nela.

DANTE (CONT.)

Pra casa do meu avô. Eu vi coisas
sobre que ele nunca falou pra
ninguém. Anotações de alguém muito
antes dele, guardada.

Raquel reprovando com a cabeça.

DANTE (CONT.)

Os diários... Tinha coisa que ele
nunca contou pra ninguém. Sobre os
antigos povos, sobre o sítio...
sobre Yumak.

Raquel o observa, tensa, sem comentar.

DANTE (CONT.)

(esperançoso)

Tinha o desenho de um colar. O
mesmo que eu vi quando era criança.
Ele descreve... um jeito de mexer
com o que já aconteceu. Com o que a
gente viveu.

RAQUEL

(sem paciência)

Ah, Dante... Faça me o favor...

DANTE

(apressado)
 Eu sei como isso soa, eu sei.
 Mas eu passei semanas procurando
 esse colar. No sítio, na floresta.
 Não é só uma lenda. Não é. Aquilo
 tem alguma coisa. Eu senti.

Ele se inclina pra frente, os olhos brilhando mais de
 desespero que de fé.

DANTE (CONT.)
 Se eu encontrar esse colar...
 Eu posso consertar, posso voltar
 antes de tudo isso. Do roubo, da
 reunião... antes do Pedro...

O nome pesa entre eles.

DANTE (CONT.)
 (entusiasmado)
 Eu posso trazer o seu irmão de
 volta, Raquel!

Ela o encara pela primeira vez, firme. Sem brilho nos olhos.

RAQUEL
 (seca, ferida)
 Você acha que uma história de colar
 mágico apaga o que você fez?

DANTE
 (nervoso)
 Não é apagar. É... reverter.
 Ele não precisava ter morrido.
 Eu... eu posso fazer diferente. Se
 eu tiver uma chance—

RAQUEL
 (cortando, sem elevar
 muito a voz)
 Você quer uma chance.
 Ele não teve nenhuma.

Silêncio domina e Raquel desvia o olhar por um instante.

Depois volta a encará-lo, decidida.

RAQUEL (CONT.)
 Eu preciso ser honesta com você.

Dante trava, presentindo.

RAQUEL (CONT.)

Depois que você foi embora... Eu não tinha ninguém. Eu perdi o Pedro e você...

(engole seco)

Você foi quem causou tudo isso.

Dante abaixa os olhos.

RAQUEL (CONT.)

Nesse meio... o Saulo se aproximou.

DANTE

(duro)

Saulo?

RAQUEL

(sem fugir)

Ele estava lá quando ninguém mais estava. Ajudou com advogado, com papelada, com tudo. Eu estava fraca.

(pausa curta)

A gente se aproximou.

Dante fica alguns segundos sem reação. O rosto simplesmente esvazia.

DANTE

(quase sem voz)

Vocês?...

RAQUEL

(levemente triste)

Sim...

O silêncio mais uma vez toma conta.

Dante transparece a raiva que sente.

DANTE

(rindo de incredulidade,
amargo)

Claro.

(claro)

Ele destrói o Pedro, me usa, rouba tudo o que eu tinha...

E agora ainda fica com você.

RAQUEL

(tentando se manter firme)

Ele não obrigou você a nada, Dante.

DANTE

(mais alto)
 Não? Quem foi que plantou a ideia
 do roubo? Quem me ligava de
 madrugada dizendo que era "a nossa
 chance"? Quem jogou meu nome na
 frente de todo mundo?

Algumas olhares no café se viram discretamente.

RAQUEL
 (baixo, incisiva)
 Quem o roubou? Quem apagou tudo
 depois?

Engolindo seco ele não recua.

DANTE
 (agressivo)
 Agora ele é o salvador. Como o cara
 que "te ajudou" enquanto eu tava
 afundando. É isso que ele sempre
 fez, aproveita da fragilidade dos-

RAQUEL
 (interrompendo, subindo o
 tom)
 Você quer falar de fragilidade?
 Eu enterrei meu irmão.
 (pausa, firme)
 Você não tem o direito de me dizer
 o que eu devo fazer com a minha
 vida!!

Ele a encara, respirando forte e tremendo de nervoso.

DANTE
 (transtornado)
 Ele vai te usar do mesmo jeito que
 usou todo mundo. Você acha que
 conhece o Saulo. Eu achei que
 conhecia.

RAQUEL
 (ferida, mas dura)
 Eu conheci o suficiente de vocês
 dois.

Silêncio. O olhar dela é um ponto final.

Dante empurra a cadeira pra trás de repente. Ela RASPA no
 chão com um som agressivo caindo atrás dele.

Algumas pessoas olham. O atendente se assusta.

DANTE

(olhando pra ela pela
última vez)
Eu vou consertar isso, Raquel.
Com ou sem você acreditando em mim.

Alterado, ele se vira e vai embora sem olhar pra trás. A cadeira fica tombada no chão.

Raquel permanece sentada, seus olhos marejam, mas ela não chora ali. Apenas fica imóvel, encarando o vazio onde ele estava.

37. EXT. PRÉDIO DA ELYSIUM - NOITE

Na rua de trás, Dante observa de longe, mãos nos bolsos. Ele olha para a ENTRADA DE SERVIÇOS, pensando em como entrar no prédio.

Instantes depois um FUNCIONÁRIO DA LIMPEZA sai pela entrada dos fundos, ACENDENDO UM CIGARRO, andando na rua em direção a Dante. A porta fica entreaberta. Dante aproveita e se move rápido passando funcionário, em seguida pelo portão aberto da entrada de carga e descarga.

SEGURANÇA

Ei... Para aí, onde você tá indo?

FLASH - Segurança o barrando.

Em fração de segundos Dante responde

DANTE

(seguro)

Opa, esqueci minha bolsa no armário, é coisa rápida chefia.

Cabeça erguida, olhando no olhos, passa pelo segurança acenando com a cabeça, e entra pela porta de serviço em direção as escadas. O segurança balança a cabeça e o acompanha com o olhar como o conhecesse.

38. INT. ELYSIUM CORP - SALA DE SAULO - NOITE

Sala ampla, moderna. MESA GRANDE, prateleira com alguns prêmios, PAREDE DE VIDRO com vista da cidade.

SAULO, atrás da tela de seu computador, de camisa social arregaçada, gravata solta. Olhos fixos na TELA, planilhas, gráficos do PROJETO DO RESORT. Ele segue trabalhando.

Atrás, a porta que estava encostada é aberta com cuidado por

Dante, fechando discretamente e trancando até que faz CLIQUE METÁLICO.

Saulo ajeita e levanta o pescoço para ver a porta. Vê a SILHUETA de Dante. Então se levanta devagar.

SAULO
(tentando soar calmo)
Dante? Você não deveria estar aqui...

Sem responder, Dante dá alguns em sua direção lentamente. Seus OLHOS VERMELHOS de raiva.

DANTE
(controlado)
Você destruiu tudo.

SAULO
Olha, eu entendo que você tá passando por um momento difícil-

DANTE
(interrompendo, voz subindo)
Pedro tá morto por sua causa.

SAULO
Isso não é justo. Eu não-

DANTE
(gritando)
VOCÊ ROUBOU O TRABALHO DELE! Você me manipulou pra fazer isso. Você quem empurrou ele daquele telhado!

Saulo levanta as mãos, tentando acalmar.

SAULO
Eu não empurrei ninguém. Pedro fez a escolha dele. E você... você aceitou, você queria isso.

Dante para por um instante, atingido pela verdade cruel.

SAULO (CONT.)
(manipulando)
Eu só acreditei em você, Dante. Antes de tudo, você me falou do projeto. Você que disse que tava tudo bem.

Dante respira fundo e abaixa a cabeça.

SAULO (CONT.)
 (suspiro, teatral)
 Dante... eu sinto muito pelo que aconteceu, de verdade. Mas você sabe melhor do que ninguém, quem acessou o computador foi você.

DANTE
 (raiva novamente)
 Você me ligou e me manipulou!
 "É a nossa chance, Dante."
 "Você entende melhor que o Pedro."
 "Ele não sabe vender o próprio trabalho."

SAULO
 (defensivo, encantador)
 Eu fiz o que qualquer gestor faria. O melhor para a corporação. Acreditei no mais capacitado.

DANTE
 (queimando)
 Você plantou a semente e ficou esperando tudo acontecer. Pedro tá morto. Eu virei um nada. Raquel não consegue me olhar na cara.

Dante fica ofegante ao falar o nome da Raquel.

SAULO
 (sorriso de canto)
 Ela... ela precisava de alguém. Você não tava lá...
 (risos leve)
 No fim, ela é igual ao irmão...
 Fraca!

DANTE
 (explodindo)
 PORQUE VOCÊ ACABOU COMIGO!!!

SAULO
 (arrogante)
 Você já acabou consigo mesmo.

Dante arregala os olhos furiosamente.

Saulo dá um passo em direção a Dante como quem domina a conversa.

SAULO (CONT.)

(calmo)
 Se não tem mais nada a dizer, vai
 embora que estou cheio de problemas
 pra resolver no MEU PROJETO.

Saulo sente a fúria de Dante, e recua próximo a sua mesa.

Dante mergulhado pela culpa e irá, não se contém e parte pra cima de Saulo!

DANTE
 (furioso)
 Seu desgraçado!

Dante desfere o primeiro EMPURRÃO, jogando Saulo contra a lateral da mesa.

A tensão transborda.

Uma LUTA corporal se inicia.

Saulo reage com um SOCO no peito de Dante, que tropeça numa cadeira.

Eles trocam GOLPES desajeitados, mas cheios de ódio acumulado.

A MESA gira, PAPÉIS voam, uma CADEIRA cai.

Um PORTA-CANETAS se espalha pelo chão.

Saulo tenta imobilizar Dante, segurando-o pelo colarinho.

SAULO
 (ofegante, rangendo os
 dentes)
 Você acha que isso vai mudar alguma
 coisa?!

Dante o acerta com um soco de baixo pra cima, pegando a lateral do rosto.

Saulo perde o equilíbrio, esbarra na PRATELEIRA com prêmios.

Um TROFÉU de vidro cai e se espatifa no chão.

Eles voltam a se agarrar, agora meio escorregando nos cacos.

DANTE
 (entre os golpes)
 Você destrói tudo o que encosta!

Saulo acerta a lateral da COSTELA de Dante com o JOELHO.
 Dante geme, mas não solta. Os dois caem sobre a mesa,

deslizando alguns objetos pro chão.

No meio do caos, o SOM DO ELEVADOR - "DING" - O.S.

Os dois congelam por um segundo, ofegantes.

VOZ DE RAQUEL (O.S.)
 (do corredor)
 Dante?!
 Saulo?!

Dante vira o rosto instintivamente na direção da porta.

Esse micro movimento é o que Saulo precisava.

Com um impulso de pura sobrevivência e pânico, Saulo gira o corpo e EMPURRA Dante com toda a força na direção da PAREDE DE VIDRO.

Dante se CHOCA contra a janela.

O VIDRO ESTALA num ESTOURO seco, criando uma TEIA DE TRINCAS.

Um vão se abre, e pedaços se soltam e Dante escorrega caindo no chão e quase metade do corpo pra fora, se agarrando ao que sobrou da MOLDURA METÁLICA.

Do lado de fora, Raquel tenta abrir a porta que está trancada.

RAQUEL
 (desesperada)
 Abre a porta!

DANTE
 (entre o desespero e o
 grito por ajuda)
 RAQUEL!

Saulo, agora tomado por uma mistura BRUTA de medo e ódio, corre até ele. Ao invés de puxá-lo pra dentro, agarra-o pelo PESCOÇO.

SAULO
 (ofegante, transtornado)
 Você acabou com TUDO!

DANTE
 (quase sem voz)
 Saulo... para...

Saulo sobe em cima de Dante o enforcando e empurrando para fora. O rosto de Dante fica ROXO. As MÃOS perdem força. Ainda assim, ele tenta, numa última investida se salvar.

DANTE
 (quase sem fôlego)
 Você... não...
 vai ficar...
 impune...

Os olhos de Saulo enchem de algo entre pânico e ódio puro.

SAULO
 (um sussurro, carregado)
 Já ficou.

Num impulso final, ele EMPURRA com toda força, as MÃOS de Dante escapam da moldura e não consegue se segurar em Saulo.

Um grito fraco por um segundo do alto do 5º andar.

Depois, o som FORTE e SECO do IMPACTO lá embaixo. O CORPO DE DANTE ATINGE o teto do carro, amassando o teto e quebrando o para-brisa.

Saulo recua, chocado com o que aconteceu, olhando para baixo.

Raquel continua desesperada batendo na porta.

RAQUEL (O.S.)
 SAULO! SAULO! ABRE A PORTA!

Saulo destranca a porta. Raquel abre com força.

RAQUEL (CONT.)
 O que aconteceu? Cadê o Dante?

SAULO
 (gaguejando)
 Foi um acidente...

Raquel olha a sala toda revirada, prateleiras destruídas, a mesa torta e as coisas no chão.

Ela vê Saulo com ferimentos e roupa toda arregaçada. Com os olhos arregalados vê a janela de vidro quebrada.

Vai até a janela confirmar o que entendeu do que viu. Olha para baixo.

PONTO DE VISTA - RAQUEL

Lá embaixo, o CARRO dela danificado. Sobre o teto afundado, o CORPO DE DANTE imóvel.

Volta pra ela.
 Congelada e sem reação, põe a mão na cabeça puxando os

cabelos para trás.

RAQUEL
(sussurro que vira grito)
Não...

Os joelhos falham. Ela cai no chão, sem tirar os olhos lá de baixo. Lágrimas começam despencar.

Lentamente Saulo surge, mais contido. Tentando justificar, coloca a mão no ombro dela.

SAULO
(baixo, quase um pedido)
Raquel...

RAQUEL
Tira a mão de mim!

SAULO
(com receio)
Eu posso explicar.

Raquel levanta e Saulo tenta abraçá-la. Raquel empurra o afastando com força.

RAQUEL
(revoltada)
O que você fez? Sai de perto de mim!

Saulo, assustado, caminha de costas lentamente até a porta e sai da sala.

Raquel desaba novamente no chão, novamente olhando pela janela, começa a chorar.

Ela leva a mão ao peito, como tentando segurar o próprio coração pra não despedaçar.

Ela fecha os olhos num segundo de pura dor.

FADE OUT