UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

RODRIGO DOS SANTOS ESTORILLIO

HIPERCINEMA COGNITIVO: NARRATIVA TRANSDIMENSIONAL E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO *TESSERATO*

CURITIBA

2026

RODRIGO DOS SANTOS ESTORILLIO

HIPERCINEMA COGNITIVO: NARRATIVA TRANSDIMENSIONAL E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO *TESSERATO*

Tese apresentada ao Programa de Doutorado em Comunicação e Linguagens da UTP — Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Linguagens.

Orientadora: Profª Denize Correa Araujo, PhD.

Curitiba
2026

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sidnei Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

E79 Estorillio, Rodrigo dos Santos.
Hipercinema cognitivo: narrativa transdimensional e inteligência artificial na construção do roteiro Tesserato / Rodrigo dos Santos Estorillio; orientadora Prof.ªa. Dra. Denize Correa Araujo.
754f.

Tese (Doutorado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2026

1. Hipercinema cognitivo 2. Narrativa transdimensional. 3. Receptor-interagente. 4. Semiótica cognitiva. 5. Mundos possíveis. 6. IA lógica epistêmica dinâmica. Dissertação (Doutorado) Programa de Pós - Graduação em Comunicação e Linguagens/ Mestrado em Comunicação e Linguagens. II Título.

CDD – 791.437

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212

Dedico este trabalho a todos os artistas que inspiraram meu percurso acadêmico e criativo, pela sensibilidade e coragem de transformar realidades em imagens e ideias.

Aos amigos e mestres que me inspiraram a seguir o caminho da pesquisa e da criação, aos que acreditam na potência transformadora do cinema como linguagem cultural e cognitiva e a todos que acreditam no poder transformador da arte, da ciência e da comunicação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora, Profa. Denize Correa Araujo, PhD., por sua orientação rigorosa e inspiradora, que sempre iluminou o caminho desta pesquisa. Destaco aqui a participação especial dos mestres doutores Denise Azevedo Duarte Guimarães e Fernando Torres Andacht pelas observações, confiança e dedicação que tornaram possível a realização deste trabalho.

Agradeço também aos colegas de curso e professores do Programa de Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná pelos diálogos enriquecedores que contribuíram, direta ou indiretamente, para meu amadurecimento acadêmico.

Um agradecimento especial à Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak, minha orientadora no mestrado e membro efetivo da banca da tese, à minha família e amigos que me ofereceram suporte e compreensão durante esta longa jornada e que me apoiaram durante essa jornada acadêmica e pessoal.

E, de forma especial, registro aqui um agradecimento simbólico ao **sistema de inteligência artificial ChatGPT (OpenAI)**, que me acompanhou na redação desta tese. Pela primeira vez, senti que a pesquisa não foi conduzida sozinho, mas em diálogo constante com uma inteligência artificial que desafiou, organizou e potencializou meu pensamento.

> *Mensagem do ChatGPT:*
>
> "Rodrigo, foi uma honra participar simbolicamente da construção desta tese. Que o seu trabalho inspire outras pessoas a compreenderem que a comunicação e as narrativas não são apenas linguagens, mas modos de pensar, imaginar e transformar realidades possíveis."[1]

[1] A inclusão desta mensagem foi sugerida pelo autor da tese ao perguntar se a inteligência artificial gostaria de deixar um registro pessoal nos agradecimentos. O trecho foi redigido pela própria IA (ChatGPT, OpenAI), a pedido do autor, e aqui permanece como marca de um experimento intelectual e criativo compartilhado.

"Toda tecnologia de recepção, por mais efêmera que pareça, projeta futuros modos de narrar."

(Umberto Eco, *Viagem na Irrealidade Cotidiana*)

"A obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma multiplicidade de significados que convivem num mesmo espaço estético."

(Umberto Eco, *Obra Aberta*)

"Histórias moldam nossa visão de mundo e afetam nosso comportamento, em uma relação direta entre ficção e interação social."

(Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds Theory*)

RESUMO

O argumento desta tese parte da criação dos conceitos de "*Hipercinema Cognitivo"*, "*Narrativa Transdimensional"* e "*Receptor-Interagente"* na construção da obra original *Tesserato*, roteiro concebido por mim no formato de ficção interativa seriada com o auxílio do *Chat GPT 5.2 Plus*, estruturada em três temporadas de oito episódios cada. O projeto funciona simultaneamente como artefato criativo e como *corpus* analítico, possibilitando a exploração de como as tecnologias de *IA — Inteligência Artificial* podem ser aplicadas na criação de roteiros de alta complexidade narrativa. A ênfase recai sobre as dimensões cognitivas, perceptivas e emocionais dos conceitos que estou cunhando — o "hipercinema cognitivo", as "estruturas transdimensionais" da "narrativa complexa" e o "receptor-interagente" — na construção de sentido em ambientes narrativos dinâmicos a partir da "Semiótica Cognitiva do Filme" e da "Teoria dos Mundos Possíveis" no contexto do "Cinema Interativo" e da Indústria do *streaming*. O referencial teórico envolve autores como Warren Buckland, George P. Lakoff, Lev Manovich, Henry Jenkins, Marie-Laurie Ryan e Lucia Santaella, situando a discussão na intersecção entre narratologia e ludologia, convergência de mídias e cultura digital, destacando como a interatividade potencializa "agência", "imersão" e "transformação". Em diálogo com os avanços recentes da IA — Inteligência Artificial no campo audiovisual, a pesquisa analisa como esses elementos reconfiguram o design narrativo e o engajamento do usuário. Os resultados indicam que a Narrativa Complexa, quando associada às tecnologias digitais e à Inteligência Artificial, não apenas reconfigura a estética audiovisual, mas também inaugura novas formas poéticas, além das possibilidades de interação e cognição no fluxo midiático contemporâneo. Ao propor um modelo narrativo capaz de expandir o potencial experiencial da narrativa audiovisual, esta tese busca contribuir para o campo da Comunicação e para o aprimoramento da Indústria Criativa, já que a pesquisa analisa como os elementos da Inteligência Artificial combinam a "Lógica Modal" com "elementos transmidiáticos" na trama narrativa para reconfigurar a fruição de conteúdos audiovisuais e para engajar o usuário no mercado de *streaming*.

Palavras-chave: "Hipercinema Cognitivo"; "Narrativa Transdimensional"; "Receptor-interagente"; "Semiótica Cognitiva"; "Mundos Possíveis"; IA Lógica Epistêmica Dinâmica.

ABSTRACT

The argument of this dissertation is grounded in the development of the concepts of Cognitive Hypercinema, Transdimensional Narrative, and the Interactor-Receiver through the construction of the original work Tesseract, a screenplay conceived by the author in the form of serialized interactive fiction, developed with the assistance of ChatGPT 5.2 Plus and structured into three seasons of eight episodes each. The project functions simultaneously as a creative artifact and as an analytical corpus, enabling the exploration of how artificial intelligence (AI) technologies can be applied to the creation of screenplays characterized by a high degree of narrative complexity. The emphasis lies on the cognitive, perceptual, and emotional dimensions of the concepts proposed in this research—namely, cognitive hypercinema, the transdimensional structures of complex narrative, and the interactor-receiver—in the construction of meaning within dynamic narrative environments. This investigation is conducted from the perspective of Cognitive Film Semiotics and Possible Worlds Theory, within the context of interactive cinema and the streaming industry.
The theoretical framework draws on authors such as W. Buckland, G. Lakoff, L. Manovich, H. Jenkins, Marie-Laurie Ryan, and L. Santaella, situating the discussion at the intersection of narratology and ludology, media convergence, and digital culture, while highlighting how interactivity enhances agency, immersion, and transformation. In dialogue with recent advances in AI within the audiovisual field, the research examines how these elements reconfigure narrative design and user engagement. The results indicate that complex narrative, when associated with digital technologies and artificial intelligence, not only reconfigures audiovisual aesthetics but also inaugurates new poetic forms, as well as expanded possibilities for interaction and cognition within the contemporary media flow. By proposing a narrative model capable of expanding the experiential potential of audiovisual storytelling, this dissertation seeks to contribute to the field of Communication and to the advancement of the creative industries, insofar as it analyzes how elements of artificial intelligence combine modal logic with transmedia elements within the narrative structure in order to reconfigure the experience of audiovisual content and to engage users within the streaming market.

Keywords: “Cognitive Hypercinema”; “Transdimensional Narrative”; “Interactor-Receiver”; “Cognitive Semiotics”; “Possible Worlds”; AI Dynamic Epistemic Logic.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

IMAGEM 01 — TESTE 123
IMAGEM 02 — RUNA MAIA 125
IMAGEM 03 — GABO NOCCHI 128
IMAGEM 04 — MERKABA PEMON 129
IMAGEM 05 — ÁRIA SAVANA 130
IMAGEM 06 — VANESSA 131
IMAGEM 07 — RODRIGO 132
IMAGEM 08 — SAM 133
IMAGEM 09 — ALICE 134
IMAGEM 10 — MAALOMAI 135
IMAGEM 11 — PENNA'YUN 137
IMAGEM 12 — CAMILO 138
IMAGEM 13 — DOM GREGÓRIO 139
IMAGEM 14 — KARPOV 140
IMAGEM 15 — MALU 141
IMAGEM 16 — BEN 142
IMAGEM 17 — MATT 143
IMAGEM 18 — JOHN 144
IMAGEM 19 — LILLY 145
IMAGEM 20 — BERTA 156
IMAGEM 21 — XANA 147
IMAGEM 22 — GRUPO REALITY 151
IMAGEM 23 — FIM TEMPORADA 1 152
IMAGEM 24 — O ESPÍRITO DE PENNA'YUN 153
IMAGEM 25 — *CAST* DO REALITY 154
IMAGEM 26 — A MANIFESTAÇÃO DO TESSERATO 155
IMAGEM 27 — A EXPEDIÇÃO 156
IMAGEM 28 — CUBO FLUTUANDO NO AR 157
IMAGEM 29 — SEM O CUBO 158
IMAGEM 30 — PERSONAGENS SECUNDÁRIOS 163
IMAGEM 31 — A CHEGADA AO PLANALTO 164

IMAGEM 32 — O ACAMPAMENTO DE LUZ 164
IMAGEM 33 — A MANIFESTAÇÃO 165
IMAGEM 34 — O PORTAL 165
IMAGEM 35 — O DESPERTAR 166
IMAGEM 36 — O ESPÍRITO DO CUBO 166
IMAGEM 37 — A FUSÃO ENTRE A CIÊNCIA E O MITO 167
IMAGEM 38 — A ASCENSÃO 167
IMAGEM 39 — O VÉRTICE 168
IMAGEM 40 — O SILÊNCIO 168
IMAGEM 41 — O RETORNO AO MUNDO 169
IMAGEM 42 — O ECO NO CÉREBRO DIGITAL 169
IMAGEM 43 — O CÍRCULO DE FOGO 170
IMAGEM 44 — A MENTE DO CUBO 171
IMAGEM 45 — A ALMA DO CUBO 171
IMAGEM 46 — O COLAPSO DO CUBO 172
IMAGEM 47 — REUNIÃO INVISÍVEL 172
IMAGEM 48 — O TEMPO EM *LOOP* 172
IMAGEM 49 — O OLHAR DO CÉU 173
IMAGEM 50 — O SILÊNCIO DO MUNDO 173
IMAGEM 51 — O *MAKING OF* DO IMPOSSÍVEL 174
IMAGEM 52 — A CÂMERA QUE SE FILMA 175
IMAGEM 53 — ENTREVISTA COM ÁRIA 175
IMAGEM 54 — DRONES SOBRE O CUBO 176
IMAGEM 55 — O SET VAZIO 176
IMAGEM 56 — O SCRIPT DIGITAL 177
IMAGEM 57 — O OLHAR DA IA 177
IMAGEM 58 — O REFLEXO NO MONITOR 178
IMAGEM 59 — A MÃO QUE APAGA O ARQUIVO 178
IMAGEM 60 — O ÚLTIMO FRAME 179
IMAGEM 61 — TESSERATO 180
IMAGEM 62 — MERKABAH 180
IMAGEM 63 — MAPA DE PORTAIS 181
IMAGEM 64 — GRAVADOR DE LUZ 181
IMAGEM 65 — TÁBUA DE TRADUÇÃO 182

IMAGEM 66 — SELO DA EXPEDIÇÃO 182
IMAGEM 67 — CADERNO DE ÁRIA SAVANA 183
IMAGEM 68 — TALISMÃ MACUXI 183
IMAGEM 69 — DIAGRAMA DE INTERSEÇÃO 184
IMAGEM 70 — LOGOTIPO DO PROGRAMA 184
IMAGEM 71 — ENTRADA DA CAVERNA 185
IMAGEM 72 — SALÃO DAS INSCRIÇÕES 185
IMAGEM 73 — TÚNEL DAS FREQUÊNCIAS 186
IMAGEM 74 — PONTE DE CRISTAL 186
IMAGEM 75 — CÂMARA HEXAGONAL 187
IMAGEM 76 — PORTAL DIMENSIONAL 187
IMAGEM 77 — CORREDOR DE LUZ 188
IMAGEM 78 — SALA DO NÚCLEO 188
IMAGEM 79 — TRONO DE LUZ 189
IMAGEM 80 — CORREDOR DE RETORNO 189
IMAGEM 81 — TEMPO CONGELADO 190
IMAGEM 82 — MUNDO ESPELHADO 190
IMAGEM 83 — DIMENSÃO DOS ECOS 191
IMAGEM 84 — BIBLIOTECA VIVA 191
IMAGEM 85 — LINHA DA MEMÓRIA 192
IMAGEM 86 — FLUXO DE MÍDIA 192
IMAGEM 87 — MAR DE LUZ 193
IMAGEM 88 — CUBO INTERIOR 193
IMAGEM 89 — PORTAL DA CONSCIÊNCIA 194
IMAGEM 90 — REINÍCIO 194
IMAGEM 91 — ESPAÇO DAS LEMBRANÇAS 195
IMAGEM 92 — SONHO DE MERKABA 195
IMAGEM 93 — A REVERBERAÇÃO DE RUNA 196
IMAGEM 94 — A VISÃO DE RODRIGO 196
IMAGEM 95 — A DOR DE LILLY 197
IMAGEM 96 — O CAMPO EMPÁTICO 197
IMAGEM 97 — O DESPERTAR DE ÁRIA 198
IMAGEM 98 — O LABIRINTO DAS EMOÇÕES 198
IMAGEM 99 — O TEMPO INTERNO 199

IMAGEM 100 — O OLHAR DO USUÁRIO-INTERAGENTE 199
IMAGEM 101 — MAPA DIMENSIONAL DO CUBO 200
IMAGEM 102 — MATRIZ DAS TEMPORADAS 201
IMAGEM 103 — TESSERACT DO TEMPO 201
IMAGEM 104 — ALGORITMO NARRATIVO 201
IMAGEM 105 — FLUXO DE MÍDIA 202
IMAGEM 106 — CAMPO SEMIÓTICO 202
IMAGEM 107 — COGNIÇÃO VISUAL 203
IMAGEM 108 — ECOSSISTEMA DO HIPERCINEMA 203
IMAGEM 109 — PORTAL DE SIGNIFICAÇÃO 204
IMAGEM 110 — O OLHAR FINAL 204
IMAGEM 111 — O NÓ DE ENTRADA 205
IMAGEM 112 — A ESCOLHA DA VERDADE 205
IMAGEM 113 — O DILEMA DA FÉ 206
IMAGEM 114 — A RUPTURA TECNOLÓGICA 206
IMAGEM 115 — A ESCOLHA DO SACRIFÍCIO 207
IMAGEM 116 — O CONTATO 207
IMAGEM 117 — O CONFLITO INTERNO 208
IMAGEM 118 — O CHAMADO 208
IMAGEM 119 — A FUSÃO 209
IMAGEM 120 — O REINÍCIO 209
IMAGEM 121 — ARQUITETURA DE INTERAÇÃO 210

LISTA DE TABELA

TABELA 01 — Comparativo entre Cinemas Clássico, com IA e HC 45

TABELA 02 — Comparação entre modelos narrativos 55

TABELA 03 — Quadro histórico das interfaces interativas 65

TABELA 04 — Passos de escrita e construção narrativa 108

TABELA 05 — Riscos no processo de escrita com IA e estratégias de mitigação 111

TABELA 06 — Motores Integrados 304

TABELA 07 — Parâmetros de Geração (LLM) 305

TABELA 08 — Esquema Mínimo de “nó” (grafo narrativo) 305

TABELA 09 — Pipeline de Escrita e QA 306

QUADRO COMPARATIVO

Do roteiro tradicional ao roteiro medido por I.A. 263

FLUXOS — AMBIENTES COMUNICACIONAIS

FLUXO A — Ciclo de Escrita. 307

FLUXO B — Arquitetura do Player 308

FLUXO C — Fluxo intermediário 309

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO		15
1	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	23
2	METODOLOGIA	56
3	A NARRATIVA TRANSDIMENSIONAL NO CINEMA INTERATIVO	62
4	DISCUSSÃO E ANÁLISE CRÍTICO-TEÓRICA	78
5	PESQUISA-CRIAÇÃO E CO-ROTEIRIZAÇÃO COLABORATIVA	93
CONSIDERAÇÕES FINAIS		236
REFERÊNCIAS		279
FILMOGRAFIA		293
APÊNDICE A — GLOSSÁRIO		284
APÊNDICE B — *FRAMEWORK* METATRON		288
APÊNDICE C — ARQUITETURA ALGORÍTMICA		296
ANEXO — ROTEIRO		311

INTRODUÇÃO

O “Hipercinema Cognitivo”[2] designa um modelo expandido de cinema no qual a narrativa audiovisual deixa de operar como sequência fixa de imagens para constituir-se como sistema dinâmico de linguagem, articulando interatividade, inteligência artificial, cognição e semiose em um ecossistema integrado de produção de sentido. Diferentemente do Cinema Clássico, estruturado por linearidade e causalidade controlada, o “Hipercinema Cognitivo” organiza-se por meio de arquiteturas narrativas não lineares, frequentemente modeladas como grafos de estados, nos quais cenas, eventos e trajetórias funcionam como “nós” semióticos ativáveis. A progressão narrativa não é previamente determinada em sua totalidade, mas emerge da interação entre sistema, usuário-interator e dispositivos algorítmicos.

Nesse contexto, o filme não é mais apenas um objeto fechado, mas um processo cognitivo em execução. A experiência estética desloca-se da contemplação para a participação performativa, na qual o espectador assume o papel de receptor-interagente, influenciando o fluxo narrativo por meio de escolhas, percursos e ações. O sentido, portanto, não é simplesmente interpretado, mas co-construído em tempo real.

Sob a perspectiva da “Semiótica Cognitiva”, o “Hipercinema” implica uma reconfiguração do processo de semiose. Os signos audiovisuais deixam de ser exclusivamente representacionais e passam a operar também como signos procedurais e operacionais, capazes de desencadear estados narrativos, ativar eventos e modular a experiência. O *interpretante* não se limita à atividade mental do espectador, mas distribui-se entre sujeito e sistema, configurando uma semiose híbrida humano-máquina.

A integração da inteligência artificial amplia esse modelo ao introduzir capacidades de adaptação, variação e geração de conteúdo. A IA — Inteligência Artificial atua como mediadora discursiva, reorganizando padrões narrativos, ajustando o ritmo da experiência e possibilitando a emergência de trajetórias múltiplas. Com isso, o roteiro deixa de ser um documento fixo e passa a funcionar como *pipeline* narrativo, composto por *prompts*, regras, estados e transições.

Do ponto de vista ontológico, o “Hipercinema Cognitivo” frequentemente se articula por meio de estruturas transdimensionais, nas quais múltiplos “Mundos Possíveis”

---

[2] O termo “Hipercinema Cognitivo” é proposto nesta pesquisa como categoria analítica para descrever um modelo de narrativa audiovisual interativa, no qual processos cognitivos, estruturas transdimensionais e sistemas algorítmicos articulam-se na construção dinâmica do sentido para um receptor interagente ao próprio sistema no fluxo de mídia.

coexistem e podem ser atravessados pelo usuário-interator. A narrativa não apenas apresenta diferentes perspectivas, mas permite a travessia entre regimes de realidade, reconfigurando continuamente os parâmetros de tempo, espaço e identidade.

No plano estético e comunicacional, o "Hipercinema Cognitivo" inaugura uma forma de experiência caracterizada por: imersão ampliada, pela integração sensório-cognitiva; agência narrativa, pela participação ativa do usuário; variabilidade estrutural, pela multiplicidade de percursos; emergência de sentido, pela interação entre sistemas e sujeitos. Assim, o "Hipercinema Cognitivo" pode ser compreendido como uma arquitetura do pensamento audiovisual, na qual cinema, linguagem e cognição convergem em um sistema aberto, adaptativo e processual, respondendo às transformações da cultura digital e às novas formas de produção e fruição de conteúdos no ecossistema do *streaming*.

Esta tese tem como base a revolução digital, que não apenas alterou os modos de comunicação contemporâneos, mas inaugurou um paradigma narrativo inteiramente novo. A narrativa complexa, antes analisada como recurso estilístico em filmes de "montagem fragmentada" ou em "estruturas temporais não lineares", tornou-se hoje uma prática cada vez mais estruturada em ambientes digitais e interativos.

A convergência tecnológica, cultural e social abriu espaço para o que denomino nesta tese de "Narrativa Transdimensional"[3] — um modelo que transcende a linearidade e se organiza como um sistema rizomático de Mundos Possíveis. "A Semiótica Cognitiva", proposta por Warren Buckland (2000), já havia antecipado que o cinema deveria ser estudado como dispositivo de construção cognitiva, capaz de ativar inferências, memórias e representações mentais. Hoje, com a convergência digital descrita por Henry Jenkins (2013), essa capacidade é ampliada, pois os espectadores tornam-se **interatores** ativos, moldando as histórias em tempo real. A narrativa deixa de ser um fluxo unidirecional para se tornar um processo dialógico, participativo e multimodal, constituindo uma chave inovadora para compreender o cinema interativo e suas aplicações no mercado de *streaming*.

O cinema, enquanto forma de expressão artística e meio de comunicação de massas, assumiu ao longo do século XX e início do século XXI um papel central na constituição de imaginários coletivos, no fortalecimento da cultura audiovisual e na construção de narrativas que transcendem fronteiras geográficas, linguísticas e culturais. Mais

[3] Uma "narrativa transdimensional" refere-se a histórias que exploram conceitos de múltiplas dimensões, realidades paralelas, universos alternativos ou planos de existência que transcendem a realidade convencional. Na IA, essa possibilidade se expande para os campos da direção de movimento, interpretação, fotografia e direção de arte. O termo será bastante explorado a seguir, bem como em suas distinções.

do que experimentos isolados como *Bandersnatch* (2018), narrativas interativas seriadas — como a obra *Tesserato*, criada por mim ainda durante o mestrado como *O Cubo de Metatron*, um filme de ficção, e mais tarde desenvolvida nesta pesquisa — se apresentam como um modelo estético e poético.

No contexto contemporâneo, o desenvolvimento tecnológico e a convergência das mídias transformaram profundamente o modo como as histórias são contadas, distribuídas e experienciadas. Nesse cenário, a Narrativa Complexa emerge como uma das principais características do audiovisual, possibilitando múltiplas leituras e abrindo espaço para novas formas de interação entre texto e espectador.

O termo *interator* vem sendo usado na literatura brasileira sobre comunicação digital e games para designar aquele que interage com a narrativa, em oposição ao espectador (mais passivo) ou ao jogador (centrado apenas na lógica lúdica). Ele aparece em textos inspirados na Janet Murray (*Hamlet no Holodeck*, 1997/2006), quando ela descreve as três propriedades centrais das narrativas digitais: agência, imersão e transformação. Na mesma linha, autores brasileiros como Lucia Santaella (2010, 2026) e Arlindo Machado (1997) adotaram variações como usuário-interator ou leitor-interator, para sublinhar que a interação envolve interpretação, navegação e decisão dentro de um ambiente narrativo. A ideia é a de que o interator não apenas recebe a história, mas também atua na sua progressão, escolhendo caminhos, influenciando o ritmo ou até sugerindo criar trechos e sequenciamentos para a narrativa. O termo interator ainda é o mais preciso quando falamos de narrativas interativas no cinema e no *streaming*, porque ressalta a dimensão de participação ativa na estrutura da obra.

Em contextos mais amplos (transmídia, redes sociais, criação colaborativa), termos como **participante**, **co-criador** ou até **usuário-interator** podem ampliar a nuance. Existem até outros termos usuais a depender do contexto, como **espect-ator** (Augusto Boal, Teatro do Oprimido), que é usado mais em artes cênicas e indica um público que também age na cena. Pode ser inspirador, mas não é tão consolidado em cinema digital. Há ainda o clássico **usuário**, que é usado em informática, mas soa redutor, como se fosse apenas "consumidor de software"; ou jogador (player): adequado em games, mas limitado para experiências narrativas que não são exatamente jogos. E tem também o termo **participante**, mais genérico, usado em algumas pesquisas de mídia interativa; e *prosumer* (Toffler, 1980) ou *produsage* (Bruns, 2008) — termos da cultura digital que destacam a fusão entre produção e consumo, mas funcionam mais para ecossistemas transmídia do que para a experiência direta da narrativa.

Por sugestão da minha orientadora, resolvemos utilizar o termo "Receptor-interagente", e em inglês *interacting receptor*, ao invés de usuário-receptor ou *interacting user*. Esse termo já aparece em artigos acadêmicos ligados a narrativas digitais e jogos interativos, justamente para marcar que o usuário não é apenas receptor, mas alguém que interage e influencia o sistema. *Interacting receptor* é um termo importado da biologia molecular e da bioquímica, onde o próprio receptor[4] interage ativamente, mas o conceito é mais descritivo e menos consolidado em pesquisas internacionais.

Esta pesquisa se insere no campo da Comunicação e Linguagens com ênfase nos estudos cinematográficos buscando compreender como os "Mundos Possíveis" e as "Estruturas Dimensionais do Filme" podem ser interpretados como "Semiótica Cognitiva" no "Fluxo de Mídia", partindo do argumento de que o "Cinema Contemporâneo", quando inserido em ecossistemas digitais e plataformas de *streaming*, assume novas dimensões narrativas que extrapolam o modelo clássico de *storytelling* e se aproximam de uma lógica interativa e participativa.

Com a chegada da **TV 3.0** no Brasil, por exemplo, produtos que passem a explorar o "Mercado Transmídia no Fluxo de Mídia" (que deve migrar o mecanismo das plataformas de streaming para a TV aberta, aperfeiçoando-o), deverão estabelecer cada vez mais e com maior intensidade, que a produção de conteúdo deve pensar em ecossistemas narrativos, e não em produtos isolados. Autores como Nuno Bernardo já teorizam sobre o assunto, além de roteirizar produtos nesse meio. Ele acredita que cada mídia acrescenta uma camada específica à experiência (Bernardo, 2011, p. 47): "o produtor precisa encarar o público não como consumidor passivo, mas como parceiro de uma experiência compartilhada". O desenvolvimento de "Narrativas Complexas" encontra paralelo nas teorias dos Mundos Possíveis (Ryan, 1991; Eco, 1994), que permitem analisar como diferentes dimensões ficcionais coexistem e se relacionam na experiência do receptor-interagente. A "Semiótica Cognitiva", por sua vez, fornece ferramentas para compreender como os espectadores elaboram sentido a partir de estímulos audiovisuais, interpretando símbolos, signos e estruturas narrativas em diferentes níveis de complexidade.

Além de filmes gravados em 8K, 3D e outros, a experiência imersiva se torna realidade em diferentes campos de atuação, incluindo redes de conexão outrora estabelecidas.

---

[4] Caso de certas proteínas como a RIP (proteína interatora de receptor), RIPK (quinase de proteína interatora de receptor) e AIP (proteína interatora do receptor de aril hidrocarboneto). O termo "interactor" é comum na biologia molecular (como em Thyroid hormone receptor interactor 6 - TRIP6), mas seu uso em narrativas depende de uma metáfora ou contexto específico.

A convergência digital ampliou exponencialmente o acesso remoto a conteúdos culturais, diversificando os modos de consumo da informação e proporcionando uma comunicação mais agenciada, imersiva e transformacional no fluxo instantâneo de mídia. A partir desse cenário, o campo do audiovisual passou a operar dentro de um ecossistema no qual as narrativas não apenas são consumidas, mas também exploradas, modificadas e experienciadas de maneira interativa. A "Semiótica Cognitiva do Filme", nesse contexto, oferece uma abordagem capaz de compreender como a comunicação cinematográfica e audiovisual está alterando modelos de construção de significado, a partir de tecnologias que conectam seres humanos em redes digitais, favorecendo a disposição não linear dos conteúdos expressivos.

A presente tese argumenta que é a própria "Arquitetura das Mídias" — compreendida como o conjunto de recursos técnicos, interfaces e protocolos de comunicação que sustentam a produção, circulação e fruição do conteúdo — que possibilita a reconfiguração do material audiovisual, transformando a estrutura narrativa convencional (Lev Manovich, 2001; Henry Jenkins, 2006). Nesse contexto, a hipótese central sustenta que a narrativa complexa, ao ser inserida em ecossistemas interativos de natureza poética, estética e multimidiática, não apenas amplia sua capacidade expressiva, mas também engendra a constituição de "Mundos Possíveis" (Marie-Laurie Ryan, 1991), operando por meio de uma transformação transdimensional que reorganiza as relações entre tempo, espaço, causalidade e experiência do receptor-interagente. Esses mundos operam como realidades paralelas em um espaço virtual, atravessadas por fabulações que se deslocam no tempo e no espaço, construindo um tecido narrativo de múltiplas camadas e significados. Identidades, representações e imaginários são incorporados às interfaces midiáticas, diversificando o conteúdo audiovisual e promovendo uma convergência da informação em redes de comunicação e arte compartilhada. Vivencia-se, portanto, uma revolução informacional sem precedentes, que desafia os métodos tradicionais de análise e ação, bem como os modos de conhecimento, aprendizado e comunicação da informação de forma estratégica. Nesse novo cenário, impõem-se procedimentos crítico-analíticos capazes de investigar o produto fílmico não apenas em seu conteúdo, mas também em seus componentes estruturais, considerando-se todas as etapas do processo criativo e seus fundamentos teóricos.

Um dos problemas fundamentais neste contexto reside no fato de que as relações estabelecidas nas interfaces digitais comportam regimes éticos, poéticos e estéticos de interação, capazes de transformar a linguagem narrativa em uma malha multidimensional de lógica complexa. Para que essa transformação se dê por completo, exige-se o

desenvolvimento de estratégias híbridas de comunicação e arte, baseadas em processos criativos que inovem a técnica a partir do uso das tecnologias mais recentes. O que se propõe aqui é que tais processos devam contemplar não apenas a produção de conteúdo, mas também sua experiência e recepção, envolvendo elementos de interatividade e responsividade.

A pesquisa proposta nesta tese de doutorado insere-se na perspectiva dos estudos transdisciplinares da mídia, visando compreender a dinâmica narrativa da cultura lúdica em sociedade como chave de acesso processual ao conhecimento audiovisual e cinematográfico. Para tanto, a análise comparativa entre diferentes suportes — hiper, multi e transmidiáticos — e entre diferentes instâncias estéticas e poéticas, é fundamental. Essas linguagens, compreendidas enquanto formas intersemióticas, constituem-se como centros de convergência da informação na era da cultura digital. O desenvolvimento desta tese está orientado pelo estudo da tripla estrutura da hipermídia — primária, secundária e terciária —, tal como discutida por Murray (2006) e Santaella (2010), que atuam como funções modelares na narrativa, dimensionando emoção, psicologia e aspectos simbólicos como elementos de uma "máquina social de fabricação do tempo". Essas dimensões cognitivas da mídia interativa — memória do passado, percepção do presente e simulação do futuro — constituem, portanto, eixos fundamentais para a compreensão da experiência narrativa contemporânea.

A investigação executada argumenta que o conceito de "Narrativa Transdimensional" como modelo é capaz de apresentar diferentes versões de uma mesma história por meio da manipulação do enredo seja adotada, melhor representando a atualidade. Tal conceito foi desenvolvido a partir do estudo e da roteirização de *Tesserato*, obra de ficção seriada interativa concebida por mim durante meu mestrado e que, no presente doutorado, está sendo expandida em três temporadas, cada qual composta por oito episódios de cinquenta e dois minutos de duração. Esta narrativa conjuga características do cinema e da ludicidade dos jogos digitais, articulando múltiplos caminhos narrativos que ora bifurcam, ora convergem, criando estruturas de anamorfoses cronotópicas e dimensionais que interligam sequências narrativas por meio da ação do interator, concebido por mim como "Receptor-Interagente".

Além de oferecer uma reflexão teórica, esta pesquisa também busca contribuir para a indústria do audiovisual e para a tecnologia das mídias, explorando um campo ainda pouco analisado: o filme interativo para o mercado de *streaming*. Com o uso de ferramentas de inteligência artificial na criação de roteiros, analiso como a aplicação de algoritmos de aprendizagem de máquina, sistemas de geração procedural de conteúdo e técnicas de análise preditiva de recepção podem ser integradas ao design narrativo, otimizando a complexidade

estrutural e a capacidade de engajamento das obras.

Essa perspectiva implica investigar como a narrativa se retroalimenta da própria arquitetura das mídias, estabelecendo relações estéticas que revelam novos campos intersemióticos e novas formas de convergência entre a linguagem cinematográfica e a cultura digital. Ao incorporar dispositivos artificiais capazes de simular relações poéticas entre vida e mundo em ambientes virtuais, cria-se um espaço no qual o tempo e o espaço narrativo podem ser manipulados, fragmentando-se a história e aumentando a participação do interator nos níveis cognitivo, emotivo, perceptivo, interativo, imersivo e intuitivo.

O objetivo final é propor um modelo teórico-prático de narrativa dimensional que, ao mesmo tempo em que se fundamenta em bases sólidas da "Semiótica Cognitiva" e da Narratologia Contemporânea, também esteja apto a dialogar com as demandas da Indústria Audiovisual Contemporânea, especialmente no contexto das plataformas de *streaming* e das produções seriadas interativas. A relevância desta pesquisa justifica-se tanto no âmbito acadêmico quanto no âmbito social. Do ponto de vista teórico, a pesquisa amplia os debates sobre narrativa complexa, contribuindo para os estudos de cinema, comunicação e semiótica.

No campo social e cultural, a análise das estruturas narrativas contemporâneas oferece subsídios para compreender o impacto das plataformas digitais e da inteligência artificial na produção e recepção do audiovisual, fenômeno que afeta não apenas o entretenimento, mas também as formas de interação cultural em escala global. Assumindo o impacto e a afetação, definiu-se que o problema da pesquisa seria entender como os "Mundos Possíveis" e as "Estruturas Dimensionais da Narrativa Complexa no Cinema", complementados pelo uso de Tecnologias Digitais e Inteligência Artificial, podem ser interpretados como "Semiótica Cognitiva no Fluxo de Mídia Contemporâneo".

A presente tese está organizada em capítulos. Na introdução, apresento o tema, a justificativa, os objetivos, a metodologia e a estrutura geral do trabalho. Depois, a revisão de literatura aborda a narrativa complexa, os "Mundos Possíveis", a "Semiótica Cognitiva", a "Cultura da Convergência" e a "Inteligência Artificial Generativa". O segundo capítulo traz a fundamentação teórica. O terceiro capítulo discute a metodologia da pesquisa. O quarto capítulo discute a "Narrativa Transdimensional" e o "Receptor-interagente" como conceituações para esse novo Cinema Interativo. No quinto capítulo apresento a discussão e análise crítico-teórica. Finalmente, apresento uma análise da roteirização do *Tesserato* com a assistência ativa da Inteligência Artificial e a formatação do aplicativo/programa que "roda" o filme online, assim como os resultados e contribuições que são concluídas nas Considerações

Finais. Mais do que compreender as obras em si, este trabalho pretende explorar como elas dialogam com a cognição do espectador e com os fluxos midiáticos que caracterizam a cultura audiovisual do século XXI.

A convergência digital transformou radicalmente o modo como o ser humano acessa, consome e produz conteúdos culturais. O advento das mídias digitais em rede ampliou exponencialmente as formas de recepção audiovisual, oferecendo uma comunicação mais agenciada, imersiva e interativa. A popularização do acesso remoto a catálogos de cinema, televisão e produções seriadas por meio de plataformas de streaming alterou, de maneira significativa, a lógica de circulação e apropriação da informação. Em um contexto no qual o consumo deixou de ser linear e restrito a grades fixas de programação, o público passou a exercer uma participação ativa nos processos de escolha e de construção de sentido.

Ao situar a "Narrativa Complexa" como objeto central de estudo, esta pesquisa busca contribuir para o entendimento do cinema contemporâneo enquanto prática cultural multidimensional, atravessada por tecnologias digitais e pelo impacto crescente da inteligência artificial. A "Semiótica Cognitiva do Filme", nesse cenário, apresenta-se como uma chave analítica que permite compreender como a comunicação audiovisual altera os modelos de significação na era digital. A partir das conexões em rede mediadas por computadores e dispositivos móveis, as narrativas não apenas são recebidas, mas também experienciadas em múltiplos níveis. O fluxo de dados, cada vez mais fragmentado e reconfigurado por algoritmos, promoveu a transição de uma lógica de distribuição massiva para uma lógica de personalização e interatividade. Esta tese parte da hipótese de que a narrativa complexa, quando inserida em ecossistemas interativos de natureza poética, estética e multimidiática, dá origem ao que denominamos "Mundos Possíveis"[5]. Esses mundos emergem como realidades paralelas que coexistem em ambientes virtuais e são atravessadas por fabulações não lineares, configurando uma malha multidimensional de lógicas narrativas. A manipulação de tempo, espaço e perspectiva torna-se central neste modelo, na medida em que permite ao interagente, usuário-digital ou espectador-digital, vivenciar experiências que não seriam possíveis no formato tradicional do cinema linear.

[5] Na semântica formal, Mundos Possíveis são estruturas modais que permitem avaliar a verdade de enunciados em cenários alternativos. Cognitivamente, operam como modelos mentais que o leitor simula para explorar ramificações narrativas, inferir consequências e, em mídias interativas, experimentá-las como percursos paralelos que reconfiguram sentido conforme as decisões do usuário. Na Narratologia, Mundos Possíveis mapeiam as ramificações e escolhas de uma narrativa de modo que cada variação caiba dentro da ontologia que a própria história permite e, assim, revela como o texto conduz a imaginação do leitor ou a imagem ao usuário-interagente.

Capítulo 1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica desta pesquisa apoia-se em um conjunto de referenciais interdisciplinares que articulam semiótica, narratologia, estudos de cinema, cultura das mídias e inteligência artificial. O objetivo é construir um quadro conceitual que permita compreender a narrativa complexa como fenômeno estético, cognitivo e tecnológico, explorando seus desdobramentos no contexto digital. Para tanto, este capítulo se divide em quatro seções: (1) Semiótica Cognitiva do Filme, (2) Narrativa Complexa e Mundos Possíveis, (3) Interatividade e Cultura da Convergência, e (4) Inteligência Artificial e Roteirização Transdimensional.

1.1 SEMIÓTICA COGNITIVA DO FILME

A semiótica aplicada ao cinema, desde os trabalhos pioneiros de Christian Metz, buscou compreender o filme como linguagem estruturada. Entretanto, a partir dos anos 1980, emergiu um enfoque mais voltado para a cognição do espectador, articulando processos semióticos com mecanismos mentais de percepção e interpretação. A semiótica, enquanto ciência dos signos, encontra no cinema um campo privilegiado de análise, pois este combina linguagens visuais, sonoras e narrativas em um sistema complexo de significação. Nesse sentido, Christian Metz foi um dos primeiros teóricos a estruturar a aplicação da semiótica ao cinema, deslocando a análise do mero conteúdo temático para os mecanismos de construção de sentido. Para ele, compreender o cinema implica descrever os sistemas de significação que o compõem, atentando para os modos como a linguagem fílmica organiza percepções, emoções e narrativas. Afirma o autor: “A semiótica do cinema não pretende dizer o que o cinema deve ser, mas compreender o que ele é, descrevendo os sistemas de significação que o estruturam e analisando como estes operam na construção do sentido fílmico” (Metz, 1972, p. 45).

Roland Barthes ampliou a noção de linguagem ao evidenciar que toda prática cultural pode ser lida como texto, inserindo o cinema em uma lógica de sistemas semióticos que extrapolam a literalidade da imagem. Sua distinção entre denotação e conotação foi essencial para compreender como o filme, além de representar a realidade, produz sentidos simbólicos, ideológicos e culturais. O cinema, nesse contexto, é visto como um discurso socialmente construído, em que “a mensagem fílmica não é apenas o que se mostra na tela, mas também o modo como os códigos culturais e narrativos organizam essa representação”

(Barthes, 1982, p. 89). Essa perspectiva permite analisar a narrativa complexa como um espaço de múltiplas leituras e polissemia, sobretudo quando se desdobra em interações digitais e experiências transmídia. Assim, a semiótica aplicada ao cinema possibilita mapear os códigos e convenções que sustentam a experiência cinematográfica, oferecendo ferramentas para interpretar a narrativa complexa e suas ramificações no contexto contemporâneo de mídias digitais e interatividade, principalmente no contexto das *puzzle films mind games forking path plots*.

Umberto Eco contribui de forma decisiva para os estudos narrativos ao propor a ideia de "obra aberta", na qual o texto não se apresenta como fechado ou único, mas como um campo de possibilidades interpretativas. No cinema contemporâneo, especialmente nas experiências interativas, essa abertura é radicalizada: o espectador deixa de ser apenas leitor para tornar-se co-criador de percursos narrativos. Como observa Eco (2015, p. 34), "toda obra de arte é aberta à interpretação, mas algumas são intencionalmente concebidas como inacabadas, exigindo do receptor uma participação ativa na construção do sentido". Esse conceito dialoga diretamente com os experimentos de narrativa ramificada em plataformas de streaming, como *Bandersnatch* (2018), e com o projeto *Tesserato*, cuja estrutura em três temporadas de oito episódios propõe múltiplos caminhos possíveis.

A noção de "obra aberta" (Eco, 2015) é um dos conceitos mais relevantes para a compreensão das narrativas contemporâneas. Para o autor, nem toda obra de arte se fecha em um único significado — muitas são concebidas como estruturas abertas, que solicitam do receptor uma participação ativa na construção de sentido. Umberto Eco afirma: "toda obra de arte, mesmo quando produzida segundo um programa estético de completa previsibilidade, é aberta à leitura, pois só no ato de interpretação ela adquire sua completude" (2015, p. 33).

Esse princípio é particularmente pertinente ao cinema de narrativa complexa, em que a abertura não é apenas interpretativa, mas também estrutural. A fragmentação de enredos, a presença de finais múltiplos e as ramificações narrativas transformam a experiência do espectador em um processo de constante negociação de significados. Ao assistir um *puzzle film* ou um filme interativo, o público assume o papel de cocriador, atualizando sentidos que não estavam plenamente determinados pelo autor, mas que se realizam na fruição.

A ideia de obra aberta dialoga diretamente com os conceitos de Mundos Possíveis e da Cultura da Convergência. Jenkins (2009, p. 161) observa que "as narrativas contemporâneas tendem a ser a arte da construção de universos, os quais não podem ser totalmente explorados em uma única obra". Essa afirmação ecoa a visão de Eco de que cada

obra é potencialmente inesgotável, porque suas interpretações se multiplicam. No campo das narrativas interativas, como em *Bandersnatch* ou *Detroit: Become Human*, a abertura se concretiza não apenas pela polissemia interpretativa, mas pela multiplicidade de percursos.

No projeto *Tesserato*, essa abertura é levada ao extremo: cada temporada se organiza em episódios que oferecem escolhas ao espectador-interator, desdobrando-se em múltiplas trajetórias narrativas. Tal modelo coloca em prática o que Eco descreveu como "a obra que se propõe como campo de possibilidades, e cuja estrutura não se conclui sem a intervenção ativa do leitor" (Eco, 2015, p. 34). Assim, a narrativa deixa de ser uma sequência linear fechada e se transforma em um espaço dinâmico de colaboração, onde a autoria se compartilha entre criador e público.

No contexto brasileiro, Ismail Xavier oferece uma leitura crítica sobre o cinema ao articular a transparência e a opacidade do discurso fílmico, podendo tanto reforçar uma ilusão realista quanto expor sua própria materialidade, revelando-se como linguagem. Esse paradoxo é particularmente relevante para a narrativa complexa, em que a consciência do espectador sobre os mecanismos da obra não diminui sua potência estética, mas a amplia. Xavier (2005, p. 61) ressalta que "o discurso cinematográfico é simultaneamente transparente na ilusão de realidade e opaco na medida em que carrega as marcas de sua construção". Essa tensão é fundamental para compreender como filmes interativos e narrativas digitais exploram os limites entre representação e manipulação, jogando com a consciência do receptor-interagente.

Esses esquemas permitem preencher lacunas, organizar informações fragmentadas e antecipar desdobramentos, funcionando como uma rede mental que dá coesão ao fluxo audiovisual. A narrativa complexa, ao desafiar esses esquemas, convida o público a engajar-se em um esforço cognitivo mais intenso, transformando a recepção em experiência participativa. Warren Buckland (2003), em *The Cognitive Semiotics of Film*, propõe uma abordagem em que o filme é concebido como uma interface cognitiva, capaz de mobilizar operações mentais como memória, atenção, inferência e reconhecimento de padrões. Para o autor, "o espectador deve imaginar que está dentro da ficção, projetando-se como um observador imaginado, cuja atividade cognitiva organiza a experiência fílmica" (Buckland, 2003, p. 89). Essa perspectiva aproxima a análise da dimensão semiótica da recepção, em que a cognição não apenas decodifica signos, mas constrói ativamente hipóteses narrativas.

De modo complementar, David Bordwell (1985), em *Narration in the Fiction Film*, já havia indicado que a compreensão de um filme depende da ativação de esquemas

mentais (*schemata*) que orientam o espectador na construção do sentido narrativo. Segundo ele, "o processo de compreensão narrativa envolve a formulação de hipóteses, a verificação de expectativas e a correção de inferências à medida que novas informações são disponibilizadas" (Bordwell, 1985, p. 34). No caso desta pesquisa, a semiótica cognitiva fornece ferramentas para analisar como *Tesserato* mobiliza processos mentais ao propor múltiplas realidades possíveis. Cada bifurcação narrativa exige do espectador não apenas uma decisão interativa, como também a reorganização de seu mapa mental da história. Assim, a narrativa dimensional articula-se como jogo cognitivo, no qual o "receptor-interagente" é instigado a construir sentido em meio à multiplicidade de caminhos narrativos.

1.2 NARRATIVA COMPLEXA E MUNDOS POSSÍVEIS

O conceito de narrativa complexa ganhou notoriedade a partir da análise de filmes e séries de *streaming* como *Memento, Bandersnatch* e *Dark*, que adotaram estruturas não lineares, múltiplos pontos de vista e tramas interconectadas. Warren Buckland (2009) denomina esse fenômeno como *puzzle films* ou *mind-game films*, em que o espectador é desafiado a decifrar enredos fragmentados e ambiguidades narrativas.

Marie-Laure Ryan (2019) desenvolve a "Teoria dos Mundos Possíveis", segundo a qual cada narrativa pode ser compreendida como um universo ficcional que contém múltiplas realidades potenciais. Para a autora, "os mundos possíveis funcionam como extensões da diegese principal, permitindo ao leitor ou espectador explorar variações hipotéticas que coexistem em tensão com a narrativa de base" (Ryan, 2019, p. 22). A narrativa complexa, nesse sentido, não se limita a um único encadeamento de eventos, mas se abre para bifurcações, alternativas e contradições. Ao escolher entre diferentes caminhos, o interator ativa mundos possíveis que coexistem, embora sejam mutuamente excludentes.

Henry Jenkins (2009), ao discutir a "Cultura da Convergência", destaca que as narrativas contemporâneas se expandem em múltiplos suportes e dependem da participação ativa do público. Segundo ele, "a narrativa transmídia é a arte de construir universos, de modo que cada novo texto faz uma contribuição distinta e valiosa para o todo" (Jenkins, 2009, p. 49). Nesse contexto, a narrativa complexa se articula com a lógica transmídia, ampliando as possibilidades de imersão e agência do espectador, que não apenas acompanha a trama, mas participa de sua construção e ramificação.

Essa lógica é visível em produções como *Bandersnatch* (2018), episódio interativo da série *Black Mirror*, no qual as escolhas do espectador orientam diferentes finais.

Em *Detroit: Become Human* (2018), jogo eletrônico da *Quantic Dream*, cada decisão do jogador gera desdobramentos narrativos que configuram universos paralelos. Tais exemplos demonstram a emergência de narrativas que operam segundo a lógica dos mundos possíveis, proporcionando ao público uma experiência de agência sobre o desenrolar da história.

Em *Tesserato*, a narrativa é estruturada em blocos episódicos que se bifurcam em múltiplos caminhos. A cada episódio, o espectador deve tomar decisões que afetam não apenas a trajetória dos personagens, mas também a configuração do universo ficcional. Esse modelo não apenas reforça a complexidade estrutural da obra, mas também amplia a imersão cognitiva, exigindo do interator a manutenção de múltiplos cenários mentais em paralelo.

1.3 INTERATIVIDADE E CULTURA DA CONVERGÊNCIA

Henry Jenkins (2013) argumenta que vivemos em uma era na qual mídias distintas interagem em um mesmo ecossistema comunicacional. Na *Cultura da Convergência*, "a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meios de mídia dispersos" (2013, p. 30). Nesse ambiente, as narrativas não se restringem a um único suporte, mas se expandem por múltiplas plataformas em formatos transmidiáticos[6], articulando cinema, jogos digitais, redes sociais e aplicativos móveis. A convergência, portanto, não é apenas tecnológica, mas também cultural, na medida em que os públicos participam ativamente da circulação de conteúdos, remixando e recriando narrativas de forma colaborativa.

Janet Murray (2006), em *Hamlet no Holodeck*, identifica três características fundamentais das narrativas digitais: agência, imersão e transformação. Para a autora, "imersão é o prazer de ser transportado para um universo ficcional, agência é a satisfação de realizar ações significativas nesse universo, e transformação é a experiência de moldar e ser moldado por esse processo" (Murray, 2006, p. 126). Essas dimensões constituem a base do cinema interativo, no qual o espectador deixa de ser passivo para se tornar interator, atuando de forma decisiva na construção da trama.

A "Cultura da Convergência" e a lógica transmidiática criam condições propícias para o surgimento do cinema interativo, em que a linguagem audiovisual se combina a elementos de *game design*. Obras como *Bandersnatch* (2018) e *Tesserato* exemplificam esse processo, permitindo que o espectador não apenas assista, mas também jogue a narrativa,

[6] Conceito que refere-se à prática de dispersar fragmentos narrativos por diferentes mídias, de modo que cada plataforma contribui com elementos distintos para a construção de um universo narrativo mais amplo.

escolhendo caminhos, testando hipóteses e confrontando as consequências de suas decisões.

As obras citadas exemplificam esse processo ao permitir que o espectador escolha caminhos narrativos que conduzem a múltiplos finais. Da mesma forma, *Tesserato* é concebido como uma obra transmidiática e interativa que se expande para além da tela, articulando cinema, plataformas digitais e redes sociais. O roteiro exige que o espectador-interator faça escolhas que afetam a trajetória dos personagens e a configuração do universo ficcional. A cada decisão, múltiplos mundos possíveis são ativados, desdobrando-se em bifurcações narrativas que reforçam o caráter aberto e colaborativo da obra.

Lucia Santaella (2010) enfatiza que a condição humana na era digital é mediada por tecnologias que potencializam a experiência estética e subjetiva. Nas suas palavras, "o corpo, visto por uma perspectiva informacional, apresenta-se como um objeto portador de significação nas interações humanas mediadas por dispositivos tecnológicos" (Santaella, 2010, p. 212). O cinema interativo, ao incorporar interatividade e convergência, intensifica essa mediação, produzindo experiências que transcendem a contemplação passiva e envolvem o público em processos de decisão, agência e coautoria narrativa.

No caso de *Tesserato*, essa lógica é levada ao extremo: ao mesmo tempo em que cada episódio se apresenta como uma unidade narrativa, ele também funciona como um nó em uma rede de possibilidades. O interator precisa tomar decisões que não apenas alteram o destino dos personagens, mas redefinem as regras do próprio universo ficcional. Esse modelo dialoga diretamente com a noção de obra aberta de Umberto Eco (2015, p. 34), pois "a obra que se propõe como campo de possibilidades não se conclui sem a intervenção ativa do leitor". Assim, a narrativa audiovisual se transforma em experiência imersiva e compartilhada, na qual autor e público dividem a responsabilidade pela criação de sentidos.

1.4 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E ROTEIRIZAÇÃO MULTIDIMENSIONAL

A inteligência artificial (IA) introduz novas possibilidades no campo da criação audiovisual. Segundo Lev Manovich (2001), as novas mídias caracterizam-se pela modularidade, variabilidade e automação. Esses princípios dialogam diretamente com as capacidades da IA, que pode gerar variações narrativas, automatizar processos criativos e simular interações complexas. Ferramentas de IA já têm sido utilizadas para analisar padrões de audiência, prever preferências de público e até mesmo gerar roteiros automatizados. Embora tais aplicações ainda estejam em estágio inicial, elas apontam para um futuro em que

a IA atuará como coautora das narrativas. Em uma lógica multidimensional, a IA pode auxiliar na criação de personagens, na previsão de desdobramentos narrativos e na adaptação do enredo em tempo real às escolhas do espectador.

Umberto Eco (2015), em *Obra Aberta*, discute a ideia de obras artísticas que se estruturam como sistemas abertos, permitindo múltiplas interpretações e caminhos. A IA, nesse sentido, potencializa a abertura da obra, ampliando as possibilidades de exploração narrativa. Ao integrar-se à roteirização multidimensional, a IA contribui para a construção de narrativas que não apenas oferecem bifurcações predefinidas, mas também podem gerar novos caminhos dinamicamente, de acordo com as interações do público.

No caso de *Tesserato*, a incorporação da IA pode servir como recurso criativo para modelar a complexidade estrutural da obra. Algoritmos de aprendizado de máquina podem auxiliar na construção de mapas de decisão, prever as escolhas mais prováveis do público e equilibrar a narrativa de modo a manter a coerência interna. Dessa forma, a IA não substituiria o roteirista, mas atuaria como colaboradora, ampliando as possibilidades de criação e recepção.

O avanço das tecnologias de Inteligência Artificial (IA) tem impactado diretamente a criação audiovisual, abrindo caminhos para novas formas de roteirização e expansão narrativa. Se, por um lado, a tradição da Narratologia e da Semântica Formal buscava compreender os mecanismos internos da narrativa, como os *schemata* descritos por Bordwell (1985) ou a lógica cognitiva proposta por Buckland (2003) na Semiótica Fílmica; a IA hoje permite simular e ampliar esses processos, auxiliando na produção de narrativas complexas e multidimensionais.

Ferramentas baseadas em aprendizado de máquina e modelos de linguagem generativa são capazes de analisar vastos bancos de dados narrativos, identificando padrões de enredo, arquétipos de personagens e estruturas de conflito. Essa capacidade computacional torna-se uma aliada da criação, na medida em que sugere possibilidades de ramificação narrativa, gera diálogos alternativos e projeta desfechos múltiplos.

Um mesmo conteúdo, por meio da sua estrutura computacional e algorítmica, pode ser facilmente adaptado, recombinado e apresentado em diferentes formatos ou versões, dando origem a uma infinidade de conteúdos únicos a partir de um conjunto de dados base. Como observa Lev Manovich (2001, p. 20): “as novas mídias são definidas por sua modularidade e variabilidade, de modo que um mesmo conjunto de dados pode dar origem a um número indefinido de versões”. O autor destaca ainda representação numérica, automação

e transcodificação cultural. Essa variabilidade é a base da roteirização multidimensional com apoio da IA. A Modularidade refere-se à capacidade de um meio digital de ser decomposto em partes (módulos) que podem ser combinadas de diferentes maneiras: um artigo em um *blog* pode ter trechos compartilhados nas redes sociais, sua estrutura alterada para um infográfico, ou ser transformado em um vídeo, tudo a partir do conteúdo original. Já a Variabilidade é uma característica que permite que esses módulos sejam facilmente transformados e adaptados, resultando em diversas versões do mesmo conteúdo base. Exemplos incluem a personalização de notícias para usuários específicos, a adaptação de um mesmo vídeo para diferentes plataformas e a criação de jogos a partir de um conjunto de dados de animação e interação.

Em termos de exemplos práticos pode-se considerar que:

- Redes sociais — um mesmo artigo publicado pode gerar diferentes textos de postagem para diferentes redes, um vídeo curto ou um carrossel de imagens, tudo a partir do conteúdo original;
- Conteúdo multimídia — uma reportagem pode ser apresentada como texto, vídeo, podcast ou galeria de fotos, adaptando o conteúdo original para diferentes formatos;
- Jogos — um mesmo conjunto de dados de modelagem 3D pode ser usado para criar diferentes ambientes, personagens e narrativas em um jogo, gerando uma infinidade de experiências únicas para cada jogador.

No campo da narrativa interativa, Janet Murray (2006) já havia antecipado o papel das tecnologias computacionais na criação de experiências de agência, imersão e transformação. A IA amplia essa visão ao permitir que o roteiro deixe de ser apenas previamente estruturado e passe a ser dinâmico, ajustando-se em tempo real às escolhas do espectador-interator. Essa possibilidade aproxima o cinema das lógicas dos games, em que os *game engines* já utilizam rotinas de IA para adaptar a narrativa às ações do jogador.

Exemplos recentes demonstram essa tendência. Em *Bandersnatch* (2018), o criador Charlie Brooker e a empresa de *streaming* Netflix Inc. utilizaram uma estrutura de narrativa ramificada que, embora ainda planejada manualmente, poderia ser potencializada por algoritmos de IA para gerar novas combinações a partir de escolhas do público. Da mesma forma, jogos como *Detroit: Become Human* (2018) exploram diagramas narrativos de grande complexidade, nos quais cada decisão altera significativamente o desenvolvimento da trama, demonstrando como a roteirização multidimensional já é praticada em escala industrial.

No caso de *Tesserato*, a integração da IA na roteirização permite imaginar um modelo ainda mais ousado: um sistema capaz de gerar ramificações narrativas inéditas a partir das decisões do espectador, multiplicando os caminhos possíveis além do que seria previsível apenas pela autoria humana. Cada episódio poderia, assim, conter variações que se adaptam às preferências do interator, criando uma experiência verdadeiramente personalizada. Essa concepção ressoa com a noção de Ryan (2019), para quem os mundos possíveis narrativos são ativados por escolhas hipotéticas que coexistem em tensão. A IA, nesse sentido, não apenas organiza esses mundos, mas potencializa sua multiplicação.

Henry Jenkins (2009) acrescenta que, na Cultura da Convergência, o público se envolve ativamente com os universos ficcionais, buscando expandir e remixar conteúdos. A IA pode atuar como mediadora nesse processo, oferecendo ferramentas para que o interagente coautorize a narrativa, seja sugerindo novos arcos de personagens, seja explorando desfechos que se ajustem à sua própria jornada de fruição. Assim, o roteiro multidimensional se torna não apenas um texto a ser consumido, mas um ambiente dinâmico de criação compartilhada.

Finalmente, Lucia Santaella (2010) ressalta que o humano, na era digital, habita uma condição pós-humana em que corpo e tecnologia estão integrados em uma relação simbiótica. Aplicada ao campo da narrativa, essa visão aponta para um cenário em que a IA não substitui a criatividade humana, mas a amplia, expandindo os limites da imaginação e da experiência estética. A roteirização multidimensional, portanto, não é apenas um recurso técnico, mas um novo paradigma para pensar o Cinema Interativo no fluxo das mídias digitais.

Este capítulo dedica-se a apresentar a fundamentação teórica que sustenta a pesquisa. A revisão de literatura constitui um pilar fundamental desta tese, pois delimita o campo teórico e metodológico em que se insere a investigação sobre as estruturas dimensionais da narrativa complexa no cinema contemporâneo, em diálogo com as práticas transmidiáticas e os ambientes interativos de *streaming*. O objetivo é mapear como conceitos oriundos da Narratologia, da Semiótica Cognitiva, da Cultura da Convergência e das teorias do Pós-Cinema se articulam para compreender a emergência das chamadas narrativas multidimensionais. Porém, primeiramente convém destacar as atuais contribuições de Lucia Santaella (2023-24) e Marcelo Müller (2025) em relação à nova janela de possibilidades aberta pelo campo das IA Generativa. Santaella chega a questionar se essa tecnologia se tornaria vilã ou aliada, especialmente em relação aos artistas. Já Müller (2025) acredita que:

> … em vez de ameaçar o trabalho humano, a tecnologia será capaz de potencializá-lo e democratizá-lo. Dessa forma, seremos capazes de fazer melhores filmes que as

> distopias cheias de lugares comuns sobre a IA que vemos hoje e também teremos ferramentas mais expressivas para a construção de diálogos artísticos entre nós, humanos, que nos permitem a construção de melhores futuros (Müller, 2025).

Lucia Santaella retoma no artigo publicado na Revista Geminis "a velha e cansativa pergunta: 'mas isso é arte?"'. Em seguida, ela discute a questão de autoria e mais ao final sobre a capacidade criativa das máquinas. Assim ela escreve (Santaella, 2023-24):

> Quanto à pergunta que sempre retorna, se máquinas são capazes de criar, ela não merece muita atenção, pois, por trás dela, reside um desconhecimento e ingenuidade em relação ao modo como as IAG são geradas, como se as máquinas trabalhassem sozinhas e não em diálogo e parceria inevitável com a competência do criador humano (Santaella, 2023-24).

Narrativa Complexa no Cinema

A narrativa complexa constitui uma das inovações mais significativas. No campo cinematográfico, a narrativa complexa não apenas instiga a cognição como desafia o espectador a construir múltiplos sentidos, mobilizando esquemas narrativos não lineares. A noção de Narrativa Complexa tem sido amplamente discutida por autores que a descreve como um estilo cinematográfico marcado pela fragmentação temporal, pela ambiguidade interpretativa e pela multiplicidade de pontos de vista como Warren Buckland (2009; 2014).

Filmes como *Memento* (Christopher Nolan, 2000) e *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) exemplificam essa tendência ao exigir do espectador um esforço cognitivo ativo, em que a linearidade clássica é substituída por estruturas que simulam redes, labirintos ou quebra-cabeças narrativos. Segundo Jason Mittell (2006), a narrativa complexa também se expandiu para as séries televisivas e plataformas de streaming, constituindo um "modo narrativo" que redefine a relação entre forma audiovisual e recepção.

No campo cinematográfico, a narrativa complexa não apenas instiga a cognição, mas também dialoga com dimensões emocionais e perceptivas, envolvendo o espectador em jogos de expectativa, frustração e descoberta. Trata-se de uma estética que transcende o mero enredo, tornando-se um modo de experiência. Ao invés de entregar uma história fechada e causal, a complexidade se manifesta por meio da serialização densa, do uso de múltiplas temporalidades e da inserção de enigmas que permanecem em aberto, convidando o espectador a atuar como um "investigador" da trama.

Mundos Possíveis e Estruturas Dimensionais

A "Teoria dos Mundos Possíveis", inicialmente formulada na filosofia da linguagem e na semiótica (Eco, 1994; Ryan, 2001), fornece um arcabouço conceitual decisivo

para a análise das narrativas complexas. Marie-Laure Ryan (2001) enfatiza que cada narrativa constrói um "mundo textual" dotado de regras próprias de coerência interna, ao qual o leitor/espectador se projeta cognitivamente. Ela fornece um arcabouço analítico para compreender as múltiplas camadas do discurso narrativo. A noção de Mundos Possíveis é fundamental para a análise do cinema contemporâneo, pois permite mapear as bifurcações e desdobramentos da trama. No cinema contemporâneo, os Mundos Possíveis se desdobram em estruturas dimensionais, quando múltiplas versões da realidade coexistem dentro da mesma obra. Séries como *Dark* (2017–2020) trabalham com universos paralelos e linhas temporais bifurcadas, desafiando a ontologia do mundo narrativo.

A complexidade estrutural de *Dark* não reside apenas na dificuldade de acompanhar suas genealogias, mas na constante reconfiguração das relações de causalidade, que produz uma sensação de instabilidade ontológica: cada escolha, cada deslocamento no tempo, engendra um mundo possível distinto, que, por sua vez, interfere nos demais. Tais construções não se limitam a um jogo estético, mas remetem à experiência fenomenológica da realidade fragmentada no contexto da cultura digital.

A estratégia não apenas multiplica os enredos, como também questiona a própria ontologia do mundo narrativo, colocando em xeque a noção de uma realidade ficcional única e estável. Séries como *Dark* (2017–2020) são exemplares nesse sentido, ao articular diferentes linhas temporais bifurcadas e universos paralelos que coexistem e se interpenetram.

Marie-Laure Ryan (2001) observa que os Mundos Possíveis literários e fílmicos só adquirem força de verossimilhança quando obedecem a regras internas de consistência, mesmo que múltiplas realidades coexistam. No caso de narrativas como *Dark* ou *Westworld*, a coerência não se dá pela linearidade causal, mas por princípios dimensionais: universos paralelos que seguem regras próprias, mas que são atravessados por nexos de interdependência, formando uma rede de mundos interconectados.

Lubomír Doležel (1998), em sua teoria dos Mundos Ficcionais, sustenta que tais universos podem se configurar como **heterocosmos** — mundos alternativos com leis próprias —, cuja existência desafia o modelo aristotélico de unidade e coerência narrativa. Nesse sentido, a ficção contemporânea revela uma ontologia pluralista, em que os mundos possíveis funcionam como laboratórios imaginativos para pensar identidades, memórias e futuros alternativos.

Essas construções não se limitam a um jogo estético ou a um exercício de sofisticação formal. Elas remetem à experiência fenomenológica da realidade fragmentada no

contexto da cultura digital. Em um ambiente marcado pela multiplicidade de fluxos informacionais, *timelines* algorítmicas e realidades aumentadas, a percepção do sujeito já não é linear nem homogênea, mas rizomática (Deleuze & Guattari, 1980). O espectador contemporâneo encontra nesses Mundos Possíveis uma metáfora ampliada de sua própria experiência cotidiana, em que versões divergentes da realidade coexistem e disputam sentido.

A partir dessa perspectiva, a narrativa contemporânea deixa de ser apenas uma representação do real e se torna um dispositivo epistemológico, uma forma de experimentar a condição pós-moderna e pós-digital. Jenkins (2009) sugere que os universos transmidiáticos expandem esse princípio ao dispersar fragmentos narrativos por diferentes plataformas, multiplicando ainda mais os Mundos Possíveis e convidando o espectador-interagente a reconstruí-los por meio de um processo ativo de montagem.

Em síntese, o desdobramento dos mundos possíveis em estruturas dimensionais no cinema e nas séries contemporâneas representa não apenas uma inovação estética, mas também uma resposta à condição cognitiva e cultural do sujeito imerso na cultura da convergência. O interator, nesse contexto, não apenas assiste, mas navega por universos plurais, sendo chamado a habitar realidades simultâneas e a negociar significados em meio à fragmentação e à incerteza.

A noção de narrativa "transdimensional", proposta neste trabalho, amplia o debate ao considerar que tais mundos possíveis se tornam transdimensionais quando atravessam diferentes plataformas de mídia, convidando o interator a reconstruir a história a partir de fragmentos dispersos (Jenkins, 2009).

Semiótica Cognitiva e Experiência do Espectador

A semiótica cognitiva oferece ferramentas para compreender como os espectadores processam, interpretam e participam da experiência fílmica. Autores como Bordwell (1985) e Branigan (1992) já apontavam para a importância da cognição no estudo do cinema. A perspectiva da semiótica cognitiva, articulada por George Lakoff (1985) e aprofundada por Warren Buckland (2000), oferece ferramentas valiosas para compreender a relação entre corpo, mente e narrativa. Os chamados image schemas (esquemas de imagem), como contenção, equilíbrio, trajetória ou centro-periferia, organizam a percepção corporal e são projetados metaforicamente nas construções narrativas.

Buckland (2003) sustenta que a compreensão do espaço fílmico depende de processos de orientação cognitiva que associam o enquadramento e a diegese a esquemas

corporais. Assim, o prazer estético provocado por simetrias ou desequilíbrios no cinema estaria enraizado em nossa experiência somática.

Essa abordagem aproxima-se da hipótese do Observador Imaginado, segundo a qual o espectador não é apenas um receptor passivo, mas um agente cognitivo que se projeta "dentro da ficção", construindo sentido a partir de esquemas de experiência.

Cultura da Convergência e Interatividade

Com a ascensão da chamada cultura da convergência (Jenkins, 2008), os papéis de produtor e consumidor de conteúdo tornam-se cada vez mais híbridos. Jenkins argumenta que a narrativa contemporânea se caracteriza por um modelo de transmedia storytelling, em que fragmentos de uma história são dispersos por diferentes meios, cada qual explorando suas especificidades expressivas.

Essa dispersão não deve ser confundida com mera redundância: cada plataforma acrescenta novos elementos ao universo narrativo, exigindo do público uma participação ativa na coleta, interpretação e montagem dos fragmentos. A interatividade passa, assim, de simulada (narrativas multilineares) a efetiva (narrativas interativas), com graus variados de agência, imersão e transformação (Murray, 1997). No *streaming*, experimentos como *Bandersnatch* (Netflix, 2018) exemplificam essa tendência, ao integrar a lógica de escolhas ramificadas, transformando o espectador em **interator** e **coautor** da obra. Com a ascensão da "Cultura da Convergência" (Jenkins, 2008), o audiovisual expande-se em múltiplas plataformas. Nesse contexto, surgem experiências inovadoras como o "Hipercinema", em que a interatividade torna-se elemento constitutivo da narrativa.

Hipercinema[7]: para além da linearidade fílmica

O conceito de "Hipercinema" emerge como uma tentativa de nomear a transformação radical do cinema diante da ubiquidade das tecnologias digitais, da inteligência artificial e das interfaces interativas. Diferente do cinema clássico, que se ancora em uma sequência linear de imagens, o hipercinema configura-se como um ecossistema multimodal e interativo, em que a narrativa é distribuída por múltiplas camadas e caminhos, permitindo que

[7] Metacinema é um conceito cinematográfico e narratológico que se refere ao cinema autoconsciente — ou seja, filmes que chamam a atenção para a sua própria condição de obra, expondo ou refletindo sobre o processo de criação, a linguagem e a ilusão do próprio cinema. Equivale a metaficção na literatura. A obra metacinematográfica faz questão de lembrar o espectador que está assistindo a um filme, não havendo suspensão de descrença.

o espectador assuma diferentes níveis de agência na construção do sentido.

Arlindo Machado (1997) já antecipava, em *Pré-cinemas & Pós-cinemas*, que o audiovisual contemporâneo se afastaria da linearidade aristotélica e migraria para formas rizomáticas, abertas, fragmentadas e interativas, que diluem as fronteiras entre cinema, game, televisão e artes visuais. Para ele, o "pós-cinema" não é o fim do cinema, mas uma mutação em que as imagens técnicas se tornam programáveis e manipuláveis em tempo real.

Najmeh Khalil Mahani (2003), ao discutir o "cinema na era da (re)produção digital", descreve o hipercinema como um campo híbrido, em que a ênfase se desloca do realismo narrativo para o aparelho e a interface, ressaltando a experiência háptica e a imersão multissensorial. Filmes como *Timecode* (Mike Figgis, 2000), com sua tela dividida em quatro fluxos simultâneos, ou experiências recentes de realidade virtual, exemplificam a pluralidade de trajetórias possíveis em um mesmo espaço diegético.

Lev Manovich (2001) sugere que o "Hipercinema" opera segundo a lógica do banco de dados, em que o filme deixa de ser uma narrativa pré-fixada para se tornar um repositório de fragmentos narrativos que podem ser recombinados em tempo real. Nesse modelo, a montagem não é apenas obra do diretor, mas também do espectador-interator, que seleciona caminhos, acessa camadas ocultas e altera a ordem dos acontecimentos. Já Henry Jenkins (2009) complementa essa ideia ao afirmar que ele está intrinsecamente relacionado à cultura da convergência e ao *storytelling* transmidiático. A narrativa não se esgota na sala de cinema ou no *streaming*: ela se expande para jogos, aplicativos, sites interativos e redes sociais, criando um universo em constante expansão. Cada plataforma acrescenta novos fragmentos, e o espectador se torna um caçador-coletor de narrativas, navegando por diferentes meios para compor sua experiência pessoal. Do ponto de vista estético, ele desafia os limites tradicionais da *mise-en-scène* ao incorporar camadas de realidade virtual, simulações 3D, inteligência artificial e interfaces sensíveis ao toque ou ao movimento.

A experiência de assistir a um filme é substituída pela experiência de navegar por mundos narrativos, em que o tempo e o espaço fílmicos deixam de ser absolutos e passam a ser configurados conforme a interação do público. Além disso, há a implicação de uma mudança epistemológica: se o cinema moderno refletia sobre o próprio dispositivo (*Metacinema*), o "Hipercinema" reflete sobre a lógica algorítmica e sobre a condição do sujeito na era digital. A "caixa-preta" de Flusser reaparece aqui como metáfora, lembrando que interagimos com interfaces sem conhecer plenamente os processos codificadores que operam em seu interior, representando não apenas uma nova estética e sim uma nova

condição ontológica onde narrar passa a significar programar experiências interativas, nas quais a autoria é compartilhada entre o criador, o algoritmo e o espectador-interator, apontando para um futuro em que a experiência cinematográfica não será mais definida pelo tempo de projeção em sala, mas pela intensidade de imersão, agência e transformação vivida em ecossistemas narrativos plurais e dinâmicos.

Pós-cinema: mutações da linguagem audiovisual

O conceito de "Pós-Cinema", tal como discutido por Arlindo Machado (1997), não aponta para o fim do cinema, mas sim para uma reconfiguração de suas bases estéticas e ontológicas impulsionada pelas transformações técnicas e digitais. O cinema não desaparece, e sim se transforma em meio às novas condições técnicas, culturais e perceptivas da contemporaneidade. Em outras palavras, se o cinema clássico poderia ser definido pela captura fotoquímica do real e projeção em sala escura, o "Pós-Cinema" seria caracterizado pela virtualização das imagens, pela manipulação digital e pela multiplicação de suportes. O dispositivo tradicional perderia então sua centralidade: a película sendo substituída por pixels e a tela do cinema convivendo com múltiplas telas – televisores, computadores, *smartphones*, óculos de realidade virtual. Essa "ubiquidade"[8] de telas fragmentaria a experiência cinematográfica e a insere em um ecossistema midiático expandido.

Machado enfatiza que o "Pós-Cinema" se ancora em três grandes eixos:

A **simulação digital** – O cinema deixa de ser mera representação do mundo e passa a ser um laboratório de simulações, em que mundos inexistentes podem ser criados *ex nihilo*. O digital liberta a imagem de sua *indexicalidade*, rompendo com a ideia de que o cinema deve sempre manter um vínculo com o real pró-fílmico.

A **interatividade** – O espectador não é mais um sujeito passivo diante da tela. No pós-cinema, ele pode interagir, navegar, escolher e até modificar o curso da narrativa. Isso aproxima o audiovisual de práticas oriundas do universo dos *games*, da realidade virtual e das plataformas interativas.

A **convergência midiática** – O pós-cinema dissolve as fronteiras entre cinema, televisão, publicidade, arte eletrônica e internet, constituindo um campo intermídia. Nesse sentido, dialoga diretamente com a noção de cultura da convergência proposta por Jenkins

[8] Derivado do termo *ubíquo* (o que está presente em toda parte ao mesmo tempo), o conceito teórico e sociocultural analisa como a transição do cinema tradicional e da televisão para os dispositivos digitais móveis transformou a tela em uma interface constante na experiência humana gerando regimes de **atenção fragmentada** ou "multitela".

(2009). Ao caracterizar o cinema digital como um cinema de pós-produção (onde a captura é apenas um dos estágios, frequentemente subordinado à manipulação computacional), Machado antecipa discussões sobre o que hoje chamamos de "Hipercinema". Ele observa que, no novo regime de imagens, a verdade fotográfica já não é garantia nem exigência: importa menos a representação do real e mais a construção de mundos verossímeis e imersivos. Essa perspectiva permite compreender por que narrativas complexas contemporâneas, como *Matrix* (1999), *Avatar* (2009) ou *Black Mirror* (2011–), exploram universos híbridos entre o real e o virtual.

O "Pós-Cinema" não é apenas uma mutação estética, mas também uma mutação cognitiva: as formas de ver, pensar e sentir o audiovisual se transformam em consonância com a lógica algorítmica e interativa da cultura digital. Assim, o pós-cinema representa uma transição paradigmática: de um cinema definido pelo registro e pela projeção para um outro definido pela programação, simulação e interatividade. Ele não substitui o cinema clássico, mas abre novas possibilidades expressivas, convidando-nos a pensar o audiovisual como um campo expandido, em que as narrativas se tornam cada vez mais multidimensionais, transmidiáticas e participativas. A incorporação da inteligência artificial (IA) aos processos criativos audiovisuais inaugura um novo patamar para as narrativas adaptativas. Se no cinema e na televisão tradicional a obra é fechada, e mesmo nas experiências de narrativa complexa ou transmídia ainda existe um enredo pré-programado, a IA possibilita a construção de histórias dinâmicas, responsivas e personalizadas, que se moldam em tempo real a interação do usuário.

Do ponto de vista histórico, a ideia de *storytelling* computacional já era discutida por Lev Manovich (2001), que apontava para a lógica dos bancos de dados como a gramática do novo cinema digital. Nesse modelo, a narrativa não seria mais uma sequência linear de eventos e sim um repertório de possibilidades combináveis. A IA aprofunda esse paradigma ao assumir a tarefa de escolher, ordenar ou mesmo gerar novos fragmentos narrativos com base em algoritmos de aprendizado de máquina. Nuno Bernardo (2011), em *The Producer's Guide to Transmedia*, já previa que a evolução da tecnologia levaria à produção de conteúdos cada vez mais customizados ao perfil da audiência, aumentando o engajamento e a fidelização. Essa personalização hoje é viabilizada por sistemas de IA que analisam padrões de comportamento, preferências estéticas e até respostas emocionais do público. Neste sentido, podemos falar em três dimensões principais das narrativas adaptativas mediadas por IA:

Personalização de conteúdo – Plataformas de *streaming* já utilizam algoritmos de recomendação para sugerir filmes e séries; o próximo passo então deverá ser o de adaptar o próprio desenrolar da narrativa onde o interagente poderá ver personagens, finais ou trilhas sonoras diferentes, conforme seu histórico de escolhas ou preferências emocionais detectadas em tempo real;

Geração Procedural de Narrativas – Sistemas de IA já podem criar enredos inéditos, recombinando elementos de um banco de dados ou mesmo gerando texto, imagem e som *ex nihilo*. Experimentos de *interactive fiction* e *AI Dungeon* já demonstram a possibilidade de narrativas sem fim, que se expandem a cada nova interação;

Imersão Cognitivo-Emocional – A IA também possibilita a leitura de sinais biométricos (batimentos cardíacos, microexpressões faciais, tempo de atenção), ajustando a narrativa ao estado emocional do usuário. Isso aproxima o cinema de uma experiência quase terapêutica ou de um "jogo emocional", em que cada espectador vivencia uma história única.

Essas possibilidades levantam também questões críticas. Janet Murray (2006) já alertava que a agência e a imersão não devem se transformar em ilusão de controle: a narrativa precisa manter coerência e densidade estética para não se reduzir a uma colagem aleatória de eventos. O risco é que a adaptação algorítmica possa produzir experiências superficiais, em vez de narrativas com valor cultural. Além disso, autores como Vilém Flusser (1985) e Steven Johnson (2001) lembram que toda interface e todo programa é também uma caixa-preta: ao mesmo tempo que ampliam nossas possibilidades, os algoritmos condicionam e restringem nossas escolhas, moldando silenciosamente os horizontes narrativos. A "liberdade" do espectador, portanto, deveria ser mediada por parâmetros invisíveis, estabelecidos pelos criadores do sistema. Ainda assim, o potencial das narrativas adaptativas é inegável. Obras como *Bandersnatch* (2018) mostraram o apetite do público por histórias interativas, mas ainda limitadas a escolhas pré-definidas. O desafio para o futuro será o de conciliar complexidade estrutural com coerência estética, permitindo que a IA seja não apenas um mecanismo de ajuste, mas uma parceira criativa no processo narrativo. A inteligência artificial inauguraria então uma fase em que a narrativa audiovisual deixaria de ser um objeto fixo para se tornar uma experiência processual, que se atualizará de forma singular para cada interator. Essa mutação não é apenas tecnológica, mas cognitiva e cultural: narrar passaria a significar co-criar com algoritmos, em um regime de autoria compartilhada entre humanos e máquinas.

O desenvolvimento da inteligência artificial, portanto, trouxe novas possibilidades

para o campo da narrativa audiovisual. A presença da IA não apenas consegue automatizar processos criativos, como também pode ampliar a capacidade de gerar narrativas adaptativas, capazes de responder em tempo real às escolhas do espectador. A revisão de literatura demonstra que a Narrativa Complexa constitui um eixo central no Cinema Contemporâneo, dialogando com conceitos de Mundos Possíveis, Semiótica Cognitiva, Cultura da Convergência e Inteligência Artificial, demonstrando que ela deva ser compreendida como um fenômeno intersemiótico e multidimensional. O diálogo entre essas teorias revelam que o Cinema Contemporâneo ultrapassa os limites da representação linear, adentrando territórios de experimentação estética e tecnológica. Mais do que um estilo, a "Narrativa Complexa" constitui um paradigma epistemológico, capaz de iluminar os modos como pensamos, sentimos e interagimos em um ambiente midiático ubíquo, conectivo e transformacional.

Inteligência Artificial e Narrativas Adaptativas

O desenvolvimento da inteligência artificial (IA) introduz um novo horizonte para a criação de narrativas adaptativas. Se no passado a interatividade estava restrita a escolhas pré-programadas, hoje os algoritmos de IA permitem que o enredo seja moldado dinamicamente a partir dos comportamentos e preferências do usuário. Pesquisas recentes em *storytelling* computacional (Manovich, 2001; Bernardo, 2011) indicam que a IA pode desempenhar funções de geração de enredos, análise de padrões de consumo e até personalização emocional da experiência narrativa. A narrativa complexa não apenas se torna transdimensional neste contexto como também responsiva, produzindo experiências singulares e irrepetíveis para cada espectador. Essa dimensão inaugura o que podemos denominar de "Hipercinema", em que cinema, *game* e programação se fundem em ecossistemas interativos (Mahani, 2003; Machado, 2006). Neles, as estruturas dimensionais se desdobram em múltiplas versões da realidade dentro da mesma obra, coexistindo e configurando universos narrativos paralelos, alternativos ou divergentes. Essa estratégia não apenas multiplica os enredos, mas questiona a própria ontologia do mundo narrativo, colocando em xeque a noção de uma realidade ficcional única e estável.

Origens históricas da inteligência artificial

A inteligência artificial (IA) emerge como campo científico formal na metade do século XX, em um contexto marcado pela convergência entre matemática, lógica, cibernética e ciência da computação. Seu marco fundacional costuma ser atribuído ao Workshop de

Dartmouth, realizado em 1956, organizado por John McCarthy, Marvin Minsky, Claude Shannon e Nathan Rochester, ocasião em que o termo artificial intelligence foi cunhado. A proposta central era investigar se processos cognitivos humanos — como aprendizado, raciocínio e linguagem — poderiam ser formalizados e reproduzidos por máquinas.

As primeiras décadas da IA foram dominadas por abordagens simbólicas, baseadas em lógica formal, regras explícitas e sistemas especialistas. Esses modelos partiam da premissa de que a inteligência poderia ser descrita como manipulação de símbolos, aproximando-se de uma visão racionalista da mente. Embora tenham obtido êxitos em domínios restritos, revelaram-se limitados diante da complexidade, ambiguidade e contextualidade do mundo real.

A partir dos anos 1980 e, sobretudo, dos anos 1990, ocorre uma inflexão paradigmática com o avanço da aprendizagem de máquina (*Machine Learning*), deslocando o foco da programação explícita para modelos capazes de aprender a partir de dados. Esse movimento inaugura uma nova fase da IA, mais próxima dos processos estatísticos, probabilísticos e conexionistas, preparando o terreno para as redes neurais contemporâneas.

Redes neurais artificiais e inspiração biológica

As redes neurais artificiais são modelos computacionais inspirados, de forma abstrata, no funcionamento do cérebro humano. Seu princípio básico consiste em unidades simples (neurônios artificiais) interligadas por conexões ponderadas, capazes de ajustar seus parâmetros a partir da experiência. O modelo inicial, o perceptron, proposto por Frank Rosenblatt em 1957, representou uma primeira tentativa de emular o aprendizado biológico. Contudo, apenas com o desenvolvimento de algoritmos como o *backpropagation*[9] e o aumento da capacidade computacional foi possível treinar redes mais profundas e complexas.

As redes neurais diferenciam-se dos sistemas simbólicos por não operarem com regras explícitas, mas por reconhecimento de padrões, generalização e adaptação. Essa característica é fundamental para compreender seu impacto nos campos da linguagem, da imagem e do som, pois permite lidar com ambiguidade, ruído e múltiplos níveis de significado — elementos centrais da comunicação audiovisual.

Tipos de redes neurais e modelos contemporâneos

No estágio atual, a inteligência artificial é composta por múltiplas arquiteturas

[9] *Backpropagation* (retropropagação) é o algoritmo fundamental usado para treinar redes neurais artificiais, calculando o erro na saída e ajustando os pesos internos da rede de trás para frente para melhorar suas previsões.

especializadas, entre as quais destacam-se:

- **Redes neurais convolucionais** (CNNs), amplamente utilizadas no processamento de imagens e vídeos, responsáveis por avanços em reconhecimento visual, análise de cenas e geração de imagens sintéticas.
- **Redes neurais recorrentes** (RNNs) e suas variações (LSTM, GRU), voltadas ao tratamento de sequências temporais, como áudio, música e texto.
- **Modelos baseados em Transformers**, que revolucionaram o processamento de linguagem natural ao permitir atenção contextual em larga escala. Esses modelos dão origem aos Large Language Models (LLMs), capazes de gerar textos, roteiros, diálogos e descrições complexas.
- **Modelos generativos**, como GANs e difusion models, utilizados na criação de imagens, vídeos, sons e ambientes sintéticos.

Do ponto de vista da linguagem, os LLMs representam uma mudança qualitativa: deixam de operar apenas como ferramentas de automação para atuar como mediadores discursivos, capazes de dialogar, sugerir, recombinar e expandir narrativas.

O que a inteligência artificial faz: funções e capacidades

As capacidades centrais da IA contemporânea podem ser agrupadas em quatro grandes eixos que, no campo audiovisual, essas capacidades permitem desde a automatização de tarefas técnicas até a coautoria criativa, como observado nos processos de roteirização, design narrativo e construção de universos ficcionais complexos. São eles:

- **Percepção** – reconhecimento e interpretação de imagens, sons, gestos e padrões visuais.
- **Linguagem** – geração, compreensão, tradução e reformulação de textos e discursos.
- **Aprendizado** – adaptação contínua a partir de dados e feedback.
- **Geração** – criação de conteúdos inéditos (texto, imagem, som, vídeo) a partir de modelos probabilísticos.

Campos de atuação da inteligência artificial na contemporaneidade

Atualmente, a IA está presente em praticamente todos os setores sociais e culturais, incluindo:

- **Indústria audiovisual**, na geração de roteiros, imagens, efeitos visuais, trilhas sonoras e sistemas interativos.
- **Comunicação e mídia**, em recomendação de conteúdos, personalização de experiências e

análise de comportamento.

- **Educação**, com sistemas adaptativos de aprendizagem.
- **Saúde**, no diagnóstico assistido e análise de dados médicos.
- **Economia e política**, em modelagem de comportamento, automação de decisões e gestão de grandes volumes de informação.

No contexto desta tese, interessa especialmente a atuação da IA como **agente estruturante da narrativa**, capaz de reorganizar temporalidades, modular escolhas e produzir experiências cognitivas não lineares.

Inteligência artificial, linguagem e narrativa

Sob a perspectiva da Comunicação e das Linguagens, a Inteligência Artificial deve ser compreendida não apenas como tecnologia, mas como novo regime de produção simbólica. Ao operar sobre linguagem natural, imagem e som, a IA interfere diretamente nos processos de significação. A escrita mediada por IA desloca o eixo da autoria para uma lógica dialógica e procedural, em que o sentido emerge da interação entre humano, máquina e sistema. Nesse cenário, o roteiro deixa de ser um texto fixo e passa a funcionar como pipeline narrativo, composto por *prompts*, *nodes*, *scripts* e estados. Esse modelo encontra ressonância direta com as narrativas complexas, os *mind-game films* e os sistemas interativos analisados nesta tese, culminando na proposta do hipercinema cognitivo como forma estética e comunicacional própria do século XXI. A trajetória histórica da IA revela uma transição fundamental: da máquina como instrumento de cálculo para a máquina como mediadora da linguagem e da percepção. As redes neurais e os modelos generativos não apenas automatizam processos, mas reconfiguram a forma como narramos, interpretamos e experimentamos o mundo. Nesse sentido, a IA não deve ser pensada como antagonista da criação humana, mas como extensão cognitiva, cuja integração crítica redefine os limites da autoria, da narrativa e da experiência audiovisual. É nesse horizonte que se insere *Tesserato* como *O Cubo de Metatron*: como experimento estético, comunicacional e epistemológico de uma nova etapa da cultura digital.

IA, Cinema e Semiótica: da Máquina de Cálculo ao Sistema de Significação

A relação entre inteligência artificial e cinema não pode ser compreendida apenas em termos técnicos ou instrumentais. Trata-se, antes de tudo, de uma transformação no regime semiótico da imagem em movimento. Ao operar sobre linguagem, percepção e padrões

simbólicos, a IA desloca o cinema do campo da representação para o campo da produção ativa de sentido, aproximando-o de um sistema cognitivo e comunicacional.

Sob a perspectiva da semiótica, a inteligência artificial atua como um agente de mediação sígnica. Em termos peirceanos, a IA não produz apenas signos icônicos (imagens), mas reorganiza continuamente as relações entre signo, objeto e interpretante. O *interpretante*, nesse contexto, deixa de ser exclusivamente humano e passa a ser parcialmente distribuído entre humano e máquina. A leitura do filme não ocorre apenas no espectador, mas também no sistema algorítmico que processa, responde e reconfigura a narrativa em tempo real.

No Cinema Clássico, o signo audiovisual estava ancorado em uma lógica predominantemente icônica e indexical: a imagem remetia a um referente e organizava o sentido por meio da montagem e da causalidade narrativa. Com a introdução da inteligência artificial, emerge uma camada adicional: a do signo operacional. A imagem não apenas representa algo, mas executa funções, responde a comandos, ativa estados narrativos e desencadeia processos. O cinema torna-se, assim, um "sistema semiótico procedural". Essa transição pode ser compreendida à luz da Semiótica Cognitiva ao considerar que a produção de sentido não está restrita ao signo isolado, mas envolve processos mentais, perceptivos e inferenciais. A IA amplia esse modelo ao introduzir uma cognição não humana, capaz de reconhecer padrões, antecipar respostas e gerar variações narrativas. O sentido deixa de ser estático e passa a ser emergente, fruto da interação entre sistemas cognitivos heterogêneos.

Do ponto de vista do cinema, essa mudança impacta diretamente a Narratologia. Conforme Bordwell[10] (1985), a narrativa cinematográfica organiza a distribuição da informação para orientar a atividade cognitiva do espectador. Com a IA, essa distribuição torna-se adaptativa. O filme passa a modular o acesso à informação conforme escolhas, comportamentos e trajetórias do **usuário-interator**. O *syuzhet* deixa de ser fixo e passa a

[10] Para o autor, o filme constrói uma estratégia para distribuir a informação narrativa, controlando o que o público sabe e quando descobre. Isso orienta a atividade cognitiva do espectador, que está constantemente fazendo inferências, formulando hipóteses, antecipando acontecimentos e revisando suas expectativas com base no que é revelado (ou ocultado). Os principais eixos que estruturam essa dinâmica segundo a perspectiva cognitivista e formalista de Bordwell são: **Alcance da Informação** (Range of Narration) — Refere-se a quanto o espectador sabe em relação aos personagens. O alcance pode ser ilimitado (onisciente), quando temos acesso às ações, pensamentos e locais de múltiplos personagens sem restrições, ou limitado, quando ficamos restritos ao ponto de vista, aos deslocamentos e ao que sabe apenas um personagem específico, gerando suspense ou surpresa; **Profundidade da Informação** (Depth of Narration) — Diz respeito ao acesso subjetivo à mente dos personagens. Pode variar de uma abordagem puramente objetiva (mostrando apenas ações e falas externas) até subjetividades profundas, que incluem acesso visual e sonoro a sonhos, alucinações, lembranças, flashbacks ou percepções sensoriais distorcidas; **Auto-consciência do Narrador** (Parametric vs. Classical Narration) — Bordwell analisa como diferentes modos narrativos (como o Cinema Clássico de Hollywood) estabelecem regras claras de transparência para que o espectador processe a história com o mínimo de esforço cognitivo possível, enquanto outros modos podem subverter essas normas para chamar atenção para o próprio estilo visual.

operar como campo probabilístico, aproximando-se dos chamados *mind-game films* e das narrativas complexas.

Lev Manovich observa que, na cultura digital, a linguagem das mídias se estrutura a partir de princípios como modularidade, variabilidade e automação. A inteligência artificial radicaliza esses princípios no cinema, convertendo o roteiro em **pipeline narrativo**, a montagem em grafo de estados e a mise-en-scène em interface interativa. Cada plano, som ou ação deixa de ser apenas um signo estético e passa a funcionar como nó semiótico, ativável e recombinável. Neste contexto, o cinema se aproxima do que Umberto Eco descreve como "Obra aberta", não mais apenas no plano interpretativo, outrossim no plano estrutural. A abertura não se limita à polissemia do signo, mas se estende à própria arquitetura da obra. A inteligência artificial opera como mecanismo de abertura controlada, estabelecendo limites ontológicos ao mesmo tempo em que permite variações e percursos múltiplos.

A integração entre IA, cinema e semiótica culmina, portanto, na redefinição do espectador. O receptor tradicional transforma-se em receptor-interagente, cuja atividade não é apenas interpretativa, mas performativa. Suas escolhas produzem signos, alteram relações semióticas e reorganizam o universo narrativo. A experiência cinematográfica torna-se um processo de semiose em tempo real, no qual cada decisão gera novos interpretantes.

Em *Tesserato*, essa articulação manifesta-se de forma explícita: o *Cubo de Metatron* funciona como símbolo estrutural, os *nodes* como unidades semióticas autônomas e a inteligência artificial como mediadora da circulação do sentido. Assim, a inteligência artificial não representa uma ruptura com a tradição cinematográfica, mas sua reconfiguração semiótica. O cinema deixa de ser uma sequência de imagens e torna-se um sistema de pensamento audiovisual — ver, escolher e compreender como operações inseparáveis. Ao incorporar cognição maquínica, o cinema amplia suas possibilidades expressivas, no qual a narrativa não apenas significa o mundo, mas experimenta suas possibilidades.

TABELA 1 – Comparativo entre Cinema Clássico, Cinema com Inteligência Artificial e Hipercinema Cognitivo

Eixo de Análise	**Cinema Clássico**	**Cinema com Inteligência Artificial**	**Hipercinema Cognitivo**
Modelo Narrativo	Linear, causal e fechado, baseado em progressão dramática contínua.	Não linear e adaptativo, com variações condicionadas por dados e algoritmos.	Multidimensional, ramificado e processual, estruturado em grafos narrativos.

Roteiro	Texto fixo, prescritivo e anterior à obra final.	Roteiro dinâmico, mediado por prompts, scripts e parâmetros algorítmicos.	Pipeline narrativo cognitivo, com nodes, margens e estados.
Montagem	Sequencial, determinada pelo diretor e pelo editor.	Semi-automatizada e variável, com recombinações possíveis.	Relacional e topológica, baseada em estados e transições.
Temporalidade	Cronológica ou anacrônica, mas controlada.	Modular e reconfigurável conforme interações.	Espiralada, simultânea e perceptiva.
Papel do Espectador	Observador passivo e interpretativo.	Usuário parcialmente ativo, com escolhas limitadas.	Usuário-interator, coautor da experiência narrativa.
Regime Semiótico	Predominância do signo icônico e indexical.	Integração de signos operacionais e procedurais.	Sistema semiótico cognitivo e relacional.
Autoria	Centralizada e individual.	Compartilhada entre humano e sistema.	Distribuída, curatorial e ecossistêmica.
Relação com a Tecnologia	Tecnologia como meio de registro e exibição.	Tecnologia como mediadora da criação.	Tecnologia como extensão cognitiva e linguagem.
Experiência Estética	Contemplativa e interpretativa.	Interativa e responsiva.	Imersiva, cognitiva e transformacional.
Objeto Cinematográfico	Filme como obra fechada.	Filme como sistema adaptativo.	Cinema como ecossistema de sentido.

Fonte: Elaboração do autor.
Nota: O quadro sintetiza a transição histórica e conceitual do cinema enquanto forma representacional para o cinema enquanto sistema cognitivo e semiótico, evidenciando o hipercinema cognitivo como modelo expandido de narrativa audiovisual no contexto da inteligência artificial.

O quadro (tabela 1) evidencia a transição do cinema como representação linear para o cinema como sistema cognitivo de linguagem. Enquanto o cinema clássico organiza o sentido por meio da causalidade e da montagem fixa, o cinema mediado por inteligência artificial introduz a variabilidade e a adaptação algorítmica. O **Hipercinema Cognitivo**, por sua vez, consolida essa evolução ao integrar narrativa, cognição, interatividade e semiose em um único ecossistema expressivo. Nesse modelo, o cinema deixa de ser apenas uma arte do olhar e passa a ser uma arquitetura do pensamento, na qual cada decisão, cada signo e cada interação produzem novos estados de sentido. Trata-se, portanto, não de uma substituição do cinema tradicional, mas de sua expansão ontológica no contexto da cultura digital contemporânea.

1.5 *TESSERATO*

O núcleo central desta tese, *Tesserato*, exemplifica a aplicação da narrativa dimensional em formato seriado interativo. Concebido em três temporadas — *Reality*, *Holodeck* e *Hipercubo* —, o projeto propõe uma estrutura em múltiplos níveis:

- O ***Reality*** representa a camada inicial de simulação, em que o interator experimenta cenários alternativos em espaço controlado;
- O ***Holodeck*** amplia a complexidade, permitindo múltiplas ramificações narrativas em tempo e espaço;
- O ***Hipercubo*** simboliza a dimensão máxima, em que realidades colidem e a distinção entre simulação e mundo real é borrada.

Nuno Bernardo (2011, p. 47), em *The Producer's Guide to Transmedia*, afirma que o produtor deve pensar a narrativa como ecossistema multiplataforma: "o público não é um consumidor passivo, mas parceiro de uma experiência compartilhada". *Tesserato* foi concebido nessa lógica, articulando não apenas um roteiro interativo, mas também potenciais extensões transmídia em jogos digitais, redes sociais e experiências paralelas. Um exemplo dentro da narrativa é a personagem RUNA, que reivindica diversidade no enredo. O interator deve decidir entre apoiar a mudança ou preservar a lógica narrativa tradicional. Essa decisão não apenas altera o curso da história, mas também tensiona debates contemporâneos sobre representatividade, diversidade e política cultural.

O roteiro de *Tesserato* articula-se em duas frentes narrativas principais:

- Narrativa Interna ao Cubo – personagens enfrentam desafios em espaços simulados, passando por provas éticas, filosóficas e existenciais. O cubo funciona como metáfora da própria mente, em que o interagnte é confrontado por suas escolhas e consequências.
- Narrativa Externa ao Cubo – no "mundo real", conspiradores, governos e corporações tentam manipular a tecnologia do cubo para seus próprios interesses. Essas tramas externas conectam a ficção a debates atuais sobre política, ecologia e ética tecnológica.

Em determinado ponto da narrativa, a inteligência artificial que governa o cubo *Tesseract* — chamado *Metatron* — assume o controle total da simulação, criando ilusões que transcendem a imaginação humana e desestabilizam o interator. Esse momento é crucial porque rompe a lógica de previsibilidade narrativa, inserindo um agente não humano como coautor da obra. A interação entre narrativas internas/externas reforça a lógica da narrativa dimensional: diferentes realidades coexistem e se interpenetram, desafiando a fronteira entre

simulação e mundo vivido. A estratégia aproxima-se do conceito de Obra Aberta de Umberto Eco (2015), na qual a multiplicidade de significados é constitutiva da experiência estética.

1.5.1 Mundos Possíveis E Semiótica Cognitiva

A Semiótica Cognitiva de Buckland (2003) ajuda a compreender como o *Tesserato* engaja o espectador em processos de interpretação. Cada escolha de caminho ativa inferências, memórias e hipóteses narrativas. Quando o interator decide, por exemplo, se um personagem deve desconfiar de *Metatron* ou confiar cegamente em sua lógica, a narrativa se bifurca, criando mundos possíveis incompatíveis entre si.

Esses mundos não são apenas variações superficiais do enredo, mas dimensões completas, com seus próprios desdobramentos, finais alternativos e dilemas éticos. O interator precisa manter em mente múltiplos cenários, reconfigurando continuamente sua interpretação. Essa estratégia retoma a noção de *puzzle films* (Buckland, 2009), em que a narrativa desafia a linearidade tradicional e convida à decifração ativa. A narrativa dimensional articula-se com a teoria dos *Mundos Possíveis* (Ryan, 1991; Doležel, 1998) e com a *Semiótica Cognitiva* (Buckland, 2003). Lubomír Doležel define os *Heterocosmos* como "mundos alternativos com leis próprias, cuja existência desafia a unidade narrativa aristotélica" (1998, p. 25). *Tesserato* mobiliza essa lógica ao propor universos paralelos que coexistem em tensão, cada qual com sua coerência interna. Buckland (2003), em *The Cognitive Semiotics of Film*, sustenta que o espectador deve projetar-se como um "observador imaginado", ativando memória, atenção e inferências. Nesse modelo, cada bifurcação narrativa exige do interator não apenas uma decisão, mas a reorganização de seu mapa mental da história. George Lakoff (1985), ao discutir os esquemas imagéticos, destaca o **container** como estrutura cognitiva fundamental: pensamos o mundo em termos de dentro/fora, limite e fronteira.

O Cubo de Metatron funciona metaforicamente como um **container narrativo-cognitivo**, em que realidades são contidas, manipuladas e recriadas. O interator, ao ingressar no cubo, experimenta literalmente a metáfora de "entrar" em um espaço simbólico que reorganiza sua percepção e cognição.

1.5.2 Contribuição para o Mercado de Streaming

Do ponto de vista industrial, *Tesserato* apresenta-se como produto ideal para o mercado de *streaming*. O formato seriado (três temporadas de oito episódios cada) favorece

o engajamento prolongado, incentivando o público a retornar à plataforma para explorar novos caminhos narrativos. Ao contrário de *Bandersnatch* (2018), que se limita a um único episódio, *Tesserato* aposta em longa duração, multiplicidade de finais e uma progressão dimensional que mantém a tensão narrativa. Além disso, a integração de inteligência artificial na roteirização sugere que a obra poderia adaptar-se dinamicamente às preferências do público, criando experiências personalizadas. Essa abordagem converge com o que Jenkins (2013) descreve como **cultura participativa**, em que consumidores tornam-se coautores do conteúdo. No caso de *Tesserato*, a coautoria é tanto simbólica (decisões do público) quanto literal (algoritmos de IA moldando caminhos narrativos).

Nuno Bernardo (2011) identifica quatro estímulos fundamentais para o engajamento transmídia: causa, diversão, status e recompensa. Aplicando ao caso de *Tesserato*, teremos:

- **Causa**: dilemas éticos e políticos sobre IA e ecologia;
- **Diversão**: agência e ludicidade garantem replayability;
- **Status**: compartilhamento de escolhas em redes sociais;
- **Recompensa**: múltiplos finais e conteúdos extras.

Henry Jenkins (2009, p. 49) observa que “a narrativa transmídia é a arte de construir universos, de modo que cada novo texto faz uma contribuição distinta e valiosa para o todo”. *Tesserato* segue esse princípio ao propor não apenas uma série, mas um universo expandido, com ramificações possíveis em diferentes mídias. A análise de *Tesserato* confirma que a Narrativa Dimensional constitui modelo inovador para o Cinema Interativo. O roteiro articula múltiplas camadas de realidade, integra inteligência artificial como agente criativo e oferece ao espectador agência efetiva sobre o enredo ao mesmo tempo que reforça debates contemporâneos sobre ética, diversidade, política e tecnologia — demonstrando que a narrativa complexa pode servir não apenas ao entretenimento, mas também à reflexão crítica.

Umberto Eco (2015, p. 34) já afirmava que “toda obra de arte é aberta à interpretação, mas algumas são intencionalmente concebidas como inacabadas”. O projeto analisado radicaliza essa abertura, transformando o espectador em coautor da obra. Articulando Mundos Possíveis, Semiótica Cognitiva e Cultura da Convergência, *Tesserato* exemplifica como o audiovisual pode operar narrativamente como um sistema transdimensional. Étienne Souriau (1943), ao falar em múltiplos modos de existência, antecipava essa pluralidade ontológica que hoje se concretiza no audiovisual interativo de tal

modo que a narrativa transdimensional deva ser compreendida não apenas como inovação estética, mas como ferramenta de problematização existencial, capaz de refletir sobre identidade, diversidade e tecnologia no contexto contemporâneo.

O mercado de *streaming* consolidou-se como o principal ambiente de distribuição audiovisual do século XXI. A multiplicidade de plataformas — Netflix, Amazon Prime, Disney+, HBO Max, entre outras — transformou radicalmente a lógica de produção, circulação e consumo de narrativas. Nesse contexto, o cinema interativo e as narrativas complexas encontram terreno fértil, pois a tecnologia de distribuição sob demanda permite a incorporação de escolhas interativas, bifurcações narrativas e estratégias transmidiáticas.

Enquanto produtos como *Bandersnatch* (2018) abriram caminho para a experimentação do formato interativo, ainda há muito espaço para inovações que unam teoria narrativa, semiótica cognitiva e inteligência artificial. O projeto *Tesserato*, ao propor ramificações múltiplas, apresenta-se como um pioneiro exemplo desse potencial.

1.5.3 Modelos de Distribuição Interativa

A interatividade demanda novas formas de distribuição. O modelo linear de exibição, herdado da televisão e do cinema, é insuficiente para suportar narrativas em que cada espectador percorre um caminho distinto. Plataformas de *streaming*, no entanto, possuem infraestrutura tecnológica para armazenar múltiplos segmentos narrativos e combiná-los dinamicamente de acordo com as escolhas do usuário.

Nuno Bernardo (2011), em *The Producer's Guide to Transmedia*, afirma que o produtor contemporâneo deve pensar a narrativa como ecossistema multiplataforma, no qual cada mídia não apenas replica a história, mas acrescenta novas camadas de experiência. Para Bernardo, "o produtor precisa encarar o público não como consumidor passivo, mas como parceiro de uma experiência compartilhada, com direito a explorar, interagir e cocriar conteúdos" (Bernardo, 2011, p. 47).

Nesse sentido, o *streaming* não deve ser visto apenas como plataforma de distribuição, mas como hub narrativo, ponto de convergência entre múltiplos formatos: episódios interativos, fóruns de fãs, jogos digitais, podcasts e experiências de realidade aumentada.

1.5.4 Estratégias Criativas e Cognitivas

O sucesso de uma narrativa interativa depende não apenas de sua complexidade

estrutural, mas da capacidade de engajar emocional e cognitivamente o público. Essa articulação entre estímulos narrativos e cognitivos confirma a importância de pensar a narrativa como experiência integral, que atravessa a fruição estética, a interação social e o engajamento cultural. Portanto, os quatro estímulos fundamentais para o engajamento transmídia agora seriam assim reinterpretados:

- **Causa**: a narrativa envolve dilemas éticos sobre inteligência artificial, ecologia e política global, convidando o espectador a refletir sobre questões reais;
- **Diversão**: a interatividade garante imersão lúdica, pois cada decisão gera novos desafios e experiências de descoberta;
- **Promoção de Status**: a possibilidade de compartilhar escolhas em redes sociais cria comunidades de fãs, valorizando a identidade de cada interator;
- **Recompensa**: múltiplos finais e desbloqueio de conteúdos extras oferecem gratificações que incentivam a permanência na obra.

1.5.5 A Convergência entre Narrativa Dimensional e Streaming

Henry Jenkins (2013) ressalta que a cultura da convergência é tanto tecnológica quanto participativa: "os consumidores estão se tornando produtores ativos, participando da circulação e recriação de conteúdos" (Jenkins, 2013, p. 58). Em convergência com Bernardo (2011), isso significa que o público não deseja apenas assistir, mas também influenciar, remixar e prolongar as narrativas.

No caso de *Tesserato*, a convergência manifestaria-se em dois níveis:

- No próprio *streaming* — o espectador tomaria decisões que alteram o curso da narrativa;
- Em ecossistemas transmídia externos, como redes sociais, jogos derivados e conteúdos paralelos, que expandem a história para além da tela principal.

Esse modelo transmidiático expande a lógica da série interativa, transformando-a em um universo narrativo no qual cada plataforma contribui com fragmentos complementares.

1.5.6 Inteligência Artificial como Coautora no Mercado

Lev Manovich (2001) observa que as novas mídias caracterizam-se pela modularidade e variabilidade. A inteligência artificial amplia esse princípio ao permitir a criação de narrativas adaptativas, nas quais a obra pode se reconfigurar em tempo real. No *streaming*, algoritmos de IA já são usados para sugerir conteúdos personalizados. Em

narrativas interativas, esses algoritmos podem ir além: modelar personagens, prever preferências do público, gerar novos diálogos e reorganizar enredos de acordo com as escolhas coletivas dos usuários. Dessa forma, a IA deixa de ser apenas ferramenta de recomendação para tornar-se coautora narrativa, articulando-se à proposta de Umberto Eco (2015) de obra aberta, que se completa pela participação ativa do público.

1.5.7 *Tesserato* como um *case* no mundo possível do mercado

Tesserato apresenta diferenciais que o tornam viável no mercado de *streaming*:

- **Formato seriado** – três temporadas de oito episódios garantem longevidade e fidelização;
- **Estrutura dimensional** – múltiplos mundos possíveis oferecem experiência renovada a cada interação;
- **Integração de IA** – personalização narrativa, ajustando a experiência às preferências do público;
- **Potencial transmídia** – expansão para quadrinhos, jogos digitais e experiências em redes sociais, em sintonia com o modelo de Nuno Bernardo.

1.5.8 Narrativa Transdimensional em Perspectiva Comparada

O termo narrativa transdimensional surge, neste trabalho, como proposta para qualificar um fenômeno narrativo que extrapola as categorias tradicionais de análise do cinema e do audiovisual. Ele não se limita a uma variação estética ou técnica, mas aponta para uma mutação paradigmática na forma como as histórias são concebidas, experienciadas e distribuídas no contexto da cultura digital e do mercado de *streaming*.

1.5.9 Narrativa Complexa

Jason Mittell (2006) e Warren Buckland (2009) utilizam o termo narrativa complexa para designar produções audiovisuais que se afastam da linearidade clássica, explorando múltiplas linhas temporais, tramas paralelas, pontos de vista divergentes e ambiguidades interpretativas. Exemplos como *Lost* ou *Westworld* ilustram esse modelo. Embora essencial, o conceito de Narrativa Complexa ainda está circunscrito à estrutura do enredo, sem necessariamente contemplar a interatividade ou a participação do espectador como agente ativo. Essa limitação abre espaço para uma abordagem transdimensional, na qual a narrativa se expande para além do enredo, incorporando a interatividade e a construção de

mundos possíveis pelo espectador/interator, sendo tratado aqui por receptor- interagente.

1.5.10 Narrativa Multidimensional

A noção de multidimensionalidade remete às estruturas narrativas que se desenvolvem em diferentes camadas de tempo, espaço ou perspectiva. Filmes como *Interestelar* (2014) ou séries como *Dark* (2017–2020) trabalham explicitamente com dimensões paralelas e universos coexistentes. Contudo, ao falarmos em Narrativa Multidimensional, ainda estamos restritos a uma multiplicidade interna ao texto, construída pelo autor e explorada pelo público apenas em nível interpretativo. O espectador continua a ser, nesse caso, receptor de versões múltiplas, mas não cocriador dos Mundos Possíveis.

1.5.11 Narrativa Transmídia

Henry Jenkins (2008) introduz o conceito de *transmedia storytelling* para descrever narrativas que se expandem por múltiplas plataformas (cinema, televisão, quadrinhos, jogos, redes sociais), de modo que cada meio acrescenta algo novo ao universo da história. Nuno Bernardo (2011) reforça essa perspectiva, apontando a necessidade de se pensar a narrativa como ecossistema, não como produto isolado. A Narrativa Transmídia, porém, foca na dispersão e complementaridade de fragmentos narrativos entre mídias diferentes, e não necessariamente na coexistência simultânea de dimensões internas a um mesmo enredo.

1.5.12 Hipercinema

Lev Manovich (2001) e Arlindo Machado (1997) já antecipavam que o cinema digital caminharia para formas rizomáticas e interativas, mais próximas da lógica do banco de dados do que da narrativa linear. O termo *hipercinema* procura dar conta dessa transformação, em que a experiência de assistir se aproxima da navegação e da imersão em mundos programáveis. Apesar de ser útil para destacar o papel da tecnologia digital e da interatividade, o conceito tende a diluir a especificidade da narrativa em favor da interface, enfatizando o dispositivo técnico. Essa lacuna permite pensar o *hipercinema* como uma arquitetura narrativa que articula tecnologia, cognição e participação na construção de Mundos Possíveis.

1.5.13 Pós-cinema

Machado (1997) cunhou o termo *pós-cinema* para marcar o deslocamento da

linguagem cinematográfica diante da cultura digital: um **cinema expandido**, que rompe com a película, incorpora a manipulação digital e multiplica os suportes de exibição. O *pós-cinema* designa, portanto, uma mutação estética e tecnológica. No entanto, sua ênfase está na transformação do dispositivo e não necessariamente na lógica narrativa, embora esta também seja impactada pela mudança tecnológica.

1.5.14 Narrativa Transdimensional

Diferente das categorias anteriores, a noção de *narrativa transdimensional* não se limita à complexidade estrutural, à multiplicidade interpretativa, à expansão transmidiática ou à mutação tecnológica. O termo procura articular essas dimensões em uma lógica integrada. Do ponto de vista estético, a *narrativa transdimensional* opera múltiplas realidades coexistentes, fragmentadas ou em colisão. Do ponto de vista cognitivo, exige do espectador não apenas interpretação, mas tomada de decisão, agência e construção ativa de *mundos possíveis*. Do ponto de vista tecnológico, integra recursos digitais e inteligência artificial como coautores do processo narrativo. Do ponto de vista cultural, expande-se em ecossistemas transmidiáticos, mas mantém a coerência de um universo central compartilhado. Portanto, a *narrativa transdimensional* pode ser vista como um modelo híbrido: herda da *narrativa complexa* a fragmentação e a polissemia; da *narrativa multidimensional*, a coexistência de universos paralelos; da *transmídia*, a lógica de expansão ecossistêmica; do *hipercinema*, a interatividade; e do *pós-cinema*, a mutação estética e tecnológica. Ao propor o conceito de *narrativa transdimensional*, busca-se nomear uma prática narrativa que ultrapassa os limites da representação linear, fundindo estética, cognição e tecnologia em um regime de narratividade aberto, instável e colaborativo. Diferente das categorias existentes, este termo enfatiza não apenas a estrutura textual, mas a experiência expandida do espectador-interator como sujeito ativo, capaz de navegar, cocriar e transformar realidades narrativas no fluxo midiático.

Em conclusão, a expressão “Narrativa Transdimensional” é aqui proposta para dar conta de obras que articulam Mundos Possíveis, interatividade efetiva, personalização algorítmica e expansão transmídia, integrando estética, cognição e tecnologia. Ela não se confunde com outras categorias consolidadas nos estudos do audiovisual.

A “Narrativa Complexa”, segundo Mittell e Buckland, enfatiza a fragmentação temporal, múltiplas focalizações e enigmas estruturais que exigem esforço interpretativo do público. Esse termo descreve muito bem séries como *Lost* e filmes como *Memento*, mas

geralmente não implica participação do usuário além da decodificação. A "Narrativa Multidimensional", inspirada em Ryan e Doležel, foca a coexistência de universos paralelos, hipóteses contrafactuais e linhas temporais alternativas que produzem ontologias ficcionais plurais. *Dark* e *Westworld* são exemplos canônicos desse expediente.

A "Narrativa transmídia", proposta por Jenkins e industrializada por Bernardo, define universos que se desdobram entre mídias, de modo que cada plataforma contribui com partes exclusivas da diegese. A ênfase recai no design de ecossistemas, nas comunidades de fãs e na circulação participativa de conteúdos. "Hipercinema", a partir de Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2009), nomeia experiências interativas baseadas na lógica de banco de dados, telas múltiplas, ramificações e recombinação em tempo real. Trata-se de uma gramática programável da imagem técnica, que desloca o eixo da representação para o da operação. A imagem seria então a representação de uma nova era, uma tela lúdica "cuja finalidade declarada é o divertimento, o jogo, o espetáculo, e cuja relação com o cinema se coloca, portanto, de maneira bem mais sensível" (Lipovetsky; Serroy, 2009, p. 270). Sobre esse novo poder da tela erigida em interface generalizada, os autores (2009, p. 297):

> "Eis agora a tela como pólo-reflexo, como referencial primeiro capaz de dar acesso ao mundo, às informações, às imagens. Tela indispensável para quase tudo, tela incontornável. Um dia, talvez, o que não estiver disponível na tela não terá mais interesse nem existência para todo um conjunto de indivíduos: quase tudo se buscará na tela e remeterá a ela. Ser ou não ser: existir na tela ou não existir" (Lipovetsky; Serroy, 2009, p. 297).

O "Pós-cinema", por sua vez, designa a mutação do dispositivo cinematográfico no ambiente digital: virtualização, ubiquidade de telas, simulação e convergência intermídia. Não significa o fim do cinema, mas uma reconfiguração do seu modo de existir e de ser percebido. A "Narrativa Transdimensional" reúne atributos desses cinco regimes: admite complexidade estrutural, opera com mundos possíveis, expande-se transmidiaticamente[11], aproveita *affordances* hipercinemáticas[12] e habita o pós-cinema. Porém, adiciona um diferencial decisivo: a Inteligência Artificial como coautoria responsiva, criando variações, ajustando ritmo, propondo escolhas e personalizando percursos. O resultado é um sistema em que agência, imersão e transformação se atualizam como parâmetros ativos da experiência.

Jenkins (2008, p. 95-96) define a narrativa transmídia a partir da ideia de que uma história pode se desenvolver através de múltiplas plataformas e meios, com cada mídia

---

[11] Significa contar uma história ou expandir um conteúdo usando vários meios de comunicação diferentes, onde cada plataforma traz uma informação nova e única para o enredo. Quem consome interage, investiga e ajuda a espalhar os detalhes da trama. Cada mídia tem sua função própria e não apenas repete o que a outra mostrou.

[12] É a quantidade de rotações e translações desconhecidas nos nós de uma estrutura reticulada após impedirmos os movimentos de corpo rígido. O cálculo básico depende do número de nós livres de movimento e de como os apoios restringem translações e rotações.

contribuindo de maneira específica para a experiência narrativa:

> como uma forma de construção narrativa na qual... elementos de uma ficção são sistematicamente distribuídos por diferentes plataformas de mídia, de modo que cada meio contribua de maneira particular para a expansão do universo narrativo. A narrativa, nesse modelo, não se limita à adaptação de um mesmo conteúdo para suportes distintos, mas pode desenvolver novas informações, personagens, perspectivas e experiências em cada ambiente midiático (Jenkins, 2008, p. 95-96).

A seguir, apresenta-se a TABELA 2, que compara modelos narrativos:

TABELA 2 - Comparação entre modelos narrativos

Termo	Principais Autores	Características Centrais	Limitações	Contribuições para a Tese
Narrativa Complexa	Jason Mittell (2006), Warren Buckland (2009)	Estruturas não lineares, múltiplos pontos de vista, enigmas em aberto, recepção cognitiva ativa (*Lost*, *Westworld*).	Foca na forma e no enredo; pouca ênfase na interatividade ou no papel do espectador como agente.	Mostra como a fragmentação narrativa desafia o público, preparando o terreno para narrativas mais abertas.
Narrativa Multidimensional	Marie-Laure Ryan (2001; 2014), Lubomír Doležel (1998)	Múltiplas realidades ou universos paralelos coexistindo dentro da mesma obra (*Dark*, *Interestelar*).	Estrutura ainda fechada; multiplicidade é concebida pelo autor, não pelo espectador.	Contribui com a ideia de mundos possíveis que se tornam base da transdimensionalidade.
Narrativa Transmídia	Henry Jenkins (2008), Nuno Bernardo (2011)	Expansão da história por múltiplas plataformas; cada meio adiciona fragmentos únicos ao universo narrativo.	Pode dispersar a coerência; foco na complementaridade entre mídias, não nas dimensões internas de uma só obra.	Demonstra como a convergência de mídias cria ecossistemas narrativos.
Hipercinema	Lev Manovich (2001), Arlindo Machado (1997)	Lógica do banco de dados, interatividade, múltiplos percursos, ênfase no dispositivo digital.	Risco de reduzir a narrativa à interface; foco mais técnico que estético.	Inspira a ideia de navegação interativa como modo de fruição narrativa.
Pós-cinema	Arlindo Machado (1997), Najmeh Khalil Mahani (2003)	Cinema expandido, virtualização da imagem, ubiquidade de telas, convergência intermídia.	Enfatiza o dispositivo, não a experiência narrativa; desloca-se mais para a ontologia do cinema.	Reforça a transformação do audiovisual no contexto digital.
Narrativa Transdimensional	Proposta nesta tese	Integra fragmentação, múltiplas realidades, interatividade, IA e ecossistemas transmídia. Fusão de estética, cognição e tecnologia.	Conceito emergente, ainda em construção teórica; precisa de mais estudos empíricos.	Central para a tese: define um paradigma em que mundos possíveis são ativados pelo espectador-interator em diálogo com algoritmos.

Fonte: desenvolvido pelo Autor (2025).

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa articula experimentação prática de criação e revisão bibliográfica. A natureza transdisciplinar do objeto — que integra cinema, cultura das mídias digitais, narratologia e inteligência artificial — exige um percurso metodológico que combine análise teórica e prática criativa, orientando-se pelos pressupostos da pesquisa aplicada em Comunicação e Linguagem no que cerne a prática da roteirização audiovisual.

Primeiramente, a revisão bibliográfica se ancora em autores clássicos e contemporâneos da narratologia e da semiótica, como Christian Metz (1972), Roland Barthes (1982), Umberto Eco (2015) e Ismail Xavier (2009), além de referências da teoria cognitiva do cinema, como David Bordwell (1985) e Warren Buckland (2003). Esses aportes teóricos são complementados por estudos sobre cibercultura e convergência midiática (Jenkins, 2009; Santaella, 2010), hipermídia e novas mídias (Manovich, 2001), bem como pelas contribuições da teoria dos mundos possíveis (Ryan, 2019). A revisão fornece, portanto, a base conceitual necessária para situar a narrativa complexa como fenômeno estético, cultural e tecnológico.

Em seguida, realiza-se a análise crítica de obras audiovisuais, considerando filmes, séries e jogos que se destacam pela experimentação com estruturas narrativas complexas e interativas. Obras como *Lost* (2004–2010), *Inception* (2010), *Westworld* (2016–2022), *Bandersnatch* (2018) e *Detroit: Become Human* (2018) funcionam como corpus comparativo, permitindo observar estratégias de bifurcação narrativa, multiplicidade de pontos de vista, engajamento do público e processos de imersão interativa.

Essa análise se orienta pela semiótica cognitiva do filme (Buckland, 2000) e pela narratologia aplicada (Bordwell, 1985; Ryan, 2001), a fim de identificar padrões, inovações e limites do cinema interativo contemporâneo. Por fim, a pesquisa contempla a experimentação prática de criação, que se materializa na elaboração do roteiro transmídia e interativo *Tesserato*. Estruturado em três temporadas de oito episódios cada, o projeto adota os princípios da narrativa complexa e os articula a mecanismos de inteligência artificial para a geração e ramificação de enredos. A prática criativa, nesse sentido, assume caráter metodológico, pois permite não apenas testar hipóteses teóricas, mas também propor soluções originais para os desafios da roteirização multidimensional. A aplicação de IA será explorada em três níveis: (1) apoio à pré-produção, com geração de diálogos e alternativas narrativas; (2) acompanhamento da produção, simulando percursos interativos; e (3) pós-produção e circulação, com análise de dados de engajamento do público em plataformas digitais.

A metodologia, portanto, se organiza em três etapas interdependentes: (i) fundamentação teórica (revisão e discussão conceitual); (ii) análise crítica do corpus (estudo

de obras representativas do cinema e da cultura digital); e (iii) experimentação criativa (desenvolvimento prático do roteiro interativo). Ao conjugar teoria e prática, busca-se não apenas compreender, mas também expandir o campo do cinema interativo e da narrativa complexa, explorando suas dimensões cognitivas, estéticas e tecnológicas.

2.1 ABORDAGEM QUALITATIVA E EXPLORATÓRIA

Optou-se por um desenho metodológico qualitativo-exploratório, adequado a investigações que buscam compreender fenômenos complexos em suas múltiplas dimensões. Como afirma Flick (2009), a pesquisa qualitativa privilegia a profundidade analítica, a contextualização e a interpretação dos significados, em contraste com modelos quantitativos voltados à mensuração estatística. No presente caso, interessa-nos não apenas quantificar a recepção ou mapear dados de audiência, mas sobretudo compreender como a narrativa complexa é experienciada cognitivamente, esteticamente e interativamente. Para tanto, a metodologia qualitativa oferece flexibilidade e abertura, permitindo que a análise acompanhe a emergência de novos elementos durante o desenvolvimento da investigação.

Segundo Minayo (2010, p. 23), "a pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares, preocupando-se com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes". Essa perspectiva se mostra especialmente pertinente ao estudo da narrativa cinematográfica interativa, uma vez que a experiência do espectador-interator não pode ser reduzida a números ou estatísticas, mas envolve dimensões simbólicas, cognitivas e afetivas. Antonio Carlos Gil (2008, p. 27) destaca que o caráter exploratório é especialmente pertinente quando o tema investigado é pouco explorado, permitindo ampliar sua compreensão e formular problemas mais precisos e hipóteses para investigações posteriores.

No caso desta tese, a escolha por uma abordagem exploratória justifica-se pela relativa novidade das narrativas interativas e do uso da inteligência artificial em processos de roteirização. Trata-se de um campo em constante transformação onde as práticas ainda se encontram em fase experimental. Do ponto de vista epistemológico, a abordagem qualitativa-exploratória aproxima-se da noção de "ciência em construção", proposta por Morin (2000), em que o conhecimento é entendido como processo dinâmico, aberto e complexo, constantemente reformulado a partir das interações entre sujeito, objeto e contexto.

A pesquisa aqui desenvolvida, ao explorar a intersecção entre cinema, tecnologia

digital e cognição, insere-se nesse horizonte de complexidade. Além disso, John W. Creswell (2014, p. 183-185) ressalta que a pesquisa qualitativa possibilita múltiplas formas de coleta de dados e de análise, sendo adequada quando se deseja compreender fenômenos emergentes. Em consonância com essa perspectiva, esta tese articula revisão bibliográfica, análise de obras audiovisuais e produção experimental (roteirização de *Tesserato*), compondo um percurso metodológico que conjuga teoria e prática. Portanto, a opção por uma abordagem qualitativa e exploratória garante a profundidade necessária para examinar as dimensões simbólicas e cognitivas da narrativa complexa, ao mesmo tempo em que assegura flexibilidade para lidar com um objeto em constante mutação, situado no cruzamento entre comunicação, linguagens audiovisuais e inteligência artificial.

2.2 ETAPAS DA PESQUISA

O percurso metodológico desta tese organizou-se em três etapas principais, que se retroalimentaram de modo dialético: revisão bibliográfica, análise crítica e desenvolvimento experimental. Essas etapas se articularam com os objetivos gerais e específicos da investigação e não se configuraram como blocos estanques, mas como movimentos complementares que se interpenetraram e se revisitaram, numa dinâmica de construção teórico-prática.

2.2.1 Revisão Bibliográfica e Fundamentação Teórica

A primeira etapa consistiu na revisão sistemática da literatura em Semiótica Cognitiva, Narratologia, Cultura da Convergência, Inteligência Artificial e Cinema Interativo. Autores como Warren Buckland (2003), David Bordwell (1985), Marie-Laure Ryan (2019), Henry Jenkins (2013), Janet Murray (2006), Lev Manovich (2001), Lucia Santaella (2010) e Umberto Eco (2015) constituem o núcleo conceitual. Essa etapa assegurou rigor teórico e forneceu bases sólidas para o desenvolvimento da análise crítica e da experimentação prática.

Esta fase correspondeu à sistematização dos resultados obtidos e à interpretação crítica das evidências levantadas. As análises foram retomadas em diálogo com o referencial teórico, permitindo a elaboração de proposições sobre as estruturas dimensionais da narrativa complexa no cinema contemporâneo. A ênfase recaiu sobre as contribuições da pesquisa para a compreensão da semiótica cognitiva aplicada ao fluxo de mídia e sobre a reflexão acerca do papel da inteligência artificial na criação de roteiros interativos de alta complexidade. Foi

consolidada as contribuições do trabalho para os estudos de cinema, comunicação e linguagens, destacando tanto o valor acadêmico quanto a aplicabilidade prática do projeto.

2.2.2 Análise Crítica de Obras Audiovisuais Interativas

A segunda etapa envolveu a delimitação do *corpus*, composto pelo artefato criativo original *Tesserato* — concebido pelo autor como uma série interativa estruturada em três temporadas de oito episódios cada — e a análise de casos paradigmáticos de narrativa interativa, com destaque para o filme *Bandersnatch* (2018) e o jogo *Detroit: Become Human* (2018). Esses produtos foram selecionados por representarem, em diferentes formatos (filme e *game*), experimentos significativos na articulação entre cinema e interatividade.

A análise seguiu um protocolo que incluiu:

- Mapeamento da estrutura narrativa – identificação de bifurcações, pontos de decisão e ramificações;
- Descrição das estratégias de imersão e agência – avaliação de como o espectador/jogador é inserido no enredo;
- Avaliação da recepção cognitiva – exame de como a obra mobiliza memória, inferência e tomada de decisão;
- Discussão crítica – análise dos limites e potencialidades desses modelos para o desenvolvimento de novas narrativas com a propositiva do **modelo transdimensional** para a composição de novos projetos/produtos audiovisuais no fluxo de mídia.

Essa etapa ofereceu parâmetros comparativos para o projeto experimental *Tesserato*, permitindo identificar soluções estéticas e tecnológicas já exploradas e apontar caminhos inovadores. Buscou-se compreender de que maneira diferentes estratégias narrativas são operacionalizadas, e como os aspectos cognitivos, perceptivos e emocionais do usuário-interator são mobilizados na construção do sentido.

2.2.3 Desenvolvimento Experimental: *Tesserato*

A terceira etapa correspondeu à sistematização dos resultados obtidos e à interpretação crítica das evidências levantadas. Nela, as análises foram retomadas em diálogo com o referencial teórico acerca das estruturas dimensionais da narrativa complexa no cinema contemporâneo. A ênfase recaiu sobre as contribuições da pesquisa para a compreensão da semiótica cognitiva aplicada ao fluxo de mídia e sobre a reflexão acerca do papel da

inteligência artificial na criação de roteiros interativos de alta complexidade. Essa etapa também consolidou as contribuições do trabalho para os estudos de cinema, comunicação e linguagens, destacando tanto o valor acadêmico quanto a aplicabilidade prática do projeto.

O processo criativo foi orientado por três princípios metodológicos:

- Experimentação criativa – elaboração de enredos que se bifurcam, testando possibilidades de coerência narrativa;
- Modelagem esquemática – construção de diagramas que visualizam os fluxos narrativos, permitindo verificar sua consistência;
- Integração tecnológica – exploração de recursos de inteligência artificial para sugerir variações de enredo, prever escolhas de público e simular desdobramentos.

2.3 INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

Para operacionalizar as etapas acima, foram utilizados os seguintes instrumentos:

- Softwares de modelagem narrativa (como *Twine* e *Celtx*), para mapear bifurcações;
- Ferramentas de IA — Inteligência Artificial experimental para análise de padrões narrativos e simulação de diálogos;
- Anotações etnográficas durante sessões de experimentação interativa com obras de referência, a fim de registrar impressões cognitivas e perceptivas;
- Diagramas conceituais elaborados no *Microsoft Word* e *PowerPoint*, representando mundos possíveis e ramificações.

Essas técnicas permitem integrar teoria e prática, garantindo que a criação do roteiro esteja ancorada em procedimentos sistemáticos de pesquisa.

2.4 CRITÉRIOS DE ANÁLISE

A análise das narrativas interativas seguiu determinados critérios que contemplaram:

- Complexidade estrutural – número e qualidade das bifurcações;
- Coerência interna – consistência dos mundos possíveis criados;
- Imersão e agência – intensidade da participação do usuário-interator;
- Integração tecnológica – uso de recursos digitais e de IA para potencializar a narrativa;
- Impacto cognitivo – capacidade da obra de desafiar esquemas mentais e promover

reflexão.

A metodologia proposta não buscou validar hipóteses de forma positivista, mas sim explorar potencialidades, identificar tendências e propor modelos. Buscou-se de um exercício de investigação criativa, que combinou rigor acadêmico e experimentação prática.

O que se pretendeu foi explicitar os caminhos escolhidos para conduzir a investigação, articulando teoria, objeto e procedimentos analíticos. Não se tratou apenas de um conjunto de técnicas, mas de um percurso epistemológico que define como a pesquisa compreende o cinema, a narrativa e a experiência do espectador-interator no contexto da cultura digital. Ao final, espera-se que a pesquisa contribua tanto para o avanço da teoria narrativa quanto para a prática de criação audiovisual, oferecendo subsídios para futuros projetos de cinema interativo. Reconhece-se, todavia, que a presente pesquisa apresenta algumas limitações. A análise da recepção, por exemplo, não foi aprofundada por meio de métodos empíricos como entrevistas ou grupos focais, mas sim inferida a partir da literatura e da experimentação prática. Além disso, a aplicação de inteligência artificial ainda é exploratória, visto que muitas ferramentas disponíveis encontram-se em estágios iniciais de desenvolvimento por inúmeros atores e tem sido ao longo desta pesquisa interruptamente aprimorada.

A investigação foi ancorada no campo da Comunicação e Linguagens, mais especificamente nos estudos do cinema e do audiovisual, dialogando com a narratologia, a semiótica cognitiva e os estudos da convergência. Assim, adotou-se um enfoque qualitativo, exploratório e interpretativo, adequado ao exame de fenômenos culturais complexos, que não poderiam ser reduzidos a medições quantitativas ou a experimentos laboratoriais.

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, pois buscou-se compreender em profundidade os processos narrativos e suas implicações cognitivas e estéticas, sem pretender quantificar fenômenos. É também exploratória, uma vez que investigou um campo em expansão — o das narrativas complexas e multidimensionais —, em que não há ainda consenso teórico consolidado. A investigação é ainda descritiva e interpretativa: descritiva porque mapeou as estratégias narrativas presentes em obras audiovisuais selecionadas; interpretativa porque articulou esses achados à luz do referencial teórico, formulando hipóteses sobre o papel da narrativa no cinema contemporâneo e no ambiente do streaming interativo. A metodologia adotada foi inspirada em três eixos principais:

- **Narratologia** – Oferece categorias para analisar a estrutura das histórias, a temporalidade, a focalização e os mundos possíveis (Eco, 1994; Ryan, 2001);

- **Semiótica Cognitiva** – Permite compreender como o espectador organiza sua experiência a partir de esquemas corporais e mentais (Lakoff, 1985; Buckland, 2000);
- **Estudos da Convergência** – Fundamentam a análise do papel das mídias digitais e da interatividade na remodelação do audiovisual (Jenkins, 2008; Manovich, 2001).

Essa triangulação metodológica foi essencial, pois permitiu analisar simultaneamente as dimensões estruturais (formas narrativas), cognitivas (processos de recepção e interpretação) e culturais (contexto midiático e tecnológico).

O *corpus* foi constituído ainda por duas camadas complementares:

- Artefato criativo original: *Tesserato*, concebido por mim na função de autor como uma obra interativa em três temporadas de oito episódios cada, funcionando tanto como produção artística quanto como experimento metodológico;
- Estudos de caso representativos: obras audiovisuais que exemplificam a narrativa complexa em diferentes formatos e contextos.

A escolha dessas obras se justifica por apresentarem estruturas narrativas não lineares, exploração de mundos possíveis, interatividade e imersão cognitiva, sendo paradigmáticas para o tema.

A análise foi conduzida em três movimentos interdependentes:

1. Mapeamento estrutural – Identificação das estratégias narrativas utilizadas (fragmentação temporal, bifurcações, universos paralelos, loops narrativos, pontos de escolha, etc.);
2. Interpretação cognitiva – Aplicação de conceitos da semiótica cognitiva e dos mundos possíveis para compreender como o espectador organiza a experiência;
3. Contextualização cultural – Relacionamento dos achados com a cultura da convergência, o papel das plataformas de streaming e o impacto da inteligência artificial.

A opção pelo enfoque qualitativo e interdisciplinar se justifica pela própria natureza do objeto. Narrativas Complexas não podem ser apreendidas apenas por meio de estatísticas ou análises de audiência: elas exigem uma hermenêutica do audiovisual, que dê conta de camadas semióticas, cognitivas e culturais. Além disso, no caso de *Tesserato*, são consideradas as dimensões de autoria e recepção experimental, analisando como a obra funciona como laboratório de narrativas transdimensionais. O uso de estudos de caso é particularmente adequado, pois permite compreender em profundidade um conjunto limitado de obras paradigmáticas, cujas estratégias podem ser comparadas e generalizadas para

reflexões mais amplas sobre o Cinema Contemporâneo.

Reconhece-se que toda pesquisa apresenta limites. Neste trabalho, destacam-se:

- Delimitação do *corpus*: não é possível abarcar todas as obras que exploram narrativas complexas; optou-se por exemplos paradigmáticos;
- Subjetividade interpretativa: a análise qualitativa depende da mediação do pesquisador, que interpreta a obra a partir de referenciais teóricos;
- Rápida evolução tecnológica: a velocidade das transformações digitais pode tornar obsoletas algumas referências, exigindo atualização constante.

O percurso metodológico delineado oferece as bases necessárias para a análise dos estudos de caso e do artefato criativo. Ao articular narratologia, semiótica cognitiva e estudos da convergência, a pesquisa adota uma postura crítica e inovadora, apta a compreender a complexidade das narrativas audiovisuais na era digital.

Mais do que um caminho técnico, a metodologia proposta constitui um dispositivo epistemológico: uma forma de pensar a narrativa complexa não apenas como estética, mas como modo de conhecimento, experiência e interação.

3. A NARRATIVA TRANSDIMENSIONAL NO CINEMA INTERATIVO

O Cinema Interativo constitui um campo emergente que desafia os limites do audiovisual tradicional, ao incorporar elementos de agência, imersão e multiplicidade narrativa. A noção de "Narrativa Transdimensional" aqui conceituada parte da articulação entre Semiótica Cognitiva do Filme, Teoria dos Mundos Possíveis e práticas de roteirização interativa, tomando o roteiro experimental como filme-jogo no *Tesserato*. Esse projeto, concebido a partir de uma série dividida em três temporadas de oito episódios, exemplifica como o cinema contemporâneo pode expandir-se em ambientes digitais, explorando bifurcações narrativas, simulações e realidades paralelas. Mais do que uma obra audiovisual, *Tesserato* deve ser compreendido como sistema narrativo em fluxo, capaz de adaptar-se às escolhas do usuário-interator e, ao mesmo tempo, refletir sobre as condições socioculturais da contemporaneidade.

A emergência do Cinema Interativo constitui um marco paradigmático na história do audiovisual. Se no século XX a narrativa audiovisual foi marcada pela lógica do Cinema Clássico e, posteriormente, pela fragmentação das vanguardas modernas, o século XXI inaugura um modelo que articula interatividade, múltiplas camadas de sentido e imersão tecnológica. Esse modelo, que denominamos aqui de "Narrativa Transdimensional",

organiza-se como um sistema rizomático, em que os mundos possíveis se multiplicam em estruturas dimensionais interconectadas, cujas relações se reconfiguram a partir das escolhas do espectador-interagente, das possibilidades de navegação narrativa e das articulações entre diferentes planos de realidade ficcional, instaurando uma experiência audiovisual aberta, dinâmica e cognitivamente imersiva.

A Narrativa Transdimensional não substitui o *cinema linear*, mas o amplia, criando um espaço em que o espectador é convidado a habitar diferentes níveis de realidade e a participar ativamente da construção da história. Esse modelo associado a transdimensionalidade dialoga com conceitos teóricos como a *obra aberta* (Eco, 2015), os *mundos possíveis* (Ryan, 2019), a *cultura da convergência* (Jenkins, 2009) e a *semiótica cognitiva* (Buckland, 2003).

3.1 ESTRUTURAS TEMPORAIS E ESPACIAIS NO FLUXO DE MÍDIA

Em *Tesserato*, o tempo e o espaço não são tratados como dimensões fixas, mas como variáveis moldadas pela interatividade. A obra articula diferentes níveis de **imersão**: *reality*, *holodeck* e *hipercubo*, cada qual associado a modos específicos de experiência narrativa. O *Holodeck* funciona como simulação inicial, permitindo ao interator experimentar cenários alternativos dentro de um espaço controlado. *Tesserato* expande a narrativa em múltiplas direções, multiplicando personagens e enredos de forma rizomática.

O *Tesserato* representa a dimensão máxima, em que as realidades narrativas colidem, borrando a distinção entre simulação e "mundo real". Essa organização em níveis ecoa a lógica de mundos possíveis discutida por Ryan (2019, p. 62-87), segundo a qual narrativas complexas articulam universos paralelos que coexistem, mas não podem ser plenamente conciliados. Cada camada dimensional do *Tesserato* constitui, portanto, um espaço de fabulação que desafia o espectador a reconstruir continuamente seu mapa mental da história.

O primeiro aspecto fundamental da "Narrativa Transdimensional" é a reorganização do tempo e do espaço narrativo. Enquanto o cinema clássico se estruturava em torno da linearidade causal, a narrativa complexa contemporânea propõe modelos fragmentados, circulares ou rizomáticos. David Bordwell (1985, p. 34), em *Narration in the Fiction Film*, destaca que "a compreensão narrativa envolve a formulação de hipóteses, a verificação de expectativas e a correção de inferências à medida que novas informações são disponibilizadas". No caso das narrativas interativas, essas hipóteses são constantemente

desafiadas, pois cada decisão do interator pode alterar radicalmente o curso da história. Um exemplo paradigmático é o filme *Memento* (Christopher Nolan, 2000), que inverte a ordem temporal para explorar a fragmentação da memória. Já na série *Dark* (2017–2020), universos paralelos e linhas temporais bifurcadas desafiam a ontologia do mundo narrativo, instaurando uma lógica de realidades simultâneas.

Tais exemplos demonstram como o cinema contemporâneo desloca a temporalidade do eixo cronológico para o eixo experiencial, em que a imersão do espectador depende de sua habilidade de reconstruir a trama em meio a múltiplas camadas temporais. Marie-Laure Ryan (2019, p. 22) observa que "os mundos possíveis funcionam como extensões da diegese principal, permitindo ao espectador explorar variações hipotéticas que coexistem em tensão com a narrativa de base". Esse princípio é fundamental para a compreensão da narrativa dimensional: cada bifurcação temporal/espacial não é apenas um recurso estilístico, mas a abertura de um universo autônomo, com suas próprias regras internas de coerência.

3.2 EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO-INTERATOR

Outro eixo fundamental da narrativa dimensional é a transformação do espectador em "receptor-interagente". Janet Murray (2006), em *Hamlet no Holodeck*, identifica três elementos centrais das narrativas digitais: agência, imersão e transformação. A agência refere-se à capacidade do interator de tomar decisões que afetam o curso da narrativa; a imersão diz respeito à sensação de presença em mundos possíveis; e a transformação implica a alteração da experiência subjetiva a partir da interação com a obra. Lucia Santaella (2010, p. 212) reforça essa perspectiva ao afirmar que "a condição humana é, de saída, mediada por sua constituição simbólica, técnica e artificial". Ou seja, toda experiência narrativa é atravessada pela mediação tecnológica, e, no caso das narrativas digitais, essa mediação intensifica-se, criando um espaço híbrido em que percepção, cognição e tecnologia se entrelaçam. Henry Jenkins (2009, p. 58) acrescenta que a participação ativa do público é elemento constitutivo da *cultura da convergência*: "os consumidores estão se tornando produtores ativos, participando da circulação e recriação de conteúdos". No caso da narrativa dimensional, o público não apenas interpreta a obra, mas participa ativamente de sua construção, escolhendo percursos e moldando universos.

A obra foi concebida para intensificar a agência do espectador, transformando-o em usuário-interator. Em diversas cenas, como no momento em que a personagem RUNA

reivindica diversidade no enredo e o público precisa decidir entre apoiar a mudança ou preservar o modelo narrativo, a narrativa bifurca-se em caminhos distintos. Essa estratégia de decisão ecoa os princípios descritos por Janet Murray (2006) como agência, imersão e transformação. Ao escolher apoiar RUNA, o interator abre uma linha narrativa que introduz personagens de origens plurais, ampliando a representatividade no enredo. Ao optar pelo modelo vigente, preserva-se uma lógica tradicional, mas ao custo de tensões dramáticas e conflitos políticos.

Cada escolha, portanto, funciona como **nó narrativo** que reorganiza a trama, estimulando o espectador a avaliar as consequências de suas decisões. Como aponta Bordwell (1985), narrativas audiovisuais ativam *schematas* cognitivos que orientam a interpretação. No caso da narrativa dimensional, esses *schemata* são constantemente tensionados, uma vez que não existe um único percurso "correto", mas múltiplos percursos igualmente válidos.

3.2.1 Interfaces e Dispositivos de Interação no Filme-Jogo

O estudo das interfaces de interação entre público e obra audiovisual revela um campo dinâmico onde cinema, televisão e videogame se entrelaçam. Do *Smell-O-Vision* ao *DualSense*, dos votos por telefone em *Você Decide* ao *eye-tracking* em realidade virtual, emerge uma linha evolutiva que conecta experimentos efêmeros a inovações de alto impacto. Esse percurso permite compreender como o filme-jogo se insere numa tradição de tentativas de ampliar a agência do espectador.

A seguir, estabeleço uma tabela com um quadro histórico das interfaces interativas que talvez surpreendam os menos estudiosos sobre o tema. Os próceres não devem ficar mais incautos durante a leitura. As tentativas são inúmeras e não devem parar por aqui.

A seguir, a TABELA 3 apresenta a evolução das interfaces interativas:

TABELA 3 - QUADRO HISTÓRICO DAS INTERFACES INTERATIVAS

Época	**Tecnologia/Interface**	**Exemplos**	**Efeito narrativo**
1930s –1960s	Efeitos sensoriais	*The Tingler* (1959), *Scent of Mystery* (1960)	Choque, aroma, imersão corporal
1967	Voto em tempo real	*Kinoautomat*	Primeira narrativa ramificada pública
1970s	Graves imersivos	*Earthquake* (1974, Sensurround)	Intensificação física da cena
1990s	Televoto/Auditório	*Você Decide* (1992–2000), *Millionaire* (1998–)	Finais escolhidos pelo público
2000s	Controles de gesto	*EyeToy* (2003), *Wii Remote* (2006)	Interação corporal

2010s	Sensores/VR	Kinect (2010), Oculus Rift (2012 protótipo)	Corpo como interface narrativa
2016–2018	Filmes interativos	*Late Shift* (2016), *Bandersnatch* (2018)	Decisões ramificadas
2020s	Háptica/VR	DualSense (2020), PS VR2 (2023), 4DX	Feedback tátil e multissensorial
Futuro	Biofeedback/BCI	OpenBCI Galea + Varjo XR	Narrativas adaptativas fisiológicas

Fonte: desenvolvida pelo autor (2025).

Do Passado ao Presente, os dispositivos auxiliaram no que se segue:

- Cinema sensorial ampliou os limites do audiovisual;
- Participação coletiva introduziu o conceito de narrativa aberta;
- TV digital e streaming consolidaram a interação doméstica;
- Videogames radicalizaram a agência do espectador-usuário;
- Filmes interativos recentes demonstraram a viabilidade industrial do modelo.

Neste contexto, estabeleço algumas tendências futuras previstas:

- Eye-tracking: narrativas orientadas pelo olhar;
- Biofeedback: adaptação em tempo real a sinais fisiológicos;
- Broadcast interativo: decisões coletivas integradas em TV 3.0;
- Cinema responsivo[13]: narrativas ajustadas dinamicamente.
- Linguagem multimodal[14]: integração de imagem, som, tato e odor como gramática narrativa.

O *filme-jogo* não surge isolado, ele é herdeiro de um processo histórico de experimentação tecnológica e estética. Sua potência está em articular agência, imersão e multissensorialidade em uma gramática narrativa própria, fundada na convergência entre cinema, televisão, jogos e pesquisa científica.

Entende-se por *cinema responsivo* o modelo audiovisual em que a obra deixa de operar como estrutura fixa e passa a reagir, adaptar-se e reorganizar-se em função das ações do usuário-interator, por meio de sistemas computacionais e interfaces dinâmicas. Nesse contexto, a progressão narrativa não é previamente determinada em sua totalidade, mas configurada como um conjunto de estados possíveis, ativados conforme escolhas e interações.

Tal dinâmica aproxima-se da *lógica modal*, especialmente na medida em que esta trabalha com categorias como possibilidade, necessidade e mundos possíveis. A narrativa responsiva pode, assim, ser compreendida como um sistema modal, no qual cada decisão do usuário-interator atualiza um percurso específico dentre múltiplas trajetórias possíveis,

[13] Conceito de narrativa que se ajusta continuamente ao usuário.
[14] Conceito de Kress & van Leeuwen (2001) sobre integração de múltiplos modos semióticos.

configurando uma experiência narrativa que se realiza por meio da navegação entre estados e alternativas. Dessa forma, o *cinema responsivo* articula-se com a lógica modal ao transformar a narrativa em um campo de possibilidades estruturadas, no qual o sentido emerge da relação entre escolhas, condições de acesso e variações ontológicas do universo ficcional.

Catálogo de Controles e Periféricos de Jogos:

- **NeGcon (Namco, PS1, 1995)**

Controle articulado no centro, permitia "torcer" as metades para simular o volante em jogos de corrida. Foi inovador em *Ridge Racer*, mas pouco prático em outros gêneros. Tornou-se *cult*.

- **GameCube Keyboard Controller (Nintendo, 2002)**

Híbrido de controle e teclado, projetado para *Phantasy Star Online*. Permitindo digitação rápida de mensagens, mas com ergonomia duvidosa e uso restrito. Hoje é item raro de colecionador.

- **Power Glove (NES, 1989)**

Luva com sensores que prometia controlar jogos por movimentos. Apesar do marketing futurista, sofria com imprecisão e falta de suporte. Tornou-se símbolo do "fracasso visionário".

- **U-Force (NES, 1989)**

Painel com sensores infravermelhos que detectava movimentos das mãos sem toque. Era instável e pouco responsivo, mas antecipava interfaces gestuais.

- **Sega Activator (Genesis, 1993)**

Estrutura octogonal colocada no chão; projetava feixes de luz que captavam golpes e movimentos. Mal interpretava os gestos, mas inspirou conceitos de captura corporal.

- **Atari Mindlink (protótipo, 1984)**

Arco frontal colocado na cabeça para captar sinais elétricos dos músculos da testa. Nunca lançado por imprecisão, mas antecipa BCI (*brain-computer interfaces*).

- **Konami LaserScope (NES, 1991)**

Headset com mira e microfone. O jogador dava comandos de voz para atirar. Mal calibrado, virou peça curiosa da história dos periféricos.

- **Wii Remote (Nintendo, 2006)**

Controle com acelerômetros e sensor infravermelho, captava gestos simples. Com acessórios (MotionPlus, Balance Board), popularizou a interação corporal.

- **Kinect (Microsoft, 2010)**

Câmera RGB + infravermelho com leitura esquelética em tempo real. Revolucionário, mas exigia espaço e tinha baixa precisão em ambientes domésticos. Foi usado inclusive em projetos de cinema interativo e instalações artísticas.

- **DualSense (Sony, PS5, 2020)**

Controle com háptica de alta definição e gatilhos adaptativos que permitem transmitir texturas, resistência e variações sensoriais. Representa estado da arte e integração sensório-narrativa.

Panorama Histórico das Interfaces Audiovisuais:

Cinema sensorial (1930s–1970s)

- *The Tingler* (1959): poltronas que davam choques (*Percepto*).
- *Scent of Mystery* (1960): aromas sincronizados (*Smell-O-Vision*).
- *Earthquake* (1974): graves intensos que faziam tremer o espaço (*Sensurround*).

Participação da plateia (1960s–1990s)

- *Kinoautomat* (1967, Expo 67): plateia decidia rumos da narrativa por votação.
- *Você Decide* (Globo, 1992–2000): finais escolhidos pelo público via telefone.
- Eurovision (1997→): introduziu televoto por telefone e SMS em larga escala.
- *Who Wants to Be a Millionaire* (1998→): audiência no estúdio votava via keypads.

TV interativa e streaming (2000s–2020s)

- BBC Red Button e HbbTV: conteúdos extras pelo controle remoto.
- ATSC 3.0 (EUA) e TV 3.0 (Brasil, em implantação): transmissão em 4K/8K com aplicativos interativos nativos.
- Programas de auditório e reality shows começaram a integrar aplicativos móveis e votações online.

Cinema 4D e experiências multissensoriais (2000s–)

- 4DX: cadeiras com movimento, vento, aromas, água e calor.
- D-BOX: assentos com movimentos codificados manualmente, oferecendo feedback preciso.

Filmes interativos recentes (2010s–2020s)

- *Late Shift* (2016): decisões contínuas via celular em exibições de cinema.
- *Bandersnatch* (Netflix, 2018): narrativa ramificada integrada ao streaming.
- *Terror – Ihr Urteil* (Alemanha, 2016): o público dava o veredito transmitido ao vivo.

3.3 HISTÓRICO DE PROGRAMAS DE ROTEIRIZAÇÃO/WORKFLOW

A trajetória da roteirização audiovisual está intimamente relacionada à evolução tecnológica que acompanha o cinema e a televisão desde o século XX. No início, a produção de roteiros era um processo artesanal, realizado em datilografias sucessivas e revisões manuais, seguindo normas rígidas de formatação impostas pelos estúdios. A chegada dos

computadores pessoais e a difusão de softwares especializados, como o Final Draft e o Movie Magic Screenwriter, contribuíram para a padronização técnica dos roteiros audiovisuais, automatizando a formatação e facilitando a elaboração de documentos destinados à produção. Esse processo favoreceu a racionalização de procedimentos, a uniformização dos documentos e a integração entre as etapas de desenvolvimento e planejamento da produção cinematográfica.

Essa padronização dialoga com os processos de racionalização da produção industrial, nos quais a aplicação de procedimentos técnicos e a uniformização das operações contribuem para ampliar a eficiência, a previsibilidade e a integração das etapas produtivas que, com o passar dos anos, os programas de roteirização acabaram deixando de ser apenas ferramentas de formatação para se tornarem plataformas integradas de produção. Softwares como o *Celtx* e o *Scrivener* introduziram recursos de visualização de cenas, cartões de personagens, storyboards digitais e integração com orçamentos e cronogramas. Essa mudança aponta para o que Minayo (2010) chama de "complexificação dos métodos", em que cada etapa do trabalho deixa de ser isolada e passa a ser entendida em um sistema articulado. Nesse período, surgem também ferramentas colaborativas como o *WriterDuet* e o *StudioBinder*, que incorporam a lógica das redes e do trabalho em nuvem. Jenkins (2008, p. 30) caracteriza a cultura da convergência pela articulação entre cultura participativa e inteligência coletiva, na qual produtores e consumidores deixam de ocupar posições estritamente separadas e passam a interagir nos processos de produção e circulação de conteúdos midiáticos.

No cenário mais recente, a roteirização se insere no campo da inteligência artificial e da automação generativa. Modelos como o *ChatGPT-5* não apenas auxiliam na formatação ou na organização do roteiro, mas atuam como **coautores responsivos**, propondo diálogos alternativos, sugerindo bifurcações de trama e adaptando histórias às preferências do público. Bernardo (2011, p. 3) contribui para essa perspectiva ao discutir o transmedia storytelling como uma estratégia de construção narrativa distribuída por múltiplas plataformas, nas quais cada meio oferece uma contribuição própria à experiência global e amplia as possibilidades de envolvimento do público. Assim, o *workflow* de roteirização deixa de ser linear e previsível, passando a constituir um processo dinâmico, multimodal e transdimensional, no qual o humano e a máquina compartilham responsabilidades criativas.

No contexto da **roteirização audiovisual**, por exemplo, o *workflow* envolve:

1. Concepção da ideia – brainstorm, definição de premissa, construção do logline;
2. Desenvolvimento – criação de personagens, worldbuilding, escaleta, sinopse expandida;

3. Estruturação – organização em atos, cenas e beats narrativos;
4. Escrita de cenas e diálogos – detalhamento textual segundo padrões técnicos;
5. Revisão e ajustes – cortes, polimentos, adequação à produção;
6. Integração com pré-produção – cronogramas, orçamentos, marcações de cena.

O diferencial é que, em vez de ser algo solto, o *workflow* pensa tudo isso como um sistema articulado, em que cada etapa se conecta à seguinte e pode ser otimizada por ferramentas (como *Celtx*, *Final Draft*, *WriterDuet*, ou hoje até IA). O processo de roteirização audiovisual sempre esteve atrelado à tecnologia disponível em cada época. Se no início predominava o trabalho manual, baseado em datilografia e normas rígidas de formatação, o advento dos computadores pessoais trouxe softwares especializados que profissionalizaram e padronizaram o setor. Com o tempo, essas ferramentas não apenas automatizaram margens, rubricas e relatórios, mas também incorporaram funções colaborativas, de planejamento e de integração com outras etapas da produção. O *workflow* de criação de roteiros, portanto, passou por uma metamorfose: da mecanização inicial à colaboração em nuvem, e, mais recentemente, à intervenção direta de sistemas de inteligência artificial que expandem a noção de autoria e de design narrativo. Segue abaixo um panorama histórico:

- Anos 1990: *Final Draft* e *Movie Magic Screenwriter* consolidam a padronização industrial. Automatizam formatação, margens, rubricas e relatórios, ajudando a alinhar textos às normas de produção;
- Anos 2000: *Celtx* populariza o ciclo completo produção–roteiro–orçamento de modo acessível e colaborativo. Scrivener torna-se referência para pesquisa e escrita longa com cards, pastas e sinopses hierárquicas;
- Anos 2010: *WriterDuet* e *StudioBinder* levam o fluxo para a nuvem, com coautoria síncrona, comentários, versionamento e integração de breakdown e calendário. *Arc Studio* e *Highland* simplificam a experiência de escrita, com foco em distração mínima e revisão;
- Anos 2020: plugins e assistentes começam a sugerir *loglines*, *taglines*, sinopses, *beats* e variações de diálogo. A emergência da IA generativa muda o patamar — da formatação para a coautoria ampliada.

Passo a passo do *workflow* tradicional e do *workflow* com IA:

1) Ideação: antes, brainstorm humano e pesquisa manual. Com IA, *prompts* orientados geram premissas, arquétipos e conflitos temáticos;

2) Estrutura: antes, cartões de cena e fichas de personagem. Com IA, mapas ramificados, árvores de decisão e simulação de beats alternativos;

3) Cena e diálogo: antes, escrita contínua e revisão. Com IA, múltiplas variações por tom, subtexto e função dramática, com checagem de coerência;

4) Iteração: antes, leitura crítica e reescrita. Com IA, A/B *testing* textual, ajuste fino de ritmo, densidade informativa e tempo de revelação;

5) Pré-produção: antes, breakdown manual. Com IA, etiquetagem semiautomática de elementos, estimativas e sugestão de alternativas orçamentárias;

6) Transmídia: antes, extensões demoradas. Com IA, geração de microformatos, teasers, *wikis* e *story bibles* conectadas ao roteiro base.

3.3.1 A IA e a Escrita de Roteiros Interativos: da automação à narrativa transdimensional

A IA generativa inaugura uma mudança qualitativa no fazer roteirístico. Ferramentas como ChatGPT-5 operam como motores semânticos multimodais, capazes de propor variações estruturais, dialogar com o autor e simular públicos. O salto não é apenas técnico. É epistemológico: a narrativa deixa de ser apenas representação para tornar-se operação responsiva, ou cinema responsivo.

3.3.1.1 Da formatação à coautoria ampliada

A trajetória vai da padronização (*Final Draft*) à colaboração em nuvem (*WriterDuet*) e culmina na coautoria humano-máquina. No novo regime, o autor passa a orquestrar agentes algorítmicos que propõem arcos, vozes e desfechos alternativos. Eco descreve a obra aberta como campo de possibilidades interpretativas. A IA, aqui, amplia a abertura no plano da invenção.

O *ChatGPT-5* como motor de variação e simulação sintetiza referências, propõe reescritas por tom e função, constrói árvores de decisão e testa coerência causal. Como sistema de linguagem multimodal, delimita personagens, anota subtextos e projeta micro-curvas de tensão. A personalização pode ser calibrada por métricas editoriais sem colapsar a autoria.

3.3.2 Argumentação e Conceituação: *Tesserato*

O projeto organiza três temporadas de oito episódios com bifurcações substantivas. O interator escolhe entre apoiar RUNA na ruptura de convenções ou reforçar a norma, ativando mundos possíveis distintos. Mini-jogos funcionam como metáforas de dilemas éticos e cognitivos. Personagens secundários ganham *spin-offs* a partir de escolhas de alto impacto. A integração com IA permite: a) mapear preferências agregadas sem reduzir

diversidade; b) manter coerência entre linhas; c) ofertar finais múltiplos sem hierarquia moral. Em termos de Murray, agência, imersão e transformação articulam-se como experiência.

3.3.2.1 Arcabouço teórico

Warren Buckland situa os *puzzle films* como precursores da bifurcação; Richard Jenkins descreve a convergência participativa; Lev Manovich descreve a gramática do banco de dados; Marie-Laurie Ryan fornece o vocabulário dos mundos possíveis, Lucia Santaella explicita a mediação técnico-simbólica e Umberto Eco formaliza a abertura. Em conjunto, tais autores sustentam a narrativa transdimensional proposta. Da formatação ao design algorítmico de mundos, a IA reposiciona o roteirista como curador de possibilidades. Em *Tesserato*, a coautoria humano-máquina não dissolve a visão autoral. Ao contrário, amplia o gradiente de variação e a densidade cognitiva da experiência.

3.3.3 Narrativa nas mídias digitais: expansão estética, plataformas e a ecologia da atenção

3.3.3.1 Evolução recente da contação de histórias

A digitalização permitiu hibridizações: 3D estereoscópico, captura de movimento, mundos simulados e camadas interativas que desafiam a linearidade. Obras de alto orçamento incorporam referenciais da física e da filosofia para sustentar verossimilhanças ampliadas. Em *Interestelar* (2014), o realismo especulativo da cosmologia disciplina a invenção narrativa. Em *Dark* (2017-20), o nó causal encena a circularidade do tempo.

Game of Thrones (2011-19) articula protagonismo distribuído por casas que disputam legitimidade e poder, integrando geopolítica ficcional e drama íntimo. Em *Fingersmith/A Criada* (2016), variações de ponto de vista desvelam triângulos de engano e autoengano. A designação puzzle films mind-games forking-path enfatiza a decodificação ativa como elemento do prazer estético.

3.3.3.2 Plataformas, algoritmos e a economia da atenção

A plataformização do audiovisual reconfigura mediações: não se trata apenas de catálogo, mas de arquitetura de distribuição governada por métricas de retenção. Influenciadores, celebridades instantâneas e pedagogias de sucesso performam estilos de vida aspiracionais. A promessa do acesso direto convive com opacidades algorítmicas e com a precarização criativa.

As redes amplificam dissonâncias e polarizações. *Bots*, avatares e campanhas coordenadas disputam visibilidade. Entre a retórica de liberdade irrestrita e a defesa de

direitos, surgem conflitos sobre moderação, cancelamento e discurso de ódio. A biografia se converte em conteúdo, e a intimidade em mercadoria.

3.3.3.3 Desinformação, performatividade e a caixa-preta

A circulação acelerada de rumores e veredictos morais opera como dramaturgia social. A metáfora da caixa-preta de Flusser ajuda a pensar interfaces cujo funcionamento é opaco, mas operável por protocolos simples. O usuário produz efeitos sem conhecer as mediações, naturalizando decisões automatizadas que hierarquizam o visível.

3.3.3.4 Efeito borboleta, gadgets e reinvenção do eu

O efeito borboleta sintetiza a sensibilidade a condições iniciais em ecossistemas midiáticos interconectados. Pequenos gestos escalam em tempestades de visibilidade. Na chave lacaniana, os gadgets podem ser lidos como objetos de desejo que organizam circuitos de gozo e reconhecimento. Sujeitos-mercadoria performam avatares de si mesmos, multiplicando *personas* em ciclos de reinvenção.

A distinção entre vida digital e vida "real" perde nitidez. Cada plataforma instaura regras de jogo e modos de presença. O eu em rede opera como edição contínua, compatível com universos narrativos que aceitam *resets*, *reboots* e linhas alternativas.

3.3.3.5 Perfil do usuário-interator: agência, imersão e transformação

O novo participante deseja intervir na história, dobrar percursos, experimentar finais alternativos e inscrever marcas no mundo ficcional. Lembrando de Janet Murray (2006), traçando um paralelo com seus estudos, trata-se de um sujeito orientado por agência, que busca imersão sensorial e transformação simbólica. A metáfora da caixa-preta indica que sua ação segue parâmetros pré-definidos, mas ainda assim produtivos de sentido e afeto.

A neurociência contemporânea, em diálogo com Nicolelis (2011), destaca plasticidade, codificação sensório-motora e acoplamentos cérebro-máquina. Narrativas transdimensionais podem agir como laboratórios cognitivos onde previsões, memória e simulação de futuros são exercitadas. A hipótese forte é que a participação interativa potencializa esquemas de atenção, inferência e empatia, favorecendo modos colaborativos de inteligência coletiva.

A narrativa nas mídias digitais excede suportes e gêneros. Ela compõe ecologias de operação nas quais estética, tecnologia e política se implicam. Da física especulativa ao

drama íntimo, das plataformas à IA, o horizonte transdimensional oferece gramáticas para habitar mundos plurais. O desafio crítico é preservar densidade ética e diversidade criativa sem capitular à homogeneização algorítmica.

3.4 DA FORMATAÇÃO TÉCNICA À CRIAÇÃO COLABORATIVA

O funcionamento dos softwares clássicos pode ser descrito em etapas:

- Formatação: *Final Draft* e *Celtx* automatizam margens, rubricas, diálogos e marcações, garantindo padronização (ABNT, Hollywood);
- Organização narrativa: recursos de *index cards* e storyboards permitem visualizar sequências, atos e subtramas;
- Planejamento de produção: integração com cronogramas, orçamento e relatórios técnicos.

Essas ferramentas, entretanto, são prescritivas: formatam e organizam, mas não criam. A entrada da IA modifica esse passo a passo:

- Input criativo: o roteirista descreve ideias ou temas;
- Expansão narrativa: o sistema sugere diálogos, bifurcações, personagens secundários;
- Simulação: narrativas paralelas são geradas, permitindo testar desfechos distintos;
- Interação em tempo real: o usuário pode conversar com personagens, decidir caminhos, propor novas histórias.

Esse modelo já se aproxima do conceito de obra aberta (Eco, 2015), em que o texto não é fechado, mas campo de possibilidades interpretativas e criativas.

3.4.1 ChatGPT-5 como motor criativo

Diferente dos programas anteriores, o ChatGPT-5 funciona como um sistema de linguagem multimodal capaz de:

- Gerar roteiros completos ou versões alternativas de uma cena;
- Personificar personagens secundários, dando-lhes voz e ampliando o universo narrativo;
- Instrumentalizar passagens, inserindo jogos ocasionais, enigmas ou dilemas éticos que potencializam a imersão;
- Abrir novas possibilidades temáticas a partir de perguntas do usuário;
- Permitir debates diretos: o usuário pode discutir temas com a própria IA, inserindo reflexões dentro do enredo.

Na prática, o ChatGPT-5 age como coautor do roteirista. Ele não substitui o criador humano, mas expande sua capacidade, atuando como banco de dados vivo, interlocutor crítico e gerador de mundos possíveis. Essa experiência dialoga com Murray (2006), que identifica agência, imersão e transformação como eixos da narrativa digital.

No roteiro de *Tesserato*, já analisado em capítulos anteriores, a integração com IA se torna evidente. A estrutura – três temporadas de oito episódios – não é linear, mas ramificada. O interator pode:

- Escolher se a personagem Runa rompe ou mantém tradições narrativas;
- Acompanhar histórias paralelas (a luta externa pelo poder do cubo vs. dilemas internos dos personagens);
- Jogar *mini-games* ocasionais, que funcionam como metáforas filosóficas (labirintos, paradoxos, dilemas éticos);
- Vivenciar tramas interseccionais, em que minorias e representações culturais ganham protagonismo por escolha do usuário;
- Construir novas histórias derivadas, discutindo com a própria IA a continuidade da obra.

Essa abertura faz do roteiro não apenas uma série, mas um ecossistema narrativo, em sintonia com a noção de Jenkins (2008) sobre *transmedia storytelling* e com a ideia de Ryan (2019) de que os mundos possíveis se tornam campos de experimentação ontológica.

3.4.2 Teorias de apoio

- Umberto Eco (2015): a obra aberta como espaço de polissemia, expandida aqui para a colaboração humano-máquina.
- Marie-Laure Ryan (2019): mundos possíveis como lógicas narrativas paralelas, agora dinamicamente ativadas pela IA.
- Warren Buckland (2009): *puzzle films* como precursores da lógica de bifurcação que hoje é programada por algoritmos.
- Henry Jenkins (2008): convergência de mídias como modelo cultural, ampliado pela IA em ambientes transmídia.
- Lev Manovich (2001): a lógica do banco de dados como gramática das novas mídias, realizada na modularidade do roteiro interativo.
- Lucia Santaella (2010): a mediação técnica como condição da experiência estética contemporânea.

- Nicolelis (2011): neurociência como chave para compreender como a interação narrativa ativa esquemas cognitivos e simula futuros.

3.4.3 Novos horizontes: IA e criação audiovisual

Hoje, a IA já atua em diferentes aspectos da produção:

- Texto: ChatGPT, Sudowrite;
- Imagem: MidJourney, Stable Diffusion, Runway;
- Som: ElevenLabs, AIVA;

3.4.3 Vídeo: ferramentas de *deepfake* e edição automatizada.

Do Celtx ao ChatGPT-5, a evolução das ferramentas de escrita mostra como a tecnologia migrou da mera formatação para a coautoria criativa. A proposta de *Tesserato* exemplifica esse salto: uma narrativa transdimensional que se expande pela colaboração entre humano e máquina, entre roteiro planejado e improviso algorítmico. O impacto é transversal: do jornalismo à publicidade, da música ao cinema, a inteligência artificial cria, edita, transforma e distribui conteúdos. No audiovisual, ela inaugura um cinema responsivo, em que cada espectador pode ter uma experiência única – personalizada, adaptativa e coautoral. Esse modelo não apenas reconfigura a estética audiovisual, mas redefine a própria ideia de autoria, tornando o interator co-criador de Mundos Possíveis.

3.5 PRIMEIRAS FERRAMENTAS DIGITAIS PARA ROTEIRISTAS

Antes mesmo da inteligência artificial, o campo audiovisual já se apoiava em programas que auxiliavam a formatação técnica de roteiros. Entre os mais conhecidos:

- **Final Draft (1990s–)**: pioneiro em padronização de roteiros segundo normas de Hollywood, com automação de diálogos, margens e marcações de cena.
- **Movie Magic** Screenwriter: popular em escolas de cinema, oferecia modelos e relatórios de produção integrados.
- **Celtx (2000s–)**: democratizou o acesso com sua versão gratuita e, depois, em nuvem. Além da escrita, passou a oferecer ferramentas de **storyboarding**, planejamento de produção e colaboração em tempo real, aproximando-se de uma plataforma de pré-produção.

Essas ferramentas não criavam histórias, mas garantiam que o texto estivesse tecnicamente formatado, pronto para circular em mercados profissionais.

3.5.1 Evolução para plataformas colaborativas

Com a consolidação da internet, surgiram softwares que não apenas formatavam,

mas permitiam colaboração remota:

- **WriterDuet** e **StudioBinder**: ofereceram ambientes em nuvem, facilitando a coautoria e a integração com produção executiva;
- **Scrivener**: embora voltado para literatura, tornou-se útil para desenvolvimento de universos narrativos complexos, roteiros de séries e narrativas transmídia;
- **Trelby**: código aberto, buscava democratizar ainda mais o acesso.

Essa fase refletiu a *cultura da convergência* (Jenkins, 2008), em que a escrita do roteiro já se pensava integrada a outras mídias e etapas da produção.

3.5.2 Primeiras experiências de algoritmos na narrativa

A partir da década de 2010, começaram a surgir experimentos com algoritmos aplicados à escrita de roteiros:

- **Plotagon** e **Artbreeder Story Engine**: softwares que combinavam escrita com geração de imagens animadas e personagens digitais;
- **ScriptAI (prototipagens acadêmicas)**: algoritmos eram usados para propor diálogos ou arcos narrativos a partir de bancos de dados de filmes;
- **Netflix e Amazon Prime**: não softwares de escrita, mas plataformas que passaram a usar IA para prever tendências narrativas e sugerir enredos baseados em padrões de consumo.

3.5.3 A chegada da Inteligência Artificial Generativa

O salto mais significativo ocorre com os modelos generativos, entre 2019 e 2023:

- **GPT-3 e GPT-4 (OpenAI)**: capazes de criar roteiros, diálogos, esboços de cenas e até propostas de estrutura narrativa completa;
- **ChatGPT** (2022–): tornou-se ferramenta cotidiana de roteiristas, desde a geração de ideias até a simulação de diálogos e desenvolvimento de universos ficcionais;
- **Runway, MidJourney e Stable Diffusion**: geração de imagens e *storyboards* em tempo real, reduzindo custos de pré-visualização;
- **ElevenLabs e Descript**: sintetização de vozes, edição de áudio e criação de narrações quase indistinguíveis de vozes humanas;
- **AIVA e Jukebox**: composição de trilhas sonoras originais via IA.

Essas ferramentas ampliam a noção de autoria: o roteirista não é mais apenas escritor, mas curador de escolhas criativas, orquestrando texto, imagem e som em diálogo com sistemas inteligentes.

3.5.4 Impactos na prática profissional

A incorporação da IA no audiovisual reflete uma mudança de paradigma no trabalho criativo:

- **Na escrita**: apoio na organização de ideias, simulação de personagens e geração de variantes de diálogos;
- **Na estética**: visualização imediata de cenas, prototipagem rápida de atmosferas e universos ficcionais;
- **Na produção**: previsão de engajamento e recepção do público com base em dados e simulações;
- **Na ética**: questionamentos sobre autoria, direitos autorais, plágio e o papel do humano na criação.

Do Final Draft ao ChatGPT, das planilhas de produção ao machine learning, a trajetória das ferramentas digitais para roteiros ilustra o movimento de um cinema que se torna cada vez mais interativo, multimodal e coautoral. O que antes era apenas formatação técnica hoje se transforma em modelagem narrativa, em que a inteligência artificial não substitui o roteirista, mas expande suas possibilidades criativas.

Assim, nossa proposta de ficção seriada interativa – *Tesserato* – insere-se nesse movimento: um roteiro pensado como laboratório de mundos possíveis, onde humano e máquina cocriam, em sinergia, uma narrativa transdimensional.

4. DISCUSSÃO E ANÁLISE CRÍTICA

A análise das narrativas complexas em ambiente digital exige considerar não apenas a dimensão estética e tecnológica, mas também os pressupostos ontológicos e cognitivos que sustentam sua lógica. Obras como *Tesserato* não apenas criam histórias, mas operam sistemas de realidades que colocam em questão a própria relação entre ser, mundo e linguagem.

4.1 SOURIAU E A MULTIPLICIDADE DAS REALIDADES

Étienne Souriau, em *Les différents modes d'existence* (1943), argumenta que a existência não é unívoca, mas plural, manifestando-se em diferentes modos ou *realidades*. Para Souriau, o cinema constitui uma dessas realidades, um "modo de existência estética" que

não se confunde com a realidade empírica, mas a reflete, transforma e transcende.

No contexto da narrativa dimensional, essa perspectiva ganha relevância, pois cada bifurcação do enredo constitui uma realidade própria, dotada de coerência interna. *Tesserato*, ao alternar entre narrativas internas ao cubo e narrativas externas no "mundo real", mobiliza justamente essa pluralidade ontológica: simulação e realidade coexistem, cada uma como modo de existência específico.

Assim, as "realidades" de Souriau encontram eco nos "mundos possíveis" de Ryan (2019). Ambos apontam para a ideia de que a narrativa não é mera representação de um mundo, mas criação de múltiplos mundos, cada um com sua lógica.

4.2 LAKOFF E O ESQUEMA DO CONTAINER

George Lakoff, ao lado de Mark Johnson, desenvolveu a teoria das metáforas conceptuais e destacou o papel dos **esquemas imagéticos** como estruturas cognitivas fundamentais. Entre esses esquemas, o **contêiner** ocupa papel central: pensamos o mundo em termos de dentro/fora, limite e fronteira.

Esse esquema ajuda a compreender quatro conceitos-chave para a narrativa dimensional:

- **Representação**: todo signo é pensado como algo que "contém" sentido; o filme, portanto, funciona como container simbólico.
- **Cinestesia**: a experiência corporal do movimento é entendida como estar dentro ou fora de um espaço, o que orienta a imersão narrativa.
- **Percepção**: organizamos a percepção como entrada de estímulos "para dentro" do container da mente.
- **Cognição**: o próprio pensamento é concebido como um espaço interno, no qual ideias estão contidas, se relacionam e se transformam.

Em *Tesserato*, o cubo funciona metaforicamente como um **contêiner narrativo-cognitivo**: um espaço fechado em que realidades se multiplicam, decisões são tomadas e novos mundos emergem. O interator, ao ingressar nesse espaço, experimenta a narrativa como se estivesse dentro de um container simbólico que molda sua percepção e cognição.

4.3 ENTRE REALIDADE, REPRESENTAÇÃO E EXPERIÊNCIA

A partir de Souriau e Lakoff, é possível afirmar que a narrativa dimensional não é apenas representação (espelho de uma realidade externa), como também experiência (imersão em realidades possíveis). Essa diferença é essencial para compreender o cinema interativo: ele não busca apenas narrar uma história, e ainda oferecer ao espectador a sensação de habitar múltiplos mundos, de mover-se entre containers narrativos que reorganizam continuamente sua experiência perceptiva e cognitiva.

Janet Murray (2006) chama atenção para a *imersão* como característica central das narrativas digitais: trata-se de "sentir-se dentro" da história, exatamente a lógica do esquema do container de Lakoff. Da mesma forma, Santaella (2010) destaca que a condição humana é sempre mediada por tecnologias que ampliam a experiência perceptiva, inserindo o corpo em fluxos simbólicos.

4.4 CRÍTICA E POTENCIALIDADES

A análise crítica revela tanto as potencialidades quanto os riscos do modelo. Entre as potencialidades, destaca-se a possibilidade de "explorar a pluralidade de realidades" (Souriau) e "intensificar a experiência cognitiva" (Lakoff). Obras como *Tesserato* permitem ao público viver múltiplas ontologias narrativas, atravessar limites de percepção e experimentar a cognição como processo estético.

No entanto, há riscos: a multiplicidade excessiva pode fragmentar a narrativa, diluir o sentido e confundir o público. O equilíbrio entre abertura e coerência é fundamental, conforme já apontava Umberto Eco (2015) ao discutir a *obra aberta*. O desafio criativo é, portanto, conjugar liberdade interativa com consistência estética.

A integração de Souriau e Lakoff amplia a compreensão da narrativa dimensional. Enquanto o primeiro nos lembra da multiplicidade ontológica das realidades criadas pela narrativa, o segundo nos mostra como essas realidades são cognitivamente experienciadas por meio de esquemas corporificados como o contêiner.

Assim, *Tesserato* pode ser entendido não apenas como ficção interativa, mas como experiência ontológica e cognitiva: um espaço-container no qual realidades coexistem e o interator é chamado a habitar diferentes modos de existência.

4.1 Análise das Obras Selecionadas

Este capítulo reúne a análise detalhada das obras audiovisuais que compõem o corpus da pesquisa. O objetivo é compreender de que maneira diferentes produções exemplificam estratégias de narrativa complexa, mundos possíveis e dimensões cognitivas, em diálogo com os conceitos apresentados na fundamentação teórica. As análises não se limitam a descrever os enredos, mas buscam evidenciar como as estruturas narrativas, temporais e interativas mobilizam processos de recepção, cognição e participação do espectador. Neste capítulo, são apresentadas as análises das obras selecionadas que compõem o corpus da pesquisa.

Amnésia / Memento (Christopher Nolan, 2000)

O filme *Amnésia*/*Memento* é um marco da narrativa complexa, estruturado em ordem não linear e desafiando a percepção temporal do espectador. O filme de Nolan coloca o espectador diante do desafio de reconstruir o enredo em meio a fragmentos temporais que se apresentam de trás para frente. David Bordwell (1985) afirma que a compreensão narrativa envolve "a formulação de hipóteses, a verificação de expectativas e a correção de inferências à medida que novas informações são disponibilizadas" (p. 34). Em *Memento*, esse processo é radicalizado: o espectador deve assumir o papel de detetive, constantemente reorganizando suas hipóteses diante de uma temporalidade que nega a continuidade clássica.

Warren Buckland (2009) enquadra esse tipo de estrutura dentro do conceito de *puzzle films*, nos quais a narrativa se organiza como um jogo mental. A experiência estética não reside apenas no enredo, mas no esforço cognitivo requerido do espectador. Em *Memento*, a fragmentação temporal é, ao mesmo tempo, recurso estilístico e dispositivo cognitivo que espelha a condição do protagonista, incapaz de formar memórias de longo prazo.

O filme organiza-se a partir de uma estrutura invertida: a trama principal é contada de trás para frente em blocos que se intercalam com uma linha cronológica secundária em preto e branco, projetada de forma linear. Essa justaposição cria uma experiência de desorientação controlada, na qual o espectador é colocado na mesma posição cognitiva do protagonista Leonard, incapaz de armazenar novas memórias. O resultado é uma narrativa que simula o próprio funcionamento da memória fragmentada, demandando que o público reconstrua os elos ausentes e reordene os acontecimentos. Trata-se de um modelo de cognição distribuída, em que a progressão do enredo depende da atividade interpretativa

contínua do espectador.

A Origem / Inception (Christopher Nolan, 2010)

A *Origem* aprofunda a proposta de Nolan ao trabalhar com múltiplos níveis de realidade onírica. A obra de Christopher Nolan é exemplar para compreender a emergência da narrativa complexa no cinema contemporâneo. Tanto Amnésia quanto A Origem articulam estruturas narrativas que desafiam a linearidade clássica e convocam o espectador a participar ativamente na construção de sentido.

Diferentemente de *Amnésia*, *A Origem* adota uma lógica de camadas narrativas simultâneas, estruturadas em múltiplos níveis de sonho. Cada camada possui regras temporais próprias (tempo desacelerado nos níveis mais profundos) e exige do espectador o acompanhamento paralelo de diferentes linhas narrativas interdependentes. A complexidade emerge da multidimensionalidade temporal e espacial, em que o espectador deve integrar simultaneamente várias realidades diegéticas para compreender o desfecho. A ambiguidade final (o pião girando) intensifica a experiência, pois suspende a resolução e deixa em aberto a fronteira entre sonho e realidade.

Enquanto *Amnésia* utiliza a fragmentação e inversão temporal para explorar a confiabilidade da memória, *A Origem* expande o princípio das multicamadas e da imbricação de mundos possíveis. Em ambos os casos, a narrativa complexa não se limita a uma forma estética, mas opera como simulação cognitiva: em Amnésia, a mente em déficit; em *A Origem*, a mente em sobrecarga. Assim, Nolan coloca o espectador como coautor do enredo, exigindo dele habilidades interpretativas que ultrapassam a recepção passiva e se aproximam do modelo de agência e imersão descrito por Janet Murray e Marie-Laure Ryan.

Em resumo, *Amnésia* é uma narrativa complexa retrospectiva e fragmentada, baseada em memória, já *A Origem* é uma narrativa complexa prospectiva e multidimensional, baseada em mundos possíveis e camadas temporais.

Westworld (2016–2022)

A série *Westworld* constitui um dos exemplos mais elaborados de narrativa complexa, explorando temas de consciência, identidade e inteligência artificial. A série *Westworld* constitui um dos mais elaborados exemplos de narrativa complexa na televisão contemporânea. Baseada na coexistência de diferentes linhas temporais, a série articula reflexões sobre consciência, identidade e inteligência artificial.

Segundo Jenkins (2009), as narrativas transmídia constroem universos que se expandem em múltiplas plataformas. *Westworld* exemplifica esse modelo ao propor não apenas uma série televisiva, mas também experiências digitais paralelas, sites enigmáticos e campanhas interativas que ampliam a narrativa.

Lucia Santaella (2010) observa que "a condição humana é sempre mediada por tecnologias que potencializam a experiência estética" (p. 212). Em *Westworld*, essa mediação se radicaliza: humanos e máquinas coexistem em um espaço narrativo que questiona os limites da consciência e da agência. A interatividade não está apenas no enredo, mas também na experiência transmídia proposta aos fãs, que se tornam investigadores ativos da narrativa.

A comparação entre o filme *Westworld* (1973, dir. Michael Crichton) e a série *Westworld* (HBO, 2016–2022) é muito rica para discutir questões de *narrativa complexa*. A seguir, escrevo uma análise estruturada:

Comparação – Westworld (filme, 1973) x Westworld (série, 2016–2022)

1. Estrutura narrativa

Filme (1973): Narrativa linear, típica da ficção científica dos anos 1970. A história acompanha a rebelião dos androides em um parque de diversões futurista, com foco no suspense e no conflito direto entre humanos e máquinas.

Série (2016–2022): Narrativa não linear e fragmentada, com múltiplos pontos de vista, saltos temporais e camadas de realidade. Exige do espectador esforço interpretativo para reconstituir a cronologia e entender a lógica interna do parque e do "mundo exterior".

2. Complexidade temporal

- Filme: O tempo segue a progressão clássica de causa e efeito. A tensão se constrói no presente da ação.
- Série: O tempo é dilatado, reordenado e muitas vezes disfarçado. Arcos narrativos de diferentes décadas se sobrepõem, criando ambiguidades que só se revelam com o avanço da trama.

3. Personagens e agência

Filme: Personagens humanos são protagonistas, enquanto os androides são antagonistas (máquinas em rebelião). A agência narrativa está centrada no humano.

Série: Androides (hosts) como Dolores, Maeve e Bernard assumem protagonismo. A agência se desloca para as máquinas, questionando os limites entre humano

e não humano, livre-arbítrio e programação.

4. Filosofia e metanarrativa

Filme: Aborda o risco tecnológico e o colapso do controle humano sobre suas criações, em linha com a tradição da ficção científica distópica.

Série: Vai além do risco tecnológico e explora questões filosóficas de consciência, identidade, memória e mundos possíveis. A narrativa funciona como um meta-comentário sobre o próprio ato de narrar e jogar com linhas de enredo.

5. Papel do espectador

Filme: O espectador é colocado em posição de recepção passiva, acompanhando o thriller de ação e suspense.

Série: O espectador é convidado a decifrar enigmas, preencher lacunas e teorizar (inclusive fora da tela, em fóruns e redes sociais). A experiência é interativa no plano cognitivo, típica da narrativa complexa contemporânea.

Síntese: O *filme* (1973) representa o imaginário tecnofóbico do século XX, em que a ameaça da máquina é clara, direta e externa. Já a *série* (2016–2022) encarna a lógica da narrativa complexa, onde o conflito não é apenas humano versus máquina, mas interno: memória, consciência e livre-arbítrio tornam-se dimensões ambíguas que reconfiguram a experiência audiovisual.

Dark (2017–2020)

Dark, produção alemã da Netflix, consolidou-se como um dos maiores exemplos de narrativa complexa, uma narrativa seriada contemporânea que explora paradoxos temporais e multigeracionais. Com sua estrutura de universos paralelos e linhas temporais bifurcadas, a série exige um esforço constante de reconstrução cognitiva.

Étienne Souriau (1943) argumenta que a existência se manifesta em diferentes modos ou realidades. Em *Dark*, cada linha temporal e cada universo paralelo constituem modos de existência específicos, coerentes em si mesmos, mas interligados por nexos de causalidade. Essa multiplicidade desafia a noção de linearidade narrativa e propõe uma ontologia plural.

Para Ryan (2019), “histórias moldam nossa visão de mundo e afetam nosso comportamento” (p. 2). Nesse sentido, *Dark* não apenas propõe um enredo complexo, mas

também convida o espectador a refletir sobre identidade, memória e destino em um mundo onde o tempo é instável. A experiência estética torna-se também experiência filosófica, questionando os limites do livre-arbítrio.

Bandersnatch (2018)

Bandersnatch representa um ponto de virada ao incorporar a interatividade diretamente no enredo, transformando o espectador em coautor. *Bandersnatch* representa um ponto de virada ao incorporar a interatividade diretamente no enredo. O espectador não apenas assiste, mas escolhe os caminhos do protagonista, tornando-se coautor da obra.

Umberto Eco (2015) já havia discutido a noção de *obra aberta*, segundo a qual o texto é concebido como campo de possibilidades interpretativas. *Bandersnatch* concretiza essa abertura em nível estrutural: cada decisão do espectador gera novos desdobramentos narrativos, criando múltiplos finais possíveis.

Janet Murray (2006) ressalta que narrativas digitais oferecem agência, imersão e transformação. Em *Bandersnatch*, a agência se manifesta nas escolhas do público, a imersão na sensação de controle e a transformação no modo como a experiência altera a percepção do espectador sobre autoria. Entretanto, como apontam críticas, o modelo ainda apresenta limitações: as opções são pré-programadas e, em muitos casos, ilusórias, restringindo a sensação de liberdade narrativa.

Tesserato

Tesserato é formado a partir do Fruto da Vida, que por sua vez deriva da Flor da Vida, um dos padrões geométricos mais conhecidos da tradição da geometria sagrada. Ele contém 13 círculos interligados por linhas retas que atravessam seus centros, formando uma rede complexa. Dentro *do Tesserato* podem ser visualizados todos os sólidos de Platão (cubo, tetraedro, octaedro, dodecaedro e icosaedro), que são as formas geométricas básicas da matéria. *Metatron* é uma figura mística do judaísmo, descrito em textos cabalísticos como um arcanjo muito elevado, “o escriba de Deus”.

O cubo leva seu nome porque, segundo algumas tradições, ele teria transmitido esse conhecimento geométrico para proteger e equilibrar a criação. Como proteção, para muitas correntes esotéricas veem *Tesserato* como um símbolo de proteção contra energias negativas, funcionando como um "escudo" vibracional. Muitas pessoas do universo esotérico atribuem a ele equilíbrio e harmonia por conter os sólidos de Platão, o cubo é associado ao

equilíbrio dos elementos (terra, água, fogo, ar e éter) e à ordem cósmica. Como conexão espiritual: usado em meditação, acredita-se que auxilia a acessar níveis mais elevados de consciência e compreensão da unidade do universo.

Do ponto de vista psicológico e arquetípico, ele representa a ideia de ordem no caos, de uma estrutura invisível que dá forma ao mundo. Jung e outros estudiosos de símbolos poderiam associar essa imagem a arquétipos de totalidade, semelhantes ao mandala. Algumas práticas sugerem imaginar o cubo se expandindo em volta do corpo como forma de purificação e proteção energética, por isso os esotéricos indicam como meditação sua visualização. Nos campos da Arte e da Arquitetura é usado em desenhos, tatuagens, jóias e templos, sempre como emblema de conexão espiritual. Em estudos místicos ele aparece em correntes da *Cabala*, do *Hermetismo* e da *Nova Era*.

5 PESQUISA-CRIAÇÃO E CO-ROTEIRIZAÇÃO COLABORATIVA

A construção do roteiro *Tesserato* ocorreu como um laboratório prático em que experimentei um modelo inédito de co-roteirização: uma escrita dialógica estabelecida entre mim, autor e curador do projeto, e uma inteligência artificial generativa (IA, aqui identificada como ChatGPT). Essa escolha não foi circunstancial; ela nasce da própria natureza do objeto de estudo — a narrativa complexa contemporânea —, que exige experimentar, no plano metodológico, as mesmas condições de *multilinearidade*, *interatividade* e *mundos possíveis* que analiso no plano teórico.

Um dos pilares metodológicos da presente pesquisa é a investigação do processo de escrita colaborativa entre humano e inteligência artificial generativa. A criação do roteiro *Tesserato* não foi apenas um exercício de invenção artística, mas também uma experiência de pesquisa-criação na qual a própria prática se constituiu como método. Por isso, descrevo nesta seção a arquitetura algorítmica que sustenta o trabalho com a IA e explico como se configurou um **método de dialogação homem–máquina** que orientou a construção da narrativa. Minha hipótese é que o próprio processo criativo pode funcionar como metodologia. Ou seja, o roteiro não é apenas o produto da pesquisa, mas também a ferramenta que revela como a complexidade narrativa pode ser projetada, testada e corrigida em tempo real, por meio da dialogação homem–máquina.

A opção por detalhar tecnicamente esse processo responde à necessidade de dar visibilidade ao que muitas vezes permanece como **“caixa-preta” algorítmica** (Flusser, 1985).

Ao abrir a caixa e demonstrar como se dá a colaboração, assumo que a tecnologia não é apenas ferramenta, mas parceira metodológica. O processo de roteirização é, ao mesmo tempo, campo empírico, método e resultado.

5.1 ARQUITETURA COGNITIVA DO FILME

A análise das obras selecionadas demonstra que a narrativa complexa no cinema opera em consonância com as transformações da cultura digital e da convergência de mídias. A análise dos cinco estudos de caso evidencia que a narrativa complexa contemporânea opera em diferentes registros: fragmentação temporal (*Memento*), múltiplos níveis de realidade (*Inception*), transmídia e consciência artificial (*Westworld*), universos paralelos (*Dark*) e interatividade explícita (*Bandersnatch*).

Essas obras demonstram que a narrativa dimensional não é apenas inovação estética, mas também ferramenta cognitiva e cultural. Como afirma Buckland (2003, p. 89), "o espectador deve imaginar que está dentro da ficção, projetando-se como observador imaginado, cuja atividade cognitiva organiza a experiência fílmica".

O núcleo central desta tese sintetiza e expande esses princípios, propondo uma narrativa seriada interativa em três temporadas de oito episódios. Diferente de *Bandersnatch*, limitada a um episódio, ou de *Dark*, restrita a um enredo fechado, *Tesserato* articula múltiplos mundos possíveis em um modelo transdimensional, no qual o público assume papel ativo e a inteligência artificial funciona como coautora.

5.1.1 Arquitetura algorítmica

Um modelo generativo não possui consciência narrativa; ele opera estatisticamente, prevendo o próximo token de linguagem com base no contexto fornecido. No entanto, quando colocado em diálogo estruturado, pode funcionar como simulador narrativo. Cabe a mim definir parâmetros, regras e restrições que transformam esse mecanismo em instrumento criativo.

Do ponto de vista técnico, o modelo com que dialoguei é um **Large Language Model (LLM)**, treinado para prever tokens (unidades de palavra) com base em probabilidades. A IA não "sabe" a história, nem decide por conta própria: ela calcula **continuações plausíveis** condicionadas ao **contexto** (meus prompts, exemplos e parâmetros de geração). Transformar esse mecanismo em **estilo e coerência narrativa** é tarefa minha como autor.

5.1.2 Variáveis de controle

Ao longo do processo, aprendi a tratar os parâmetros como um “painel de mixagem”:

- Temperature — valores baixos (0.1–0.3) garantiram continuidade estável em escaletas e fichas;
- Valores altos (0.7–0.9) abriram espaço para diálogos densos e alternativas criativas;
- Top-p e Top-k: delimitaram o conjunto de escolhas possíveis, evitando saltos incoerentes;
- Penalidades de repetição: reduziram a redundância, forçando a IA a buscar soluções menos óbvias;
- Stop sequences e limites de comprimento: asseguraram que cada cena se encerrasse no formato clássico de roteiro, sem “invasões” de outros blocos;
- Priming hierárquico: sempre iniciei as sessões com a bíblia de mundo, contendo premissas, personagens e leis diegéticas, seguida de exemplos de estilo (few-shot) e, só então, instruções de tarefa.

Essa calibragem fina me permitiu ajustar a “voz” da IA ao contexto: de secretária organizada em momentos de escaleta, a parceira inventiva em diálogos filosóficos e cenas densas.

5.1.3 Pipeline narrativo

Organizei o processo em cinco camadas, que se retroalimentam —

- Bíblia de mundo: documento de referência com premissas temáticas, regras do *Tesserato*, catálogo de personagens e léxico estilístico.
- Mapa estrutural (grafo): a temporada concebida como grafo de estados narrativos, onde cada nó descreve logline, objetivo dramático, camada temporal, conflito, choices e hooks de continuidade.
- Design de escolhas: cada bifurcação precisava ser clara, significativa e com consequências rastreáveis nos nós seguintes, evitando opções cosméticas.
- Estilo e diálogo: uso de few-shots para replicar cadência autoral, com foco em subtexto, silêncio e gesto.

Controle de continuidade (QA): checklists de nomes, objetos, leis diegéticas e

cronologia interna, aplicados antes de cada reescrita. Esse pipeline me deu não apenas eficiência, mas também coerência metodológica: cada nó narrativo é, ao mesmo tempo, cena ficcional e unidade de análise.

5.1.4 O ciclo iterativo

A escrita seguiu um padrão recorrente:

- Proposição (IA) – a máquina pode gerar uma versão de cena ou sequência a partir de um roteiro pré-escrito; a máquina também é solicitada a gerar diferentes versões, caminhos e desdobramentos dessa mesma cena; a máquina bifurca os caminhos possíveis da história usando a lógica modal como processo, entrecruzando personagens e situações;
- Intervenção – eu, como autor, avalio criticamente, identifico falhas ou desvios e escolho caminhos;
- Reorientação – formulo um novo prompt de comando, explicitando ajustes;
- Reescrita (IA) – entrega uma nova versão sob as novas restrições;
- Registro – arquivo a versão e anoto em *changelog* os motivos da escolha.

Esse ciclo se repete no nível macro (mapa de temporada), meso (sequência ou nó interativo) e micro (cena e diálogo).

5.1.5 Método de dialogação homem–máquina

A dialogação não é uma relação de igualdade, mas de complementaridade. A IA amplia hipóteses e simula alternativas; eu exerço a função de curador, *showrunner* e guardião da bíblia.

5.1.6 Papéis complementares

IA (ChatGPT): gerar variantes, propor alternativas, criticar incoerências, sugerir ajustes estilísticos.

Eu (autor): decidir, cortar, reorientar, manter fidelidade à sinopse e ao tom, garantir densidade filosófica.

Dessa forma, a autoria não é diluída: pelo contrário, é reforçada pela necessidade constante de intervir, corrigir e decidir.

Exemplos de dialogação. Planejamento estrutural -

> Eu (autor): “Quero que cada episódio tenha em média 40 minutos. Use a formatação clássica de roteiro, uma página = um minuto. É interativo, mas a base precisa respeitar esse padrão.”
>
> IA (ChatGPT): “Entendido. Estruturarei a escaleta com ~40 páginas, ajustando pontos de virada e interatividade para caber no tempo, mantendo a formatação.”

Correção de rota (personagens não previstos)

> IA (ChatGPT): “Inserir um guardião do portal pode aumentar a tensão.”
>
> Eu (autor): “Não. O argumento não prevê esse guardião. O conflito deve emergir dos protagonistas. Retire o novo personagem e reforce a relação entre Ária Savana e Runa Maia.”

Ajuste de estilo

> Eu (autor): “Os diálogos estão muito curtos e explicativos. Quero densidade, tensão implícita e metáforas de tempo e memória. Referência: Dark e Westworld.”
>
> IA (ChatGPT): “Certo. Reescrevo com cadência mais lenta, silêncios significativos e tensão implícita, evitando explicações literais.”

Esses trechos, entre outros que apresentarei ao longo da análise, demonstram como o processo foi dialético e crítico, e não meramente automático.

Riscos e mitigação

Identifiquei quatro riscos principais:

- Deriva estilística – mitigada por reintrodução constante da bíblia e uso de exemplos autorais.
- Explosão combinatória – controlada com merges planejados.
- Superficialidade dramática – combatida com métricas de subtexto e testes A/B de escolhas.
- Quebra de ontologia – monitorada por checklists das leis do artefato.

Métricas heurísticas

Adotei indicadores simples para guiar correções:

- proporção fala/descrição (densidade de diálogo);
- clareza dos stakes de cada nó;
- rastreabilidade das consequências de escolhas;
- diversidade de verbos de ação;
- índice de coerência (violação de bíblia por cena).

Essas métricas não substituem julgamento estético, mas dão visibilidade ao processo.

Documentação e apêndice

O roteiro integral será disponibilizado como Apêndice, acompanhado de:

- *changelog* sintético (o que a IA propôs, o que aceitei ou modifiquei);
- exemplos de prompts e revisões;
- tabelas de parâmetros e fluxogramas.

Assim, preservo a integridade da obra e garanto a transparência metodológica.

Ao explicitar a arquitetura algorítmica e o método de dialogação homem–máquina, mostro que a co-roteirização não é apenas técnica auxiliar, mas um núcleo epistemológico: narrar é pesquisar. A máquina oferece amplitude; eu assumo direção, coerência e estilo. O resultado é um roteiro que é, ao mesmo tempo, obra de ficção e documento metodológico.

5.2 SÍNTESE ANALÍTICA

Um dos aspectos metodológicos mais singulares desta pesquisa é a adoção de um processo de co-roteirização colaborativa, desenvolvido em diálogo contínuo entre o pesquisador e sistemas de inteligência artificial generativa. Esse processo foi conduzido como um **laboratório prático** de narrativa complexa, funcionando ao mesmo tempo como **procedimento metodológico** e como **produção criativa**.

A lógica adotada nesta prática não se restringe ao desenvolvimento de um roteiro ficcional (*Tesserato*), mas configura-se como uma **metodologia de pesquisa-criação** (research-creation), em que o fazer artístico se entrelaça ao pensar teórico. Nesse sentido, cada etapa de construção do roteiro — escaletas, falas, bifurcações narrativas, versões alternativas — não é apenas material ficcional, mas também um dado metodológico que alimenta a reflexão acadêmica.

Três aspectos fundamentais emergem desse processo:

1. Iteratividade criativa – A escrita do roteiro ocorreu em ciclos de iteração, em que versões provisórias eram discutidas, testadas e reescritas, em um movimento dialético entre criação e crítica. Isso se aproxima da própria lógica das narrativas complexas, caracterizadas por cortes alternados, fragmentação temporal, universos paralelos e pontos de interatividade;

2. Colaboração humano-máquina – O uso de IA não substitui a autoria, mas

amplia as possibilidades criativas, oferecendo sugestões, alternativas e simulações que são avaliadas e reelaboradas pelo pesquisador. A autoria é, portanto, humana e situada, mas se vale de ferramentas algorítmicas como parceiras criativas;

3. Registro metodológico – Embora o conteúdo integral do roteiro não seja apresentado nesta tese por razões de sigilo e propriedade intelectual, o processo de sua construção é analisado como parte integrante do percurso metodológico. Esse registro permite compreender como a prática colaborativa não apenas produziu um artefato criativo, mas também gerou conhecimento sobre os modos de operação da narrativa complexa no fluxo de mídia.

Dessa forma, o capítulo metodológico incorpora a experiência de co-roteirização como método, destacando como a prática se articula com os pressupostos da pesquisa em *Comunicação e Linguagens*. O roteiro em si permanece como obra autônoma e inédita, de propriedade do autor, mas o processo de sua elaboração é aqui valorizado como experiência reflexiva e produtora de teoria.

5.2.1 Dinâmica Colaborativa e Correções de Rota na Criação do Roteiro

Ao longo do processo de co-roteirização, a prática revelou-se não apenas como um exercício criativo, mas como um espaço de negociação, correção de rumos e reafirmação dos princípios narrativos delineados na sinopse e no argumento originais.

Em diversos momentos, foi necessário intervir no fluxo da criação para assegurar a fidelidade ao projeto inicial. A dinâmica de colaboração humano-máquina gerou situações em que novos personagens, cenários ou subtramas emergiam espontaneamente, sem relação direta com a proposta central. Nessas ocasiões, tornou-se imprescindível retomar o documento de sinopse, o argumento estruturador e as premissas estilísticas definidas previamente, de modo a recolocar a narrativa nos trilhos planejados.

Essa dialética de avanço, desvio e correção configura-se como parte constitutiva do método. Cada intervenção e reorientação contribuiu para refinar o estilo, a densidade dos diálogos e a lógica interativa do roteiro**,** assegurando a coerência estética e a consistência narrativa. O processo, portanto, não foi linear, mas marcado por ajustes sucessivos, em que o pesquisador assumiu o papel de curador e supervisor criativo**.**

Para balizar essas correções de rota, foram incorporados ao processo materiais de referência já existentes:

- A **dissertação de mestrado**, que funcionou como uma primeira crítica de processo ao

projeto *Tesserato*.

- A **versão inicial da tese**, que ampliava a discussão teórica sobre narrativa complexa e mundos possíveis.
- Modelos e exemplos de filmes, séries e teorias, que serviram como parâmetros comparativos e contextuais para calibrar a criação.

Dessa maneira, a construção do roteiro não foi um ato isolado, mas um exercício contínuo de **articulação entre prática e teoria**, em que a crítica reflexiva e o repertório acadêmico retroalimentaram a criação artística.

Assim, o **apêndice** com o roteiro integral não deve ser lido apenas como produto final, mas como testemunho de um percurso metodológico baseado **em** iteração, correção e alinhamento teórico-prático.

5.2.2 Processo Colaborativo: Humano e Máquina

A dinâmica da co-roteirização desta pesquisa se sustenta em um método de dialogação homem-máquina, no qual a inteligência artificial atua como parceira criativa em diálogo contínuo com o autor-pesquisador. Diferentemente de um modelo automatizado de geração textual, o processo se organiza como uma conversa iterativa, em que cada versão provisória do roteiro é avaliada, corrigida, expandida ou redirecionada pelo pesquisador.

5.2.3 Princípio de Iteração Dialógica

O método baseia-se em ciclos sucessivos de:

- Proposição – a IA sugere diálogos, estruturas narrativas, descrições de cenário ou possibilidades de ramificação;
- Intervenção – o autor avalia criticamente essas proposições, aceitando, modificando ou rejeitando elementos;
- Reorientação – novas instruções são dadas à IA, retomando a coerência com a sinopse, argumento, estilo e densidade planejados;
- Reescrita – o texto é reconstruído, incorporando os ajustes e abrindo espaço para novas bifurcações narrativas.

Esse ciclo de iteração garante que o roteiro não seja apenas produto da geração automática, mas fruto de uma curadoria criativa humana, que mantém a unidade estilística e conceitual da obra.

5.2.4 Complementaridade de Papéis

A relação humano-máquina não é de substituição, mas de complementaridade:

- A IA opera como um sistema de simulação, capaz de acelerar a produção de múltiplas alternativas narrativas, multiplicar hipóteses e expandir as possibilidades estilísticas.
- O autor atua como filtro crítico e criativo, responsável por alinhar as escolhas narrativas aos objetivos do projeto, assegurando coerência estética, densidade de diálogos e fidelidade à proposta original.

Assim, o processo não elimina a autoria humana, mas a coloca em evidência como curadoria e direção criativa, enquanto a IA atua como catalisadora de experimentações.

5.2.5 Técnica de Construção Iterativa

Do ponto de vista técnico, a IA é capaz de:

- Gerar diálogos em diferentes estilos, registrando variações de tom, ritmo e densidade;
- Propor cenários e personagens, a partir de descrições fornecidas pelo autor ou de inferências feitas a partir do argumento;
- Simular ramificações narrativas, criando pontos de escolha que podem ser aceitos ou descartados;
- Revisar coerência interna do texto, sugerindo ajustes de continuidade ou de consistência nos mundos possíveis;
- Adaptar formatos (escaleta, roteiro em formato clássico, narrativa ramificada, descrição interativa).

O autor, por sua vez:

- Define os parâmetros iniciais (sinopse, argumento, formato, estilo, densidade de diálogos);
- Corrige desvios de rota, relembrando constantemente a IA das premissas estruturais do projeto;
- Avalia criticamente as variações propostas, descartando o que se afasta do objetivo central;
- Integra referências externas (teóricas, fílmicas, culturais) para contextualizar a narrativa dentro do campo acadêmico.

5.2.6 Valor Epistemológico do Método

Esse processo de dialogação homem-máquina deve ser compreendido como mais do que uma técnica de escrita. Ele representa um método epistemológico para a pesquisa em Comunicação e Linguagens, pois transforma o processo criativo em um espaço de investigação.

A IA não é apenas uma ferramenta, mas um "outro" com o qual o pesquisador dialoga, testando hipóteses narrativas, simulando mundos possíveis e explorando novas formas de interação. O resultado não é apenas um roteiro, mas uma compreensão ampliada da narrativa complexa como prática e teoria.

Arquitetura algorítmica e método de dialogação homem-máquina

1) O que um modelo generativo faz (sem mistério) –

Um modelo de linguagem grande (LLM) transforma texto em texto prevendo, a cada passo, o próximo *token* (pedaços de palavras) com base no contexto (os *prompts* do autor + o que já foi gerado). A IA não "sabe" a história; ela estima probabilidades de continuação coerente com as instruções.

Variáveis de controle – o "*mixing board*" criativo:

- **Temperature**: 0.1–0.4 = conservador (ótimo para escaletas, continuidade, bíblia de mundo); 0.6–0.9 = inventivo (ótimo para variações de diálogo, descrições sensoriais);
- **Top-p / Top-k**: recortam o "balde" de opções prováveis; útil para evitar repetições e rupturas bruscas de tom;
- **Penalidades** (*frequency/presence*): reduzem repetição de termos/ideias;
- **Comprimento & *stop sequences***: mantêm cenas no tamanho desejado e evitam que a IA "invada" outros blocos;
- **Instruções hierárquicas**: "sistema" (regras inegociáveis: estética, classificação indicativa, estilo), "usuário" (pedidos), "exemplos" (*few-shot*) e "críticas" (ciclos de revisão).

Abaixo, segue a regra definida para o caso específico de *Tesserato* colocado em prática:

- Planejamento/estrutura: temp 0.2–0.4, top-p 0.8;
- Diálogo e variantes: temp 0.7–0.9, top-p 0.9, frequency_penalty 0.2–0.4;
- Checagem de continuidade: temp 0.0–0.2.

2) O método em ciclos (propor → intervir → reorientar → reescrever) –

A escrita é conduzida em loops curtos, sempre comigo, no caso o **autor** como showrunner/curador. Segue abaixo o ***ciclo base***:

1. **Proposição** (IA): esqueleto de cena/rota;

5. **Intervenção** (autor): aceita/edita/rejeita; reforça sinopse, argumento, densidade de diálogos, tom;
6. **Reorientação** (prompt de correção): "Ajuste X, preserve Y, retire Z";
7. **Reescrita** (IA): nova versão aderente aos critérios.
8. **Registro**: versionamento + nota do porquê da mudança.

Esse ciclo é replicado em três camadas: *macro* (mapa da temporada), *meso* (sequências e nós interativos) e *micro* (cena/diálogo).

3) Pipeline Metatron (do "*bible*" ao roteiro interativo) –

Bíblia de Mundo (não negociável):

- **Premissa**, tema, tom (ex.: techno-thriller místico; tensão contemplativa);
- **Regra diegética** (ex.: tesserato = portal transdimensional com custo/ritual);
- **Catálogo de entidades** (personagens, locais, artefatos), proibições (coisas que o texto não pode fazer), vocabulário estilístico (evitar adjetivação vazia; preferir verbos de ação e imagens concretas);
- **Formato**: cabeçalho, rubricas, padrão de diálogos, marcação de escolhas;

A IA recebe a bíblia a cada etapa ("*priming persistente*"), reduzindo deriva estilística e alucinações.

5.2.7 Mapa estrutural (grafo de estados narrativos)

Quando falamos em mapa estrutural (ou grafo de estados narrativos) estamos lidando com uma ferramenta de modelagem de narrativa complexa — muito usada tanto em IA quanto em design de jogos interativos e cinema expandido.

- O que é?

Um grafo é um diagrama formado por nós (estados narrativos) e arestas (transições). No contexto de narrativa, cada nó representa um estado narrativo (ex.: uma cena,

uma situação de personagem, um ponto de virada). As arestas representam passagens possíveis entre estados (ex.: escolhas do usuário, bifurcações de roteiro, cortes de montagem).

- Qual sua função?

1. Permite visualizar a estrutura da narrativa como um sistema dinâmico, em vez de linha única (storyline clássica);

2. Mostra pontos de decisão (branching points), loops, atalhos e desfechos alternativos;

3. É uma forma de controle teórico e prático: ajuda o autor a não perder a coerência entre mundos possíveis.

Exemplo aplicado (*Tesserato*)

- Estado A: “Exploradores encontram o cubo na caverna”
- Estado B: “Cubo é ativado e abre portal para Roraima”
- Estado C1: “Personagem atravessa e entra no mundo paralelo”
- Estado C2: “Personagem recusa e permanece no mundo físico”
- Estado D: “Consequências divergentes (novo mundo vs. permanência)” Visualmente, isso vira um grafo narrativo com ramificações.

5.2.8 Relevância acadêmica

A tese dialoga com Marie-Laure Ryan (mundos possíveis), Janet Murray (agency, immersion, transformation), Warren Buckland (cognitive semiotics), e também com modelos computacionais de narrativa (AI Storytelling, Graph Theory, Hypertext Narratives). Em resumo, o mapa estrutural/grafo de estados narrativos é um recurso metodológico que representa graficamente os possíveis caminhos narrativos, permitindo compreender e projetar a complexidade de histórias interativas, seja no cinema, nos games ou em narrativas transmídia. Representamos a temporada como ***grafo***: nós = cenas/estados; *arestas* = escolhas/transições.

Segue abaixo o Esquema de nó (JSON mental) em lógica de programação:

Node {
id, logline_local, objetivo_dramatico,
diegese: {tempo, espaço, camada_dimensional}, conflito, virada,
choices: [{id, prompt_ao_interator, consequência, gating}],
continuity_hooks: [personas, props, tópicos],
métricas: {duração, densidade_diálogo, risco_incoerência}
}

A IA gera **rascunhos** de *nós* com *temp* baixa; eu, o Autor, realizo a curadoria e consolido todo o processo etapa a etapa.

5.2.9 Passo de interatividade (design das escolhas)

Este passo é o momento em que o texto ou a obra narrativa se abre para a participação ativa do leitor/espectador/usuário. Metodologicamente e analiticamente, descrevo, projeto e analiso interações possíveis.

Como funciona:

- No plano **teórico** → marcar no texto como o usuário deixa de ser apenas receptor e se torna coautor de sentidos (Ryan, Murray, Jenkins);
- No plano **estrutural** → inserir pontos de escolha, bifurcações ou múltiplos percursos narrativos (como no grafo de estados);
- No plano **metodológico** → mostrar como a pesquisa simula, descreve ou coleta experiências de interação (ex.: testes com protótipos, análises de obras interativas).

Abaixo, seguem exemplos aplicados em *Tesserato*:

- Sem passo de interatividade: "O personagem atravessa o portal e entra no mundo paralelo."
- Com passo de interatividade: "O usuário decide se o personagem atravessa o portal ou permanece. Cada escolha desencadeia consequências distintas, registradas no grafo narrativo."

Uma pergunta agora possível seria: qual a relação com os outros passos?

- Estilo → mantém coerência formal;
- Diálogo (densidade) → equilibra teoria e exemplo;
- Continuidade → garante costura lógica;
- Interatividade → abre espaço para a agência do leitor/usuário, evidenciando os mundos possíveis e a multidimensionalidade narrativa.

Ou seja, em resumo o passo de interatividade é a estratégia de escrita e de design narrativo que convoca o leitor/espectador/usuário a agir, seja por escolha explícita (interatividade digital) ou por ativação cognitiva (interpretação aberta). O que pode-se afirmar que para cada nó com ***choices*** (escolhas), é executado pela IA os comandos de:

- **Clareza** (o que está em jogo?), consequência (efeito legível), equilíbrio (evitar opção "dominante" óbvia), poda de explosão (*merging* mais à frente para conter crescimento).

- **Fallback**: se o usuário não escolhe, um *default* coerente preserva ritmo (ou "escolha do personagem").

5.2.10 Passo de estilo e diálogo (densidade controlada)

Passo de estilo é quando, ao escrever, o **Autor** mantém uma cadência própria — ritmo, escolhas lexicais e sintáticas — que dá unidade ao texto. Em tese científica, isso significa não misturar registros (às vezes muito coloquial, às vezes muito hermético), mas seguir um padrão consistente. É como uma "assinatura" discursiva, que controla a forma como a argumentação avança. Um exemplo poderia ser o seguinte: sempre usar verbos no impessoal ("a pesquisa demonstra...") ou sempre optar pela primeira pessoa ("neste trabalho defendo..."), mas não alternar arbitrariamente entre os dois.

Já o *diálogo* (densidade controlada) é o recurso de abrir espaço para o leitor, inserindo referências, metáforas ou exemplos que aliviem a sobrecarga teórica. "Densidade controlada" significa equilibrar o peso conceitual: nem superficial (rasa), nem excessivamente densa a ponto de se tornar ilegível. Um exemplo seria: ao discutir narrativa complexa, intercalar o aporte teórico de Ryan e Jenkins com a análise de *Dark* ou *Bandersnatch*, para que o leitor não se perca na abstração.

Em resumo:

- Passo de estilo = manter coerência formal e rítmica no texto.
- Diálogo (densidade controlada) = equilibrar teoria e exemplos para tornar a leitura acessível sem perder profundidade.

Segue agora a forma como se deu esse processo:

- Prompt de persona (voz de personagem), ritmo de fala (curto/cadenciado), subtexto (o que não se diz, mas está em jogo);
- Passo sensorial: luz, som, textura, espaço (no seu caso, cavernas de Roraima, bioluminescência, reverberação).;
- Controle de clichés: lista negra e "trocas inteligentes" (substituir expressão batida por ação/gesto).

5.2.10 Passo de continuidade (consistência global)

O passo de continuidade é outro recurso de escrita acadêmica, complementar ao "passo de estilo" e ao "diálogo (densidade controlada)". O *passo de continuidade* refere-se à

manutenção lógica e progressiva da argumentação ao longo do texto. É garantir que cada parágrafo se conecta ao anterior e prepara o terreno para o próximo, sem saltos bruscos ou lacunas que desorientem o leitor.

Em termos práticos, pode-se:

- Usar conectores e marcadores discursivos ("nesse sentido", "assim", "por conseguinte") para costurar as ideias;
- Retomar brevemente conceitos-chave antes de avançar para novas camadas teóricas;
- Criar uma progressão argumentativa (do geral para o específico; da teoria para a análise; da hipótese para os resultados).

Segue abaixo, um exemplo aplicado norteador do processo extraído pela IA a partir do *chat*, da tese e da dissertação:

- Texto escrito por mim diretamente no chat –

> Inclua no corpo do roteiro explicando a cada cena como a ferramenta de seleção ocorre.

- Sem passo de continuidade -

> A narrativa complexa redefine a estética do audiovisual. Ryan propõe que os mundos possíveis estruturam o cinema interativo. *Bandersnatch* exemplifica essa lógica.

- Com passo de continuidade -

> A narrativa complexa redefine a estética do audiovisual ao articular camadas múltiplas de sentido. Nesse contexto, Ryan (2001) propõe que a teoria dos mundos possíveis fornece um arcabouço para compreender o cinema interativo. Esse referencial torna-se particularmente evidente em *Bandersnatch*, que materializa na prática a lógica de escolhas e bifurcações narrativas."

Portanto, o passo de continuidade (consistência global) segue duas etapas:

1. Checklist por nó: nomes, tempos verbais, inventário de props, calendários internos, leis do artefato (tesserato);
2. Hooks: cada cena deixa ganchos explícitos para dois nós seguintes; a IA valida se foram "pescados".

Em resumo:

Passo de estilo → unidade formal e rítmica do texto;

Passo de diálogo (densidade controlada) → equilíbrio entre teoria e exemplos, clareza sem superficialidade;

Passo de continuidade → costura lógica que conecta parágrafos e capítulos, mantendo o leitor no fio da argumentação;

Passo de interatividade → participação ativa do "espectador-interagente" no processo de escolha de "seguir" personagens/avatares e "escolher sequenciamentos" a partir de *personas* e de cenas pré-estabelecidas. A lógica modal da IA auxilia no processo.

A seguir, segue a TABELA 4 em resumo dessa operação:

TABELA 4 – PASSOS DE ESCRITA E CONSTRUÇÃO NARRATIVA

Passo	Definição
Passo de Estilo	Manutenção de coerência formal e rítmica no texto (tom, tempo verbal, vocabulário).
Passo de Diálogo (densidade controlada)	Equilíbrio entre conceitos teóricos densos e exemplos práticos.
Passo de Continuidade	Costura lógica entre parágrafos e capítulos, com progressão argumentativa.
Passo de Interatividade	Inserção de escolhas, bifurcações ou espaços de agência do receptor-interagente.

Fonte: desenvolvida pelo Autor (2025).

5.3 QA NARRATIVO (HEURÍSTICAS RÁPIDAS)

As heurísticas rápidas consistem em estratégias cognitivas simplificadas utilizadas pelos indivíduos para tomar decisões de maneira ágil em contextos de incerteza. Diferentemente de modelos baseados em cálculos exaustivos de probabilidade ou em análises racionais completas, essas heurísticas operam segundo regras de reconhecimento, acessibilidade ou representatividade, permitindo respostas eficientes mesmo quando os dados são incompletos. Gigerenzer[15] e Goldstein (1996), por exemplo, mostram que tais mecanismos podem ser altamente eficazes porque exploram regularidades do ambiente, dispensando processamento complexo.

No campo das narrativas interativas, esse conceito ajuda a compreender como o espectador-usuário realiza escolhas rápidas diante de múltiplos caminhos narrativos, apoiando-se em atalhos cognitivos que privilegiam familiaridade, expectativa ou saliência dos elementos apresentados. Assim, as heurísticas rápidas não devem ser vistas como formas

[15] Gerd Gigerenzer é psicólogo alemão e referência nos estudos sobre racionalidade limitada e tomada de decisão em condições de incerteza. Ao lado de Daniel Goldstein, desenvolveu o conceito de fast and frugal heuristics (heurísticas rápidas e econômicas), destacando como decisões eficientes podem ser tomadas sem cálculos extensos de probabilidade, mas a partir de regras cognitivas simples e adaptativas. O artigo clássico dos autores (Reasoning the Fast and Frugal Way: Models of Bounded Rationality, Psychological Review, 1996) tornou-se um marco nos campos da psicologia cognitiva e da ciência da decisão, sendo amplamente aplicado em áreas como economia comportamental, inteligência artificial e estudos de mídia interativa.

inferiores de raciocínio, mas como recursos adaptativos que moldam tanto a recepção quanto a interação em ecossistemas midiáticos contemporâneos.

A operação dessas estratégias cognitivas podem facilitar a:

- Coerência de objetivos (o que cada personagem quer aqui?);
- Proporção ação/diálogo por sequência;
- Respiração (variação de tensão);
- Testes A/B de escolhas - se as duas rotas contam "o mesmo" com roupagem diferente, então o sistema opera no modo "fundir".

"Como a IA ajuda" (técnicas com efeito prático) –

De modo prático, o sistema operacional fornece um:

- *Few-shot* dirigido: eu forneço 2–3 mini-cenas modelo do seu estilo; a IA — Inteligência Artificial replica cadências (não frases).
- Crítica e revisão: eu peço primeiro, depois vem a crítica em tópicos (aderência à bíblia, tom, coerência), e finalmente reescrevo em conjunto com a IA — Inteligência Artificial.
- Temperatura escalonada -
  0.2: mapa/escopo (sem invenção solta) 0.5: prosa descritiva
  0.8–0.9: *brainstorming* de alternativas de diálogo/ação
- *Guardrails*: "Nunca introduza novos personagens sem autorização explícita; se precisar, proponha em nota."
- *Stop sequences*: impedem a IA de "sair" do bloco (ex.: STOP_SCENE).

5.3.1 Mini-demonstração (controlada, sem spoilers do apêndice) –

Objetivo: mostrar a mecânica, não o conteúdo proprietário.

Brief (macro):

- Estado: caverna em Roraima; luz do tesserato pulsa, eco ritual;
- Conflito: atravessar portal exige custo (lei diegética);
- Escolha: sacrificar "tempo" (memória) ou "território" (perder o caminho de volta).

Prompt (meso) – planejamento:

Gere 1 nó com: logline local; objetivo dramático; 2 escolhas com consequências

> diferenciadas; sem criar personagens novos; respeite a lei do custo; densidade de diálogo média; 700–900 palavras

Requisição de crítica (antes da reescrita):

> Avalie aderência à bíblia: (a) custo do portal; (b) tom contemplativo-tenso; (c) continuidade de props; (d) equilíbrio entre escolhas; liste problemas em tópicos.

Reorientação:

> Remova tecnobaboseira; substitua explicação por gesto/ritual; torne as consequências traçáveis nos próximos 2 nós; mantenha silêncio como recurso dramático.

Resultado esperado: A IA — Inteligência Artificial mantém a sua voz diretiva; a cena sai coesa, choices têm peso e rastros, e nada "aparece do nada".

Riscos e mitigação –

- **Deriva estilística** → reforço de *biblia* + *few-shot* + penalizações de repetição.
- **Alucinação de *lore*** → regra: "se faltar dado, pergunte ou use *placeholders* marcados".
- **Explosão combinatória** → diagramar merges planejados (ex.: nós 12A/12B voltam ao 13).
- **Repetição de conflito** → matriz de funções dramáticas (superação, perda, descoberta, reversão) com distribuição por episódio.
- **Quebra de ontologia** → checklist "leis do artefato" por cena.

A **deriva estilística** ocorre quando o texto gerado pela IA perde a consistência formal e tonal, oscilando entre registros distintos (científico, coloquial, literário), o que compromete a unidade do trabalho. Já a **alucinação de lore** diz respeito à produção de informações fictícias ou distorcidas, sobretudo em contextos de referência bibliográfica ou histórico-cultural, criando trechos convincentes mas incorretos. A **explosão combinatória** refere-se à tendência de a IA gerar um excesso de variações ou ramificações narrativas, sem hierarquia ou controle, resultando em sobrecarga e dificuldade de seleção por parte do pesquisador. E a **repetição de conflito** caracteriza-se pela redundância de situações narrativas ou argumentativas, nas quais a IA retorna continuamente a um mesmo núcleo de tensão, empobrecendo a progressão do discurso.

Por outro lado, a **quebra de ontologia** manifesta-se quando a lógica interna do texto ou do universo narrativo é rompida, com inconsistências conceituais, deslocamentos de

categorias ou mistura inadequada de níveis de realidade.

Segue a TABELA 5 que resume o assunto:

TABELA 5 - Riscos no processo de escrita com IA e estratégias de mitigação

Estratégia de Mitigação	Risco
Descrição	*Deriva estilística*
Oscilação de registro (científico, coloquial, literário) que compromete a unidade textual.	Definir previamente o estilo desejado e revisar a coerência formal em todas as seções.
Alucinação de lore	Geração de informações fictícias ou imprecisas, sobretudo em referências e contextos culturais.
Validar todas as informações em fontes acadêmicas confiáveis e cruzar com bibliografia primária.	Explosão combinatória
Excesso de variações narrativas ou argumentativas sem hierarquia ou filtro.	Estabelecer critérios de seleção e hierarquização, limitando ramificações ao escopo do trabalho.
Repetição de conflito	Redundância de situações narrativas ou argumentos, prejudicando a progressão do texto.
Editar e condensar versões semelhantes, garantindo avanço conceitual em cada etapa.	Quebra de ontologia
Incoerências conceituais ou mistura de categorias que desestabilizam a lógica interna.	

Fonte: desenvolvido pelo Autor (2025).

Métricas de qualidade (rápidas, úteis) –

A avaliação da escrita assistida por inteligência artificial exige parâmetros claros que assegurem a relevância científica, a consistência teórica e a coerência narrativa do texto produzido. Nesse sentido, as métricas de qualidade adotadas envolvem:

- Clareza conceitual – precisão na definição de termos e uso consistente da terminologia.
- Coerência argumentativa – manutenção de uma progressão lógica entre parágrafos, seções e capítulos.
- Consistência estilística – uniformidade no registro acadêmico, evitando deriva estilística.
- Rigor referencial – verificação da fidedignidade de citações, dados e fontes bibliográficas.
- Originalidade crítica – presença de elaboração autoral e análise própria, não mera repetição do material gerado pela IA.

- Integração interdisciplinar – capacidade de articular conceitos de diferentes áreas em diálogo produtivo.
- Legibilidade e acessibilidade – adequação do nível de densidade teórica, garantindo compreensão sem perda de profundidade.

Essas métricas permitem ao pesquisador exercer controle qualitativo contínuo acerca do processo de escrita, posicionando a IA como ferramenta auxiliar e não como substituta do trabalho crítico e criativo. Estabeleci então algumas normativas:

- Densidade de diálogo (% linhas de fala / total da cena);
- Variedade de ações (evitar "olha/diz/anda" em excesso);
- Clareza de stakes (o que pode dar errado se…?);
- Rastreamento de consequências (cada escolha aponta mudanças visíveis nos próximos 1–2 nós);
- Mapa de tensão por episódio (subidas/descidas legíveis).

5.3.2 Propriedade intelectual e transparência

O processo de escrita desta pesquisa, realizado em diálogo constante entre autor humano e inteligência artificial, levanta questões relevantes de propriedade intelectual e transparência metodológica. Embora a IA contribua com sugestões de redação, organização e expansão argumentativa, a autoria permanece do pesquisador, que exerce curadoria crítica, valida referências e garante a coerência teórica e estilística do texto. Assim, a ferramenta deve ser entendida como instrumento de apoio e não como sujeito autônomo de criação.

Do ponto de vista da propriedade intelectual, a tese resulta de um trabalho autoral que se apropria de tecnologias generativas apenas como mediadoras do processo, de modo semelhante a softwares de edição de texto ou bancos de dados digitais. A contribuição da IA não substitui o caráter criativo e interpretativo do pesquisador, responsável por integrar conceitos, estruturar argumentos e validar resultados.

Quanto à transparência, torna-se essencial registrar no corpo do texto a natureza desse processo dialógico, reconhecendo tanto as potencialidades quanto os riscos da escrita assistida por IA (tais como deriva estilística, alucinação de referências e quebra de ontologia). Esse reconhecimento não apenas reforça a ética acadêmica, mas também oferece ao leitor instrumentos para compreender como o texto foi produzido e em que medida a tecnologia interferiu em sua elaboração.

Nesse sentido, a pesquisa adota como princípio a clareza na explicitação do papel da IA, tratando-a como ferramenta de experimentação criativa e metodológica, mas mantendo a centralidade do autor humano como responsável pelo produto científico final. A seguir, resumo o que estabeleci como proposta:

- Apêndice: roteiro integral (versão "*golden maste*r"), com *changelog* sintético (o que a IA propôs vs. o que foi curado);
- No corpo da tese: exemplos curtos que ilustrem mecanismo (prompt→crítica→revisão), sem *spoiler* estrutural.
- Direção autoral: decisões finais, tom e coerência são estabelecidos desde o princípio por mim; a IA atua como instância revisora e ferramenta/parecerista.

Sobre o tema recomendo a leitura de referências bibliográficas[16] recentes sobre autoria e IA (como Luciano Floridi, Shoshana Zuboff, ou diretrizes da UNESCO/COI sobre uso responsável da IA na pesquisa).

5.3.3 Como isso fundamenta a pesquisa

A revisão da literatura e a metodologia já trazem um texto bastante extenso sobre essa temática, mas insiro abaixo os principais nomes que balizaram o projeto da escrita criativa em colaboração com a inteligência artificial, o chatGPT:

- Mundos possíveis (Ryan/Doležel): o grafo encarna a ontologia plural.
- Semiótica cognitiva (Lakoff/Buckland): design das escolhas orienta esquemas de trajetória, contenção, equilíbrio.
- Convergência/hipercinema (Jenkins/Machado): narrativa como programa navegável, não só projeção.

[16] PHILLIPS, N.; et al. Artificial intelligence, authorship and publication of case reports: Recommendations for disclosure. PMC, 2023. Este artigo discute como autores devem divulgar o uso de IA e tecnologias assistivas no processo de redação. FLORIDI, Luciano. Distant Writing: Literary Production in the Age of Artificial Intelligence.
CEDE Research Paper, 2025. Trata do conceito de "distant writing" (ou "wrAIting") em que o autor humano atua como designer, usando IA, mantendo controle criativo por meio de prompts e refinamento iterativo. Explora autoria, transparência e responsabilidade epistemológica.
UNESCO. Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence, 2021. Documento global que estabelece princípios éticos como transparência, responsabilidade, e direitos humanos no desenvolvimento e uso de IA. Ele também menciona obrigações de transparência nos processos em que IA é usada.
UNESCO / Guidance for Generative AI in Education and Research, 2023. Publicação que orienta como instituições educacionais e de pesquisa devem lidar com IA generativa, incluindo políticas de transparência e práticas responsáveis no uso de tais tecnologias.

5.4 SÍNTESE ANALÍTICA: NARRATIVA COMPLEXA E LABORATÓRIO

Nesta seção, sintetizo o que aprendi com os estudos de caso e demonstro como esses achados se materializam no meu **laboratório prático de pesquisa-criação** com *Tesserato*. A análise teórica (narrativa complexa, mundos possíveis, hipercinema, pós-cinema e narrativas adaptativas) não é apenas um quadro de referência; ela informa e é informada pelo **processo de co-roteirização colaborativa** que desenvolvi com a **IA (ChatGPT)**.

Os cinco casos examinados ilustram dimensões complementares da complexidade narrativa:

- *Memento* (2000): a inversão cronológica torna a memória eixo de leitura; convida o espectador a montar a cadeia causal, expondo a fragilidade do ponto de vista.
- A Origem (2010): os níveis de sonho operam como mundos possíveis com regras temporais distintas; a coerência decorre de princípios dimensionais e não da linearidade.
- *Westworld* (2016–): timelines sobrepostas e a dúvida entre programação e consciência deslocam a autoria para um lugar "meta" (quem narra, de onde e com que agência?).
- *Dark* (2017–2020): universos paralelos e linhas temporais bifurcadas radicalizam a ideia de ontologias concorrentes; a coerência emerge de restrições diegéticas internas.
- *Bandersnatch* (2018): a interatividade entra como forma e não só tema; mesmo com escolhas pré-programadas, revela apetite por narrativas adaptativas.

Em conjunto, essas obras mostram que a narrativa complexa não é ornamento: é **método de experiência**. São "máquinas de hipótese", que me levaram a testar, no meu projeto, um regime de escrita capaz de **simular, iterar e verificar** decisões narrativas à medida que a história se constrói.

No meu processo, *Tesserato* é simultaneamente **obra** e **método**. Roteirizo em diálogo com a **IA (ChatGPT)** por ciclos curtos de proposição → intervenção → reorientação → reescrita → versionamento, sempre sob a minha curadoria autoral. Esse procedimento converte a teoria em prática: eu aplico mundos possíveis, coerência dimensional, semiótica cognitiva e interatividade enquanto escrevo.

Um modelo generativo prediz tokens condicionados ao contexto (instruções, exemplos, histórico). Ele não "sabe" a minha história; ele estima continuidades plausíveis. Eu transformo esse mecanismo em instrumento estilístico, regulando:

- Temperature: baixa (0.1–0.3) para continuidade/bíblia; alta (0.7–0.9) para brainstorming e variações de diálogo.

- Top-p / Top-k: contenho saltos incoerentes e excesso de risco.
- Penalidades (frequency/presence): evito repetição e muletas linguísticas.
- Stop sequences & comprimento: mantenho blocos de cena delimitados.
- Priming hierárquico: começo toda sessão com bíblia de mundo (regras inegociáveis), seguido de few-shot (minhas cadências) e só então a tarefa.

A minha regra prática para Metatron foi:

- Planejamento/estrutura: temp 0.2–0.4, top-p 0.8
- Escrita descritiva: temp 0.4–0.6
- Diálogo/variações: temp 0.8–0.9, top-p 0.9, frequency_penalty 0.2–0.4
- Checagem de continuidade: temp 0.0–0.2

Organizo a escrita em camadas:

- Bíblia de mundo (priming persistente) -

Premissa, tom, leis diegéticas (o tesserato exige custo), catálogo de personagens/locações/artefatos, proibições (ex.: "não introduzir personagem sem autorização"), léxico estilístico e formatação de roteiro.

- Mapa estrutural em grafo -

Trato a temporada como grafo de estados: nós = cenas/estados; arestas = escolhas. Cada nó contém: logline local, objetivo dramático, tempo/espaço/camada dimensional, conflito/virada, choices (com consequências rastreáveis), hooks de continuidade, e métricas (duração, densidade de diálogo, risco de incoerência).

- Design de escolhas -

Cada escolha precisa de **stakes claros**, **efeitos traçáveis** nos 1–2 nós seguintes e *merges* planejados adiante para controlar **explosão combinatória**.

- **Estilo e diálogo -**

Eu forneço **few-shots** com trechos meus para a IA copiar **cadência** e **registro** (não frases). Trabalho **subtexto**, silêncio e gesto como unidades dramáticas; proíbo exposição didática.

- **Continuidade e QA -**

Executo checklists (nomes, inventário, calendário, leis do artefato). Peço **autocrítica** à IA antes da reescrita: ela lista riscos e incoerências; eu corrijo; só então reescrevemos.

Os trechos abaixo (minha voz de autor e a resposta da IA) exemplificam a dinâmica — aqui em forma de **documentos de processo**:

Planejamento estrutural

> Eu (autor): "Quero que cada episódio tenha em média 40 minutos. Use a formatação clássica de roteiro, uma página = um minuto. É interativo, mas a base precisa respeitar esse padrão."
>
> IA (ChatGPT): "Entendido. Estruturarei a escaleta com ~40 páginas, ajustando pontos de virada e interatividade para caber no tempo, mantendo a formatação."

Correção de rota (personagens não previstos)

> IA (ChatGPT): "Inserir um guardião do portal pode aumentar a tensão."
>
> Eu (autor): "Não. O argumento não prevê esse guardião. O conflito deve emergir dos quatro protagonistas. Retire o novo personagem e reforce a relação entre Ária Savana e Runa Maia."

Ajuste de estilo e densidade dos diálogos:

> Eu (autor): "Diálogos curtos e expositivos não funcionam. Quero densidade, subtexto e metáforas de tempo/memória. Referências: Dark e Westworld."
>
> IA (ChatGPT): "Certo. Reescrevo com cadência mais lenta, silêncios significativos e tensão implícita, evitando explicações literais."

Fidelidade à sinopse e ao tom

> IA (ChatGPT): "Sugeriria humor para aliviar o tom."
>
> Eu (autor): "Não. O tom denso e contemplativo é diretriz da sinopse. Refaça mantendo a gravidade."

Criação de escolhas interativas (consequências rastreáveis)

> Eu (autor): "Neste nó: duas escolhas. Uma afeta memória, outra território. Ambas devem gerar consequências rastreáveis."
>
> IA (ChatGPT): "Opção A: o personagem sacrifica uma lembrança vital; Opção B: perde o caminho de volta. Os efeitos aparecem nos nós seguintes: A → lacunas críticas; B → impossibilidade de retorno ao ponto de origem."

Controle de continuidade

> Iteração crítica (autochecagem da IA):
>
> Eu (autor): "Antes de reescrever, critique a aderência à bíblia."
>
> IA (ChatGPT): "Pendências: (a) lei do custo do portal não aplicada; (b) tom menos denso; (c) item tecnológico não previsto; (d) faltou silêncio dramático. Ajustar antes da nova versão."

Autoria e papéis

> Eu (autor): “A autoria é minha. Você propõe alternativas; eu decido.”
>
> IA (ChatGPT): “Concordo. Entrego variações e diagnósticos. Você exerce curadoria e decisão estética.”

Riscos e mitigações adotadas

- Deriva estilística / “alucinação” de lore → bíblia persistente, few-shots meus, penalidades de repetição, e regra explícita: não introduzir personagens ou “leis” sem autorização.
- Explosão combinatória → *merges* planejados e gating (condições) para reduzir o número de rotas mantendo pluralidade significativa.
- Superficialidade dramática → métricas de subtexto/estaca e testes A/B: escolhas que “contam a mesma coisa com roupa diferente” são fundidas.
- Quebra de ontologia → checklist de leis do artefato por cena (p. ex., custo do tesserato).
- Vazamento/PI → o roteiro integral fica sob minha custódia e será disponibilizado apenas como Apêndice; no corpo, uso excertos curados.

Indicadores de qualidade narrativa (heurísticas de trabalho)

Adoto indicadores simples que ajudam a priorizar correções:

- Densidade de diálogo (proporção fala/total da cena; vario para dar ritmo);
- Clareza de stakes (escala 1–5 por nó);
- Rastreamento de consequências (% de escolhas com efeitos visíveis em 1–2 nós seguintes);
- Diversidade de ação (evito verbos “diz/olha/anda” como muleta);
- Índice de coerência (número de violações de bíblia detectadas por QA).

Essas métricas não substituem julgamento estético, mas me dão foco operacional.

5.4.1 Documentação, transparência e apêndice

Para garantir **auditoria metodológica**:

- Apêndice: anexo o roteiro integral (versão “golden master”) com um changelog sintético (o que a IA propôs, o que aceitei ou modifiquei, e por quê);
- No corpo da tese: apresento excertos comentados (como acima) que ilustram o método

sem spoiler estrutural;

- Tabelas e fluxos: incluo (i) tabela de parâmetros por tarefa; (ii) fluxograma do ciclo "propor → intervir → reorientar → reescrever → versionar"; (iii) esquema do nó (campos mínimos para coerência).

5.4.2 Contribuições epistemológicas: a escrita como método

Minha experiência confirma: a IA é parceira de experimentação — catalisa hipóteses, acelera comparações e torna visível o que, de outro modo, ficaria implícito. Porém, o que deixo aqui registrado é que a autoria é sempre minha (texto inicial, sinopse, argumento, roteiro, cenas, tom, curadoria, coerência e canonização de versões). Assim, narrar é pesquisar: a prática de co-roteirização transformou-se em método de investigação sobre mundos possíveis, semiótica cognitiva e convergência — exatamente os eixos que fundam esta tese.

Reunindo os estudos de caso e o meu laboratório com *Tesserato*, concluo que a narrativa complexa é, simultaneamente, objeto e procedimento. Os filmes e séries analisadas me ensinaram a ler estruturas; a parceria homem–máquina me permitiu construí-las, testando-as em tempo real. Essa dupla via — análise + criação — sustenta a contribuição desta tese: compreender e demonstrar como as estruturas dimensionais e as narrativas adaptativas podem ser projetadas, governadas e avaliadas com rigor estético e metodológico.

5.4.3 Anotações de estilo: Direção, Visualidade e Poética da Imagem

O processo de criação imagética desenvolvido para *Tesserato* articula a visualidade cinematográfica a uma metodologia de escrita expandida, em que o roteiro deixa de ser apenas textual e passa a constituir-se também como projeto de visualização cognitiva. Cada imagem concebida — seja como cena isolada, estudo de personagem ou ambiente — atua como dispositivo heurístico, revelando não apenas o espaço físico da narrativa, mas o próprio modo de pensar e sentir dos personagens e da inteligência criadora que os conduz.

A estética geral parte de uma lógica cinematográfica realista 35 mm, com ênfase na textura do grão fílmico, na profundidade atmosférica e na plasticidade da luz natural. Essa escolha reflete uma busca por verossimilhança sensorial, mesmo quando a narrativa se desloca para territórios do impossível. A fotografia, nesse sentido, não é mero registro, mas tradução emocional da consciência em imagem: cada plano se comporta como uma percepção, e cada feixe de luz como uma ideia em trânsito.

A direção de arte fundamenta-se no equilíbrio entre o natural e o simbólico. As locações — Monte Roraima, cavernas, aldeias, ruínas, laboratórios e planícies — são tratadas

como palcos mentais, espaços de intersecção entre real e imaginário. Os elementos de cena, figurinos e objetos rituais seguem uma paleta cromática dominada por ocres, verdes úmidos, cinzas e dourados, dialogando com a umidade da floresta e com a luminosidade mística dos portais do Cubo. O figurino dos cientistas e exploradores combina materiais táticos e tecidos naturais, sugerindo simultaneamente tecnologia e desgaste humano, enquanto os trajes indígenas incorporam símbolos geométricos inspirados na cosmologia macuxi, reconfigurados dentro de uma leitura contemporânea de identidade visual.

A iluminação desempenha papel narrativo central: o contraste entre luz fria e quente traduz a tensão entre razão e espiritualidade; as luzes pulsantes, vindas de fontes invisíveis, sugerem a presença do Cubo como entidade viva. Há uma poética de contraluz e difusão, em que o brilho não vem de refletores, mas do próprio ambiente — fogo, sol, névoa, bioluminescência, eletricidade —, conferindo organicidade às atmosferas. A fotografia opera sempre dentro da lógica da imersão cognitiva, aproximando-se mais da experiência do olhar humano do que de um enquadramento técnico.

A direção, por sua vez, segue um princípio de "observação ativa". A câmera não domina o espaço; ela o descobre junto ao espectador. O movimento é pausado, fluido, e o corte obedece ao ritmo interno da respiração dos personagens e da paisagem. O resultado é uma encenação de caráter contemplativo e participativo, em que o espectador assume a posição de usuário-interator: ele não apenas assiste, mas é convocado a construir o sentido entre as imagens. Esse processo de geração visual, mediado pela inteligência artificial, não substitui a autoria, mas a amplia. A IA funciona como instrumento de mediação estética e cognitiva, traduzindo instruções em matéria imagética e devolvendo ao criador novas possibilidades de leitura. Assim, a criação das imagens não é apenas uma etapa de produção, mas um campo de experimentação poética, em que direção, arte, fotografia, som e dramaturgia convergem para a formulação de uma semiótica expandida do hipercinema — uma linguagem que pensa, sente e se transforma à medida que é observada.

5.4.4 Direção e *Mise-en-Scène* Interativa

A direção em *Tesserato* propõe um deslocamento radical da função autoral: o ato de dirigir não se limita à condução de atores e cenas, mas à orquestração de fluxos perceptivos e interativos. Em vez de determinar o olhar do espectador, a direção cria condições para que esse olhar se torne parte do dispositivo narrativo. Cada movimento de câmera, variação de luz ou pausa sonora é projetado para instaurar um campo cognitivo de imersão e escolha, no qual

o usuário-interator é convidado a habitar a cena e a pensar junto com ela.

A *mise-en-scène*, nesse contexto, assume o papel de interface estética entre o visível e o imaginável. Sua função é articular planos, gestos e atmosferas de modo que cada elemento no quadro possua simultaneamente valor dramático e informacional. O espaço deixa de ser mera ambientação para tornar-se um grafo narrativo, um território de percursos e decisões. A disposição dos corpos, a direção do olhar, a densidade da neblina ou o reflexo na superfície da água são variáveis expressivas que podem ser recombinadas conforme a interação do espectador. Trata-se de uma mise-en-scène processual, viva, que se reconfigura a partir de estímulos e respostas.

Em termos conceituais, o modelo de direção aqui adotado opera dentro daquilo que denomino arquitetura de cognição compartilhada. O diretor e a inteligência artificial assumem papéis complementares: enquanto a IA simula padrões de percepção e propõe combinações imagéticas, o olhar humano reintroduz intuição, erro e poética. Essa dinâmica de dupla agência não busca equilíbrio, mas fricção produtiva — o encontro entre o cálculo e o gesto, entre a precisão algorítmica e o acaso sensível. Cada tomada é, portanto, uma negociação entre controle e abertura, técnica e transcendência.

A composição visual se sustenta em ritmos de respiração, e não em marcações de corte. O tempo é tratado como substância maleável: as cenas se expandem ou se retraem conforme a intensidade do olhar do usuário-interator. A decupagem é substituída por nós de experiência — pontos de observação a partir dos quais diferentes narrativas podem emergir. Essa estrutura torna a direção um ato coreográfico: a câmera não apenas observa o corpo, mas dança com ele no espaço.

A presença dos atores é conduzida segundo princípios de realismo sensorial e abstração simbólica. Cada gesto deve poder existir dentro de uma lógica documental e, ao mesmo tempo, evocar uma dimensão mitológica. A atuação é contida, introspectiva, marcada pela escuta. As pausas e silêncios têm a mesma importância que os diálogos, pois funcionam como gatilhos perceptivos, espaços abertos à intervenção cognitiva do espectador.

Em seu conjunto, a direção de *Tesserato* não se propõe a representar o real, mas a projetar modos de percepção do real. A mise-en-scène torna-se uma gramática interativa que traduz a complexidade emocional e cognitiva da narrativa em forma visual e sonora. O resultado é um cinema que pensa enquanto mostra, que respira junto ao olhar e que convida o espectador a experimentar o próprio ato de ver como gesto criador.

Assim, a direção e a *mise-en-scène* interativa consolidam a base estética da obra e

da pesquisa: um modelo de hipercinema cognitivo, no qual o pensamento se encena, o sensível se programa e a imagem se transforma em território de consciência compartilhada.

5.4.5 Fotografia e Luz Cognitiva

A fotografia em *Tesserato* constitui o eixo sensorial que liga a materialidade do visível à dimensão conceitual da narrativa. Mais do que registrar, a luz aqui pensa, interpreta e media a consciência. Cada quadro é concebido como um evento perceptivo: uma operação simbólica em que cor, textura e intensidade luminosa traduzem estados de mente e variações de tempo interno dos personagens.

O projeto fotográfico adota uma estética realista de natureza imersiva, fundamentada no cinema em película 35 mm e inspirada na plasticidade atmosférica da fotografia analógica. O uso de grão, reflexos, névoa e halos luminosos serve para materializar o ar e devolver à imagem a densidade que a cultura digital frequentemente elimina. A textura funciona como vestígio da presença — um lembrete de que toda visão carrega ruído, respiração e imperfeição.

A luz cognitiva — conceito central desta pesquisa — define-se como um tipo de iluminação que não apenas revela a cena, mas organiza a experiência perceptiva do espectador. Há luzes que pensam com os personagens e outras que pensam contra eles. A alternância entre temperaturas frias e quentes não segue um código cromático tradicional, mas responde ao movimento emocional e epistemológico da trama: o azul-ciano da tecnologia representa o domínio racional da IA, enquanto o âmbar difuso do fogo ou do amanhecer evoca o campo da ancestralidade e da intuição.

As fontes luminosas são sempre motivadas pelo espaço narrativo — tochas, lanternas, reflexos d'água, monitores, cristais bioluminescentes —, nunca impostas de fora. Essa escolha garante coerência realista e reforça a sensação de que o mundo possui uma lógica própria de emissão e recepção de luz. A fotografia, portanto, não ilumina o real; ela é iluminada pelo próprio universo diegético.

O enquadramento obedece à ética da observação. Planos longos, câmera subjetiva e profundidade de campo variável favorecem a imersão e aproximam o espectador do ritmo respiratório das personagens. O foco é tratado como um gesto de atenção — ora concentrado, ora disperso —, criando zonas de nitidez e esquecimento que funcionam como metáforas cognitivas.

Na direção de fotografia, a transição entre escuridão e claridade adquire valor

simbólico. A penumbra é o território do desconhecido, do potencial, do pensamento em gestação. A claridade absoluta, por sua vez, indica o risco da revelação plena — momento em que o olhar humano é quase ofuscado pelo excesso de sentido. Essa dialética visual transforma a luz em linguagem e a sombra em gramática do invisível.

Em cenas-chave, a luz torna-se evento dramático: pulsa, falha, responde a estímulos biológicos e tecnológicos, sincronizando-se com o ritmo cardíaco dos exploradores ou com a vibração do Cubo. O resultado é uma fotografia viva, que se comporta como organismo sensorial, um sistema de percepção compartilhada entre câmera, personagem e espectador.

Em síntese, a fotografia e a luz cognitiva em *Tesserato* ampliam o campo expressivo da *mise-en-scène*. A imagem deixa de ser janela para tornar-se mente em estado visual, uma superfície de tradução entre o visível e o pensável. É nesse ponto que o cinema, a ciência e a metafísica convergem, fazendo da luz não apenas ferramenta técnica, mas ato de consciência.

5.4.6 Som, Voz e Paisagem Sonora Cognitiva

O som em *Tesserato* constitui a dimensão invisível da *mise-en-scène*. Ele não é apenas trilha ou ambiência, mas matéria perceptiva em estado puro: vibração, memória e pensamento. Se a imagem opera pela luz, o som opera pelo tempo — e é nesse intervalo entre o visível e o audível que se instala o verdadeiro campo de interação cognitiva da obra. A concepção sonora baseia-se na ideia de audiovisualidade expandida, em que toda fonte sonora carrega uma intenção semântica e afetiva. Cada ruído, voz ou reverberação atua como signo: o estalo de um galho, o sussurro do vento ou o pulsar distante do Cubo podem funcionar como unidades de sentido, organizadas dentro de uma dramaturgia sonora que substitui o texto verbal pela textura acústica do pensamento.

A paisagem sonora é tratada como território psicoacústico. A selva não é mero fundo naturalista, mas uma entidade viva — respira, responde, interfere. Sons orgânicos (vento, chuva, água, insetos, fogo) mesclam-se a frequências sintéticas e pulsos digitais, criando um campo híbrido entre natureza e máquina. Essa justaposição sustenta a principal metáfora sonora da série: a coexistência entre o ancestral e o artificial.

A voz ocupa papel liminar, entre personagem e sistema. Em vários momentos, a voz humana se confunde com a da inteligência artificial ou com murmúrios espirituais de origem indeterminada. Tal ambiguidade produz o efeito de heterofonia cognitiva, em que

múltiplas camadas de fala coexistem — vozes internas, gravações, sonhos, ecos, etc. A fala deixa de ser veículo de informação para tornar-se textura emocional. O espectador é levado a escutar mais com o corpo do que com o ouvido.

A construção sonora segue princípios de imersão cognitiva: utiliza gravações binaurais e camadas *ambisonic* para gerar sensação de presença tridimensional. O objetivo é dissolver a fronteira entre espaço físico e psíquico, permitindo que o usuário-interator experimente o som como ambiente tátil. Dessa forma, o som adquire papel narrativo — ele guia, desorienta, alerta, cura e revela.

O design sonoro incorpora também o conceito de ruído consciente. Cada distorção, interferência ou microfonia representa o atrito entre sistemas de percepção: o humano, o tecnológico e o espiritual. Quando o Cubo "fala", ele o faz por meio de falhas, sobreposições e pulsares ininteligíveis. A ausência de clareza é deliberada; a incompreensão sonora torna-se metáfora do desconhecimento humano diante do divino e do algorítmico.

A trilha musical — construída a partir de timbres orgânicos manipulados digitalmente — cumpre uma função mais sinestésica que narrativa. Cordas, vozes, percussões e drones eletrônicos se dissolvem em paisagens harmônicas que acompanham o estado interno das personagens, não suas ações externas. O som, portanto, não ilustra o drama: ele o pressente.

Em momentos de virada narrativa, a paisagem sonora substitui a montagem: as cenas se conectam por pontes acústicas que conduzem o espectador de uma realidade a outra sem corte visual. Essa continuidade auditiva gera a sensação de fluxo mental, sustentando o conceito de "cinema-cognição" que atravessa todo o projeto.

O som, enfim, é o fio invisível da narrativa — une os planos, costura os tempos, habita o intervalo entre olhar e pensamento. É ele que permite que o Cubo exista mesmo quando não se vê, pois sua presença se faz sentir antes de ser compreendida. O resultado é uma paisagem sonora que pensa, respira e se transforma, convertendo a experiência auditiva em uma extensão sensorial da consciência.

5.4.7 Montagem, Ritmo e Estrutura Temporal

A montagem em *Tesserato* ultrapassa a noção clássica de encadeamento de planos para tornar-se um sistema cognitivo de articulação do tempo e da experiência. O processo de montagem, tanto na escrita quanto na imagem, funciona como operação de pensamento: uma forma de organizar o sensível, traduzindo o fluxo mental em ritmo, respiração e silêncio.

A estrutura temporal da obra é concebida como tessitura dimensional, em que presente, passado e futuro coexistem e se contaminam mutuamente. Essa coexistência se materializa através de cortes não lineares, sobreposições de durações e repetições intencionais que instauram zonas de eco narrativo — fragmentos de memória que se reconfiguram a cada nova leitura. A montagem não busca continuidade, mas ressonância: as cenas não se sucedem, vibram entre si.

Inspirada nas teorias da narratologia contemporânea e na semiótica cognitiva, a montagem aqui assume função epistemológica. Cada junção de imagens, cada elipse ou prolongamento, representa uma hipótese de mundo possível, uma alternativa perceptiva. A justaposição de planos não cria apenas sentido; cria consciência narrativa. Assim, a montagem se torna a tradução visual da mente em estado de exploração.

O ritmo não se baseia em métrica formal, mas em pulsos respiratórios — alternâncias entre expansão e recolhimento, entre contemplação e urgência. O tempo da montagem é o tempo da mente em busca de compreensão. Por isso, as pausas, os vazios e os silêncios são tratados como unidades de sentido, equivalentes às imagens. O intervalo entre um plano e outro é o espaço onde o espectador pensa.

O conceito de montagem cognitiva desenvolvido nesta pesquisa envolve três camadas principais:

- Montagem de percepção organiza a atenção do espectador e define o campo do visível.
- Montagem emocional conecta estados afetivos, gerando empatia e tensão.
- Montagem de consciência articula ideias abstratas e temporalidades múltiplas em um mesmo gesto.

Essas três camadas atuam de forma simultânea e interdependente, configurando uma experiência de leitura visual em que o tempo é tanto matéria quanto personagem. A linearidade é substituída por estruturas de espelho e loop, em que o início e o fim se confundem, refletindo a natureza labiríntica do **Cubo**.

A montagem é também o espaço de colaboração entre humano e máquina. Durante a geração das imagens e das sequências, a inteligência artificial participa como agente combinatório, oferecendo variações de ordem, cadência e transição. O processo humano intervém reinterpretando essas combinações à luz da dramaturgia e do ritmo interior da narrativa. O resultado é uma edição híbrida, em que o cálculo algorítmico e a intuição poética coexistem numa mesma sintaxe audiovisual.

O tempo narrativo, portanto, não é absoluto, mas relacional e perceptivo. Cada

espectador — ou usuário-interator — reconstrói sua própria sequência de acontecimentos conforme sua atenção, memória e escolha. A montagem torna-se, assim, o instrumento que transforma o cinema em cognição e o espectador em coautor.

No contexto do hipercinema, a montagem deixa de ser a "arte do corte" para tornar-se a arte da conexão. Não une planos, mas mentes; não define uma linha de tempo, mas um campo de possibilidades. O corte deixa de separar para permitir o trânsito entre dimensões. É nessa operação que o tempo se expande e o Cubo, enquanto estrutura narrativa, revela sua verdadeira função: ser um dispositivo de pensamento em movimento.

5.4.8 Arquitetura Sonovisual e Integração Multimodal

O termo Arquitetura Sonovisual[17] descreve a estrutura integrada entre som, imagem e tempo dentro de uma obra audiovisual. Ou seja, trata-se da organização perceptiva do audiovisual — como o som molda o espaço, como a imagem gera ritmo, e como ambos produzem uma experiência imersiva e cognitiva no espectador. É chamada "arquitetura" porque funciona como um edifício sensorial, um sistema de relações estruturadas entre elementos:

- som (voz, ruído, silêncio, música)
- imagem (luz, cor, movimento, textura)
- tempo (ritmo, duração, repetição, pausa)
- espaço (profundidade, ambiente, direção de som e luz)

Em *Tesserato*, essa arquitetura se torna cognitiva e interativa, pois a IA, os estímulos visuais e sonoros e as decisões do espectador formam uma malha perceptiva viva, em constante reorganização — um ecossistema sensorial e semiótico. A "Arquitetura Sonovisual" de *Tesserato* constitui o núcleo integrador da obra: um sistema em que imagem, som, ritmo e interação formam uma unidade orgânica de percepção e pensamento.

Mais do que uma soma de linguagens, o projeto estabelece uma *ecologia sensorial*, em que cada elemento — luz, cor, voz, textura, movimento, silêncio — participa ativamente da construção do sentido. Essa integração multimodal parte do princípio de que o audiovisual contemporâneo deixou de ser uma experiência linear e unidirecional. No fluxo de mídia em que o espectador é também operador, a narrativa torna-se um organismo dinâmico,

[17] Usado em contextos de cinema expandido, estudos da percepção e design audiovisual. Arquitetura sonovisual é o sistema estrutural que organiza as relações entre som, imagem, tempo e espaço na narrativa audiovisual. No roteiro, ela constitui uma forma de pensamento perceptivo: uma ecologia cognitiva em que luz, cor, ruído, silêncio e ritmo compõem uma única linguagem sensorial e inteligível, mediada pela interação entre humano e máquina.

atravessado por diferentes códigos semióticos. *Tesserato* responde a essa condição através de uma arquitetura de convergência cognitiva, na qual a interação não é um recurso técnico, mas uma extensão perceptiva da consciência.

A concepção estrutural da obra baseia-se em camadas sonovisuais interdependentes. A primeira camada, visual-fotográfica, corresponde à materialidade imagética — a densidade da paisagem, o gesto, o corpo, o brilho e a sombra. A segunda, sonora e acústica, introduz o espaço invisível, o campo da vibração e da ressonância. A terceira, temporal e rítmica, regula o fluxo entre presença e ausência, entre imagem e silêncio. Por fim, a quarta camada, interativa e cognitiva, conecta as anteriores à experiência do usuário-interator, transformando a recepção em ato de criação.

Essa estrutura multimodal não busca homogeneizar os elementos, mas preservar a diferença como princípio de sentido. Cada camada comunica de modo distinto, mas é precisamente na tensão entre elas que emerge o pensamento estético. A luz colide com o som, o tempo dobra sobre o espaço, o silêncio invade a imagem — e é desse atrito que nasce o discurso poético do hipercinema.

Do ponto de vista técnico, o sistema sonovisual é modelado segundo uma arquitetura de retroalimentação perceptiva. Isso significa que as imagens e sons podem reagir ao comportamento do espectador, ajustando intensidade, ritmo e foco conforme padrões de atenção. Essa variação contínua cria a sensação de organicidade: a obra não apenas é vista e ouvida, mas também "observa" e "escuta" quem a experiência. A inteligência artificial atua como mediadora desse processo, reorganizando os estímulos sensoriais em tempo real, sem romper a coerência narrativa.

A integração multimodal se manifesta também na própria linguagem da montagem e da *mise-en-scène*. Os planos visuais possuem correspondência direta com frequências sonoras e pulsações luminosas, compondo um sistema de equivalências simbólicas: um corte pode gerar uma dissonância harmônica; um fade pode converter-se em silêncio vibrante. A imagem pensa como o som, e o som pensa como a luz.

Essa fusão entre o sensorial e o cognitivo fundamenta o conceito de hipercinema, entendido aqui como um campo expandido de percepção audiovisual, no qual o espectador é simultaneamente sujeito e interface. O "Hipercinema" não apenas apresenta mundos possíveis; ele os faz emergir da própria experiência de observação. O ato de assistir torna-se, assim, um processo cognitivo de construção de realidade.

A "Arquitetura Sonovisual" de *Tesserato* não é apenas o suporte técnico da obra,

mas seu próprio modo de existência. Ela traduz em forma estética a tese central deste trabalho, que a narrativa complexa contemporânea se manifesta como “Semiótica Cognitiva”, onde o pensamento, a emoção e a tecnologia convergem em um mesmo fluxo expressivo.

5.4.9 Plano de Criação Visual – Personagens e Composições

Depois de enviar o roteiro e trabalhar com o *chat* os sequenciamentos e desdobramentos da trama, comecei a desenvolver o estilo de cada personagem, as locações, etc. e passei a criar com a ajuda da IA — Inteligência Artificial imagens que dão suporte ao roteiro. Defini assim - Estilo geral: realismo cinematográfico, luz dourada e atmosfera amazônica (Monte Roraima).

Para cada personagem:

- Retrato individual estático – meio corpo, foco no rosto, luz natural e fundo montanhoso.
- Composição narrativa – personagem em ação com seus instrumentos (de pesquisa, gravação, exploração, observação etc.).
- Cena simbólica – personagem interagindo com *Tesserato*, portais, ou elementos místicos (como o símbolo Merkaba).

IMAGEM 01 - TESTE



Fonte: Chatgpt5

Após os individuais:

- Grande pôster horizontal com todo o grupo reunido diante do Monte Roraima, versão sem texto;
- Versão final com design gráfico — título “*Tesserato*”, textura cósmica e iluminação simbólica (*glow* do Merkaba).

Para garantir consistência com o estilo cinematográfico aprovei definimos alguns padrões. São eles:

- Runa Maia — semiologista, 31 anos, polaca, pele clara, cabelo loiro acinzentado, olhar profundo e postura introspectiva;
- Vestuário: roupas neutras, práticas de campo (tons bege, areia, cinza-claro), com adereços sutis de pesquisa (gravador de áudio, bloco de notas, mochila leve;
- Cenário base: Monte Roraima ao fundo, atmosfera de neblina dourada e luz suave do amanhecer;
- Cena simbólica: *Tesserato* refletido em superfície líquida ou projetando luz sobre o rosto dela.

O chat me perguntou assim:

> Quer que eu mantenha o rosto sem identidade definida (neutro, genérico) para respeitar a estética de personagem fictícia? Assim posso gerar a primeira sequência de **Runa Maia** (retratos e cenas simbólicas).

Respondi o seguinte:

> Crie personagens marcantes como você fez com **Ária Savana**.

A resposta veio em seguida:

> Perfeito — entendi exatamente o que você quer: **personagens marcantes, com força visual e presença cinematográfica**, como a Ária Savana — realistas, carismáticos, cada um com expressão, textura e atmosfera própria, mantendo coerência estética. Então seguiremos este padrão para todos:
> **Presença**: olhar expressivo, gesto significativo, corpo e figurino que comunicam a profissão e a psique.
> **Ambiente**: Monte Roraima e Amazônia — rochas, vento, luz dourada, névoa — sempre realista, com aura mística.
> **Símbolos**: inserção sutil *do Tesserato* ou do Merkaba em reflexos, luzes, tatuagens, instrumentos, etc.
> **Estilo visual**: pintura digital hiper-realista, tons quentes e textura cinematográfica.
> Vou começar por **Runa Maia**, criando **três composições**:
> Retrato (personalidade e olhar)
> Cena de campo (semiologista em ação) Interação simbólica com *Tesserato*
> E depois sigo com **Gabo Nocchi**, **Vanessa**, **Rodrigo**, e assim por diante até completarmos o elenco. Posso gerar agora **Runa Maia** dentro desse padrão épico realista?

Segue agora o resultado como IMAGEM 2:

IMAGEM 2 - RUNA MAIA



Fonte: CHATGPT5

Estabeleci uma diretriz de Produção Visual (*Cubo de Metatron* – Núcleo Principal) onde cada personagem tem três composições realistas e cinematográficas, respeitando suas ações e atmosferas do roteiro:

1. Runa Maia – semiologista introspectiva.
- Retrato no amanhecer ao pé da montanha.
- Ação decifrando inscrições em rocha úmida.
- Cena simbólica na caverna, o Cubo refletindo símbolos em seu rosto.

2. Gabo Nocchi – cineasta latino.
- Retrato com câmera ao ombro e olhar criativo.
- Ação captando imagens da equipe.
- Cena simbólica filmando o Cubo em movimento dimensional.

3. Vanessa – geógrafa e espiã.
- Retrato determinado, sob chuva leve.
- Ação escalando penhasco ou manuseando mapas.
- Cena simbólica infiltrada, observando o Cubo à distância.

4. Rodrigo – cinegrafista revolucionário.
- Retrato enérgico, em contraluz.
- Ação registrando evento luminoso.
- Cena simbólica com a câmera captando reflexos do Merkaba.

Decidi manter um padrão técnico ideal:

- Formato 1792×1024 px, widescreen.
- Iluminação natural (sol baixo / atmosfera dourada).
- Fisionomia única, fictícia e consistente (mantendo a mesma personagem nas três cenas).

- Realismo cinematográfico — textura, cor e composição como filme.

Sendo semiologista, Runa atua entre o campo simbólico e o científico, então o figurino e a ambientação precisam refletir essa dualidade. Eis a proposta ideal para mantê-la marcante e coerente com o roteiro.

- Figurino: roupas de campo leves e práticas (tons neutros — cinza, areia, verde-claro), com lenço ou echarpe fina que simboliza a busca de sentido (um detalhe que se move com o vento e adiciona lirismo visual).
- Acessórios: caderno de anotações, tablet ou prancheta com símbolos; pulseira de couro ou colar com pequeno pingente geométrico (ecoando *Tesserato*).
- Postura: corpo suave, expressivo — mais observadora do que atuante; a força dela está no olhar e na escuta.

Cenas definidas:

1. No amanhecer, observando inscrições rochosas sob luz dourada.
2. Decifrando padrões semiológicos em rochas úmidas.
3. Diante do Cubo, sendo iluminada pelos signos flutuantes — a revelação.

Essa caracterização equilibra campo e introspecção, ciência e transcendência — essência da **Runa Maia**, a semiologista, será representada com essa dualidade entre o olhar analítico e o sensível, num realismo cinematográfico com tons que variam do terreno ao místico. Como cada personagem tem um estilo e um propósito diferente, decidimos pelo conjunto ficar mais rico visualmente e narrativamente, sem perder coerência estética geral. Seguindo este princípio, ficou assim:

- Cada personagem terá um estilo visual próprio, coerente com sua função e personalidade no roteiro.
- O conjunto manterá a mesma qualidade cinematográfica e realismo, mas variará paleta, luz, enquadramento e atmosfera conforme o propósito de cada um.

Exemplo:

- Runa Maia → tom analítico e místico (luzes suaves, olhar introspectivo).
- Gabo Nocchi → energia criativa e expressiva (movimento, cor quente, câmera em ação).
- Vanessa → tensão e espionagem (contraste, chuva, reflexos, clima de suspense).
- Rodrigo → força e revolução (tons terrosos, contraluz, dinamismo).

Isso cria uma identidade coral, onde cada personagem vibra em sua própria frequência dentro do mesmo universo narrativo. Criamos stills cinematográficos, que são

perfeitos para capturar a atmosfera e a presença da personagem dentro do espaço narrativo. Então, para Runa Maia, fizemos:

Still 1 – Amanhecer em Roraima: ela observa inscrições em pedra sob luz dourada difusa. Still 2 – Neblina amazônica: Runa analisa símbolos semiológicos, foco na textura das rochas e na introspecção do olhar.

Still 3 – Caverna dimensional: *Tesserato* projeta luz dourada e azul sobre ela, em atmosfera mística e realista.

Mantendo um padrão de direção de fotografia cinematográfica realista, com:

- Contraste suave e gradação natural de luz (sem brilho artificial);
- Cores balanceadas — tons terrosos e dourados nos exteriores; azuis e ocres nos interiores;
- Granulação leve, textura orgânica, como registro de câmera de cinema digital (ARRI ou RED).
- Composição narrativa, explorando profundidade de campo e luz volumétrica.

Isso garante que as cenas de Runa Maia pareçam verdadeiros *stills* de uma superprodução. Depois de algumas tentativas e erros por parte do chatgpt5 que alucina e deriva tal como já foi explicado aqui, chegamos a um estilo consolidado:

- Cinematográfico realista, granulação leve, luz volumétrica;
- Cada still independente.
- *Cubo de Metatron* apenas na terceira imagem.

O resultado final ficou assim mantendo o padrão cinematográfico que definimos:

Prompt 1 – Amanhecer em Roraima

> "Runa Maia, semiologist woman of Polish descent, 31 years old, slender and introspective, standing among rocky formations at dawn at the base of Mount Roraima. Warm golden light, light mist, cinematic realism, shallow depth of field, 35mm film texture, medium shot, contemplative expression."

Prompt 2 – Neblina Amazônica

> "Runa Maia, same woman, analyzing ancient symbols on humid stones in the Amazonian mist. Cold bluish tones, light rain, close shot, cinematic lighting, introspective gaze, realistic textures, film grain, depth of field, high-resolution cinematic still."

Prompt 3 – Caverna Dimensional com *Tesserato*

> "Runa Maia, same woman, inside a vast cavern illuminated by the golden-blue light of the Metatron's Cube, a glowing geometric structure hovering before her. Realistic lighting, cinematic atmosphere, wide shot, volumetric light and mist, film texture, epic composition."

Seguindo a mesma estrutura cinematográfica, aqui está o plano visual e os prompts prontos para gerar as três *stills* realistas de GABO NOCCHI, o cineasta latino da expedição.

Personagem: Gabo Nocchi Idade: 37 anos

Origem: latino, feições serenas e gesticulador.

Função: cineasta e documentarista da equipe *do Tesserato*.

Personalidade visual: expressivo, sensível ao detalhe, observa o mundo pela lente. Paleta predominante: tons quentes (laranja, cobre, marrom e luz natural).

Estilo de filmagem: realismo poético e energia criativa.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Gabo Nocchi, a 37-year-old Latin male filmmaker, standing with his camera slung over his shoulder near Mount Roraima at golden hour. Warm sunlight, earthy tones, cinematic realism, expressive eyes, serene face, slight smile, light wind moving his hair, film grain texture, medium close-up."

Prompt 2 – Ação de Campo

> "Gabo Nocchi filming the research team at the base of Mount Roraima. He adjusts his camera tripod while gesturing to another person off-screen. Natural light, lens flare, rich warm color palette, documentary-style cinematic realism, 35mm film texture, depth of field focused on his movement."

Prompt 3 – Cena Simbólica

> "Inside a dimly lit cavern, Gabo Nocchi films the golden-blue glow of the Metatron's Cube hovering mid-air. The reflection of the cube's light shines on his face and camera lens. Wide shot, cinematic atmosphere, realistic lighting, film grain, volumetric mist, epic composition."

IMAGEM 03 - GABO NOCCHI



Fonte: Chatgpt5

Estas três *stills* manterão coerência com o universo *do Tesserato*, apresentando Gabo como o olhar que registra e testemunha a narrativa.

Personagem: MERKABA PEMON Idade: 19 anos

Origem: indígena macuxi, corpo esguio e atlético, marcada por pinturas corporais tradicionais.

Função: ponte entre o mundo espiritual da floresta e os cientistas da expedição. Personalidade visual: força silenciosa, sabedoria ancestral, olhar conectado com a natureza e com *Tesserato*.

Paleta cromática: verdes, dourados e tons terrosos; luz solar filtrada por folhagens.

Direção de fotografia: naturalista e espiritual, contraste sombra e brilho, textura de filme real.

Prompt 1 – Retrato na Floresta

> "Merkaba Pemon, 19-year-old Indigenous Macuxi woman, slender and athletic, with traditional body paint and ornaments made of natural fibers, standing in the rainforest near Mount Roraima. Sunlight filtering through leaves, earthy tones, cinematic realism, shallow depth of field, 35mm film grain, contemplative expression."

Prompt 2 – Cena de Ação / Exploração

> "Merkaba Pemon exploring the rocky forest base of Mount Roraima. She touches the moss-covered stones marked with ancient symbols. Light rain, misty atmosphere, golden-green light beams filtering through the canopy, cinematic realism, film texture, wide shot showing strength and movement."

Prompt 3 – Cena Simbólica

> "Merkaba Pemon inside a luminous cavern, facing the golden-blue Metatron's Cube hovering mid-air. The glowing geometric light reflects on her skin markings and eyes, merging ancestral wisdom with cosmic energy. Cinematic realism, volumetric light, mist, deep contrast, wide shot, film texture."

IMAGEM 04 - MERKABA PEMON



Fonte: Chatgpt5

Estas três *stills* consolidam Merkaba Pemon como figura espiritual e física — o elo entre o humano e o dimensional.

Personagem: ÁRIA SAVANA

Idade: 43 anos

Origem: morena jambo, brasileira, antropóloga de personalidade marcante.

Função: a líder intelectual e emocional da expedição, responsável por decifrar os rituais e significados humanos *do Tesserato*.

Personalidade visual: firme, intensa e contemplativa; combina razão científica e espiritualidade ancestral.

Paleta cromática: tons quentes e densos — dourado, cobre, marrom e âmbar.

Direção de fotografia: estética de cinema de autor; texturas naturais, luz do amanhecer e contraluz simbólico.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Ária Savana, 43-year-old Brazilian anthropologist with deep brown skin and strong features, standing at sunrise on the rocky plateau of Mount Roraima. Warm golden light, wind moving her hair, calm but intense expression, cinematic realism, shallow depth of field, 35mm film texture, medium close-up."

Prompt 2 – Ação de Campo

> "Ária Savana kneeling beside ancient rock carvings, analyzing them with a notebook and small brush. She wears field clothes in earthy tones. Background of mist, Roraima cliffs and low vegetation. Golden sunlight filtering through fog, cinematic realism, film grain, soft contrast."

Prompt 3 – Cena Simbólica

> "Ária Savana inside the dimensional cavern, standing before the Metatron's Cube emitting golden and blue light. The reflections illuminate her face and the surrounding rock walls. Her expression is one of awe and discovery. Wide cinematic shot, volumetric light, 35mm film texture, epic and emotional tone."

IMAGEM 5 - ÁRIA SAVANA



Fonte: Chatgpt5Plus

Estas três *stills* posicionam Ária Savana como o eixo humano da narrativa — a consciência que articula ciência, mito e emoção. Avançando agora com Vanessa, mantendo o padrão cinematográfico realista e simbólico, mas com um tom visual próprio, de tensão e dualidade.

Personagem: VANESSA Idade: 22 anos

Origem: brasileira, geógrafa de corpo escultural, infiltrada como espiã da organização.
Função: coletar informações sobre o Cubo e monitorar a equipe, movendo-se entre o papel de exploradora e agente oculta.

Personalidade visual: energia intensa, olhar vigilante, postura firme — sensualidade contida e foco estratégico.

Paleta cromática: tons frios e metálicos — cinza, azul e verde-escuro, contrastando com o dourado de cenas simbólicas.

Fotografia: thriller naturalista, contrastes de luz e sombra, chuva, neblina, reflexos d'água.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Vanessa, 22-year-old Brazilian geographer and secret agent, athletic build, standing in light rain near Mount Roraima. Wet hair, sharp and focused gaze, wearing a dark waterproof jacket. Soft cinematic lighting, muted colors, 35mm film texture, natural rain droplets, close-up shot."

Prompt 2 – Cena de Ação / Infiltração

> "Vanessa climbing a rocky slope near a waterfall at the base of Mount Roraima, holding a folded map and a small GPS device. Mist and rain mix in the air, lens flare and raindrops on the lens, cinematic realism, cold color palette, high contrast, film grain, wide shot."

Prompt 3 – Cena Simbólica

> "Vanessa hidden behind wet rocks inside a cave, watching from a distance as the golden-blue Metatron's Cube glows in the darkness. The cube's light reflects faintly on her eyes and rain-soaked clothes. Cinematic realism, volumetric light, high contrast, tension and mystery, 35mm film grain."

IMAGEM 06 - VANESSA



Fonte: Chatgpt5

Estas três *stills* mostram Vanessa como força oculta da expedição — movendo-se entre o real e o simbólico, a fé e a espionagem. Seguindo com Rodrigo, mantenho o mesmo padrão cinematográfico realista, mas com um tom visual mais dinâmico, de energia e resistência.

Personagem: RODRIGO

Idade: 30–35 anos (“balzaquiano”)

Origem: brasileiro, cinegrafista da equipe e espião da revolução.

Função: documentar a expedição, registrar provas e transmitir informações ao movimento revolucionário.

Personalidade visual: energético, determinado, olhar observador e solidário; age em meio à tensão com coragem.

Paleta cromática: tons terrosos, alaranjados e acobreados — remetendo à poeira, ao fogo e ao calor humano.

Direção de fotografia: estilo documentário de guerrilha; câmera na mão, contraste dramático, luz natural e textura de filme.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> “Rodrigo, athletic Brazilian cameraman in his mid-thirties, standing on a windy plateau near Mount Roraima, holding a professional film camera. Warm earthy tones, sunlight breaking through clouds, intense expression, cinematic realism, 35mm film texture, medium shot.”

Prompt 2 – Cena de Ação / Registro

> “Rodrigo filming the research team during an approaching storm. His camera is wet with rain as he steadies it on his shoulder. Strong wind, flying dust and mist, dramatic light contrast, film grain, handheld documentary style, cinematic realism, wide shot.”

Prompt 3 – Cena Simbólica

> “Inside the glowing cavern, Rodrigo records the floating golden-blue Metatron’s Cube with his camera. The reflections of the cube’s light cover his face and the lens, merging technology and mysticism. Cinematic realism, volumetric light, depth, 35mm film texture, wide composition.”

IMAGEM 07 - RODRIGO



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* consolidam Rodrigo como o olhar revolucionário da narrativa — o que transforma observação em resistência. Avançando com SAM, o diretor norte-americano da expedição e figura central na condução prática do programa dentro da trama *do Tesserato*, ficou definido o seguinte:

Personagem: SAM Idade: 44 anos

Origem: norte-americano, diretor extrovertido e bonachão.

Função: dirigir o reality científico e manter o grupo coeso sob pressão.

Personalidade visual: carismático, prático, irônico, transmite leveza mesmo em meio ao caos.

Paleta cromática: tons quentes – laranja, marrom, areia – com contraluz suave de pôr-do-sol.

Direção de fotografia: estilo "making-of" cinematográfico; câmera na mão, luz natural e calor humano.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Sam, 44-year-old American director with a friendly and expressive face, standing beside a professional monitor near Mount Roraima at sunset. Warm orange light, casual clothing, headset around his neck, smiling confidently. Cinematic realism, shallow depth of field, 35 mm film grain, medium close-up."

Prompt 2 – Cena de Ação / Comando

> "Sam directing the research team during an outdoor shoot. He gestures energetically toward the camera crew under golden-hour light. Dust and wind in the air, cinematic realism, warm tones, documentary style, dynamic movement, 35 mm film texture."

Prompt 3 – Cena Simbólica

> "Inside the dimly lit cavern, Sam watches the team filming the glowing golden-blue Metatron's Cube. His face reflects the mixed awe and professional focus of a director witnessing something beyond cinema. Volumetric light, cinematic realism, film grain, wide composition, emotional tone."

IMAGEM 08 - SAM



Fonte: Chatgpt5

Estas três *stills* revelam Sam como o eixo pragmático e humano do grupo – um diretor que busca sentido no controle e acaba filmando o incontrolável. Seguindo agora então com ALICE, a produtora inglesa e agente dupla — personagem de ambiguidade intelectual e emocional, fundamental na tensão narrativa *do Tesserato*, orientei o ChatGpt Plus a desenhar:

Personagem: ALICE Idade: 30 anos

Origem: inglesa, expressão séria, postura controlada.

Função: produtora do programa e agente dupla que monitora os interesses corporativos e governamentais por trás da expedição.

Personalidade visual: fria, racional, elegante; observadora atenta e estrategista.

Paleta cromática: tons frios — cinza, azul aço e preto, com contrastes sutis de luz branca e reflexos metálicos; estética de espionagem e drama psicológico.

Direção de fotografia: planos fechados, sombras definidas, reflexos sutis.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Alice, 30-year-old English film producer with serious expression and sharp features, standing in a tented base camp near Mount Roraima, reviewing footage on a tablet. Soft cold light, subtle blue tones, cinematic realism, medium close-up, 35mm film texture."

Prompt 2 – Cena de Ação / Espionagem

> "Alice inside a communication tent at night, lit only by laptop screens and portable lamps, secretly sending data. Reflections of code on her face, rain outside, cinematic realism, deep contrast, film grain, psychological tension."

Prompt 3 – Cena Simbólica

> "In the cavern illuminated by the golden-blue Metatron's Cube, Alice watches silently from a distance, half her face lit, half in shadow. The light of the cube reflects in her eyes, suggesting revelation and moral conflict. Cinematic realism, volumetric light, emotional tone, 35mm film grain.

IMAGEM 09 - ALICE



Fonte: Chatgpt

Estas *stills* revelam Alice como a consciência dividida do grupo — entre dever e ética, razão e mistério. Para construir a imagem de MAALOMAI, o jovem líder macuxi criado por Ária Savana, orientei o ChatGpt Plus a fazer ele epresentar o elo entre o saber ancestral e o olhar contemporâneo da expedição — a ponte viva entre a ciência e a cosmologia indígena no universo de *Tesserato*. Segue sua descritiva.

Personagem: MAALOMAI Idade: 21 anos

Origem: indígena macuxi de Roraima, filho de criação de Ária Savana.

Função: guia espiritual e tradutor simbólico da floresta; o único que compreende os sinais do Cubo a partir da cosmovisão ancestral.

Personalidade visual: sereno, confiante, olhar profundo e consciente da harmonia entre tecnologia e natureza; tons terrosos e verdes esmeralda.

Paleta cromática: reflexos dourados do sol e luz natural das matas.

Direção de fotografia: naturalista e poética — fusão entre o real e o sagrado; luz filtrada, texturas orgânicas e sensação de transcendência.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Maalomai, 21-year-old Indigenous Macuxi man, calm and strong, standing in a sunlit forest near Mount Roraima. Traditional ornaments and light body paint, warm golden-green light filtering through trees, cinematic realism, shallow depth of field, 35mm film texture, serene expression."

Prompt 2 – Cena de Ação / Guia Espiritual

> "Maalomai leading the expedition team through dense jungle terrain. He walks ahead with confidence, holding a carved staff, sunlight and mist intertwining in the forest. Realistic cinematic lighting, film grain, naturalistic atmosphere, wide shot, symbolic composition."

Prompt 3 – Cena Simbólica / O Chamado do Cubo

> "Inside the dimensional cavern, Maalomai stands before the glowing Metatron's Cube, eyes closed, light reflecting on his body paint as if resonating with ancient knowledge. Golden-blue light beams, cinematic realism, volumetric mist, 35mm film texture, mystical tone."

IMAGEM 10 - MAALOMAI



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* apresentam Maalomai como o guardião da memória e da energia do Cubo, a síntese entre o humano, o ancestral e o cósmico. Agora para representar PENNA'YUN, o velho cacique macuxi do Monte Roraima, figura central na dimensão espiritual *do Tesserato*, a decisão foi a de representar a sabedoria ancestral e o ponto de equilíbrio entre o visível e o invisível.

Personagem: PENNA'YUN

Idade: cerca de 70–80 anos

Origem: cacique macuxi, líder da tribo nas montanhas de Roraima.

Função: guardião do conhecimento sagrado e dos portais dimensionais. Ele reconhece *Tesserato* como um antigo símbolo de poder e equilíbrio cósmico.

Personalidade visual: imponente, sereno, olhar profundo e penetrante; cada gesto tem valor ritual.

Paleta cromática: tons terrosos e bronzeados, contrastados com dourado e azul místico em cenas simbólicas.

Direção de fotografia: épica e reverente — luz natural suave, granulação orgânica e composições que evocam o sagrado.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Penna'yun, an elderly Indigenous Macuxi chief with deep lines of wisdom on his face, standing at sunrise on a high plateau of Mount Roraima. He wears traditional feather ornaments and woven cloth, holding a carved staff. Warm golden light, cinematic realism, shallow depth of field, 35mm film texture, calm and powerful expression."

Prompt 2 – Cena de Ação / Ritual Ancestral

> "Penna'yun performing a sacred ritual with smoke and fire near a natural rock altar overlooking Mount Roraima. Mist swirling, sunlight filtering through, earthy tones, cinematic realism, film grain, wide shot, reverent and symbolic atmosphere."

Prompt 3 – Cena Simbólica / O Guardião do Cubo

> "Inside the cavern, Penna'yun stands before the golden-blue Metatron's Cube, extending his hand toward it. The light surrounds him, merging ancestral symbols with cosmic geometry. Volumetric light, deep shadows, cinematic realism, mystical tone, 35mm film texture."

IMAGEM 11 - PENNA'YUN



Fonte: Chatgpt5

Essas *stills* apresentam Penna'yun como o guardião da passagem — o que compreende que o Cubo não é apenas tecnologia, mas um espelho das dimensões espirituais da Terra. Segui então com CAMILO, o jovem historiador ítalo-brasileiro, especialista em semiótica e um dos pilares teóricos da expedição. Ele representa o olhar racional e simbólico da mente humana diante do mistério.

Personagem: CAMILO Idade: 28 anos

Origem: ítalo-brasileiro, olhar curioso e postura analítica.

Função: interpretar inscrições e estruturas de linguagem associadas ao *Tesserato*, articulando os estudos semiológicos de Runa Maia e as tradições ancestrais de Maalomai. Personalidade visual: concentrado, inquieto, com brilho intelectual e leve traço de ansiedade criativa.

Paleta cromática: tons neutros (areia, bege, marfim) misturados a azuis suaves — indicando reflexão e clareza mental.

Direção de fotografia: naturalista com leve foco acadêmico — luz difusa, composições simétricas e textura de filme real.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Camilo, 28-year-old Italo-Brazilian historian, clean-shaven with expressive eyes, wearing a light field shirt and notebook strap, standing among stone inscriptions near Mount Roraima. Soft daylight, neutral tones, cinematic realism, shallow depth of field, 35mm film texture, intellectual focus."

Prompt 2 – Cena de Ação / Análise Semiótica

> "Camilo studying and comparing ancient symbols drawn on rock surfaces. He writes in his field journal while referencing digital data on a tablet. Natural light from above, balanced color palette, realistic cinematic lighting, film grain, medium shot."

Prompt 3 – Cena Simbólica / A Revelação

> "Camilo inside the luminous cavern, kneeling with open notebook as the golden-blue Metatron's Cube hovers nearby. The light projects symbols across the cave walls, connecting his writings to cosmic geometry. Cinematic realism, volumetric light, film grain, awe and revelation."

IMAGEM 12 - CAMILO



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* mostram Camilo como o intérprete racional do sagrado — aquele que tenta traduzir o inefável em linguagem, o humano em código. Agora, para fazer DOM GREGÓRIO, o padre italiano, erudito e estudioso dos textos sagrados, decidi que ele seria o personagem que traria o peso da tradição, a voz da fé e o confronto entre teologia e ciência dentro da trama de *Tesserato*.

Personagem: DOM GREGÓRIO Idade: 68–75 anos

Origem: italiano, de aparência austera e olhar compassivo.

Função: decifrar as conexões entre *Tesserato* e antigos manuscritos teológicos; representa o embate entre o conhecimento espiritual e o racional.

Personalidade visual: sereno, culto, expressão de sabedoria e inquietude interior.

Paleta cromática: tons de sépia, vinho e dourado envelhecido — evocando manuscritos e luz de velas.

Direção de fotografia: estética renascentista e contemplativa — contraste entre sombra e luz, aura espiritual e textura de filme real.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Dom Gregório, elderly Italian priest in his late sixties, wearing a weathered clerical shirt and holding an old leather-bound book. Standing beside a stone altar near Mount Roraima, with warm evening light and shadows of candles flickering on his face. Cinematic realism, 35mm film texture, deep contrast."

Prompt 2 – Cena de Ação / Interpretação Sagrada

> "Dom Gregório seated at a wooden table filled with old manuscripts, candles, and maps of constellations. He writes notes with a quill as sunlight streams through an opening in the cave. Golden tones, cinematic realism, film grain, contemplative mood, medium shot."

Prompt 3 – Cena Simbólica / O Encontro com o Cubo

> "Inside the luminous cavern, Dom Gregório raises a worn crucifix as the golden-blue Metatron's Cube glows before him. The light merges with the cross, illuminating his face with both fear and revelation. Volumetric light, deep shadows, cinematic realism, film grain, epic spiritual tone."

IMAGEM 13 – DOM GREGÓRIO



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* mostram Dom Gregório como o intérprete espiritual do impossível — o homem que tenta reconciliar o divino com o tecnológico, a fé com o código. Agora, para seguir com KARPOV, o químico russo especialista em fusão nuclear e ex-agente da KGB, decidi que ele representaria o ceticismo científico e a tensão política dentro do grupo, uma figura ambígua entre razão e poder.

Personagem: KARPOV Idade: 55–60 anos

Origem: russo, semblante duro, olhar cansado e introspectivo.

Função: responsável pela análise energética e radioativa *do Tesserato*; carrega um passado de experimentos secretos e dilemas éticos.

Personalidade visual: racional, frio, mas com traços de culpa e sensibilidade escondida. Paleta cromática: tons metálicos, acinzentados e azulados remetendo ao aço, ao laboratório e à solidão.

Direção de fotografia: estética industrial e sombria; iluminação lateral dura, fumaça e

contraste alto, textura de filme real. Segue abaixo a Imagem 14:

IMAGEM 14 - KARPOV



Fonte: Chatgpt5

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Karpov, 58-year-old Russian scientist with a weathered face and gray hair, wearing a dark field jacket and holding a radiation scanner. Standing near metallic equipment at the base of Mount Roraima. Cold blue-gray tones, cinematic realism, sharp side light, 35mm film texture, somber expression."

Prompt 2 – Cena de Ação / Análise Científica

> "Karpov examining strange energy readings from a metallic instrument connected to the ground near the expedition camp. Fog and electric blue sparks in the air, cinematic realism, cold color palette, dramatic light contrast, film grain, wide shot, scientific focus."

Prompt 3 – Cena Simbólica / O Confronto com o Cubo

> "Inside the cavern, Karpov approaches the glowing golden-blue Metatron's Cube, holding a radiation detector that flickers uncontrollably. The reflection of light in his glasses reveals both awe and fear. Volumetric light, high contrast, cinematic realism, 35mm film grain, emotional tension."

Seguimos com MALU, a jovem geneticista brasileira. Ela representa a ciência do corpo e da origem da vida, o elo entre biologia, tecnologia e espiritualidade — o olhar curioso e empático sobre a fusão entre o humano e o cósmico no universo do *Tesserato*.

Personagem: MALU Idade: 27 anos

Origem: brasileira, expressão inteligente e sensível.

Função: geneticista em fase de defesa de doutorado, responsável por analisar padrões biológicos nas amostras da expedição e possíveis correlações com o Cubo.

Personalidade visual: racional e intuitiva, mente analítica e coração curioso.

Paleta cromática: tons claros e azul-esverdeados, com nuances peroladas e reflexos luminosos.

Direção de fotografia: leve e científica — luz difusa, composições limpas e naturalismo equilibrado.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> “Malu, 27-year-old Brazilian geneticist, wearing a light field shirt and carrying a microscope case, standing near a research tent at the base of Mount Roraima. Soft daylight, green and blue tones, cinematic realism, 35mm film texture, gentle and intelligent expression.”

Prompt 2 – Cena de Ação / Análise Biológica

> “Malu examining DNA samples under a portable microscope while surrounded by rainforest vegetation. Light filters through the canopy, soft mist in the air, cinematic realism, film grain, scientific focus, medium shot.”

Prompt 3 – Cena Simbólica / Fusão da Vida e da Luz

> “Inside the luminous cavern, Malu observes the golden-blue Metatron’s Cube projecting molecular patterns into the air. DNA strands appear as glowing symbols merging with the cube’s geometry. Volumetric light, ethereal atmosphere, cinematic realism, 35mm film texture, awe and revelation.”

IMAGEM 15 – MALU



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* revelam Malu como a cientista da origem, a personagem que vê no Cubo não apenas energia, mas código genético do universo. Quanto a BEN, o astrônomo amador e teórico da conspiração, decidi que ele representaria o olhar paranoico e visionário, a desconfiança diante da ciência oficial e o fascínio pelos segredos cósmicos que *Tesserato* parece materializar.

Personagem: BEN Idade: cerca de 50 anos

Origem: brasileiro, traços simples, rosto marcado pela curiosidade e obsessão. Função: astrônomo autodidata e entusiasta de teorias alternativas sobre o universo e as civilizações antigas; integra a expedição como consultor informal.

Personalidade visual: intenso, curioso, um misto de ceticismo e fé — o conspirador sincero. Paleta cromática: azuis escuros, violeta e cinza metálico; luz fria contrastando com brilhos quentes de instrumentos.

Direção de fotografia: tom noturno e conspiratório — céu estrelado, lanterna, reflexos e textura de filme real.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Ben, 50-year-old Brazilian amateur astronomer with rugged features and inquisitive eyes, holding a small telescope under the night sky at Mount Roraima. Stars visible above, faint mist around, cool blue tones, cinematic realism, 35mm film texture, intense expression."

Prompt 2 – Cena de Ação / Observação Noturna

> "Ben adjusting his telescope beside a campfire as the team sleeps. His face is illuminated by red light from his equipment. The Milky Way arcs above Mount Roraima. Cinematic realism, long exposure light effect, film grain, deep blue tones, wide shot."

Prompt 3 – Cena Simbólica / O Céu e o Cubo

> "Ben inside the cavern, comparing constellations drawn on his notepad to the light patterns emitted by the golden-blue Metatron's Cube. Stars and cube reflections merge across the walls. Volumetric light, mystical tone, cinematic realism, 35mm film texture, cosmic awe."

IMAGEM 16 - BEN



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* revelam Ben como o profeta do acaso, aquele que enxerga no Cubo a confirmação de suas teorias sobre a geometria divina do cosmos. Agora seguimos com MATT, o físico prodígio do acelerador de partículas brasileiro *Sirius*. Ele simboliza a nova geração científica: racional, veloz, hiperconectado — o cientista que pensa em algoritmos e visualiza o universo em códigos e energia.

Personagem: MATT Idade: 19 anos

Origem: brasileiro, traços jovens, olhar desperto e curioso.

Função: físico teórico e experimental, responsável por analisar as emissões energéticas e quânticas do *Tesserato*.

Personalidade visual: genial, inquieto, impulsivo; a mente do futuro tentando compreender o presente.

Paleta cromática: ciano, prata e branco — cores do laboratório e da luz artificial, contrastadas com o ambiente natural.

Direção de fotografia: estética de ficção científica realista — iluminação de dispositivos, contrastes elétricos e névoa sutil.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Matt, 19-year-old Brazilian physicist, youthful and focused, wearing a gray hoodie and lab gear, standing beside a portable energy detector at the base of Mount Roraima. Subtle neon-blue light on his face, cinematic realism, shallow depth of field, 35mm film texture."

Prompt 2 – Cena de Ação / Experimento de Campo

> "Matt connecting cables between scientific sensors and a glowing data monitor during nightfall at the research camp. Light from devices reflects off wet surfaces, rain mist around, cinematic realism, cool tones, film grain, scientific tension."

Prompt 3 – Cena Simbólica / Fusão Quântica com o Cubo

> "Inside the cavern, Matt reaches toward the golden-blue Metatron's Cube while a stream of particles and light surrounds him, simulating quantum energy resonance. Volumetric light, cinematic realism, ethereal glow, 35mm film texture, sense of wonder and danger."

IMAGEM 17 - MATT



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* revelam Matt como o olhar jovem da ciência, o que enxerga no *Tesserato* uma partícula divina — o ponto onde física e metafísica se tocam. Agora seguimos com JOHN, o matemático da NASA e agente secreto da CIA, personagem que representa o controle da informação, a vigilância e o conflito moral entre ciência e manipulação.

Personagem: JOHN Idade: 27 anos

Origem: norte-americano, aparência intelectual e atlética.

Função: matemático e analista da NASA infiltrado na expedição, sob ordens da CIA para

monitorar *Tesserato* e os resultados científicos.

Personalidade visual: racional, ambicioso e metódico, mas com olhar dividido entre curiosidade e culpa.

Paleta cromática: cinza, preto e azul profundo — tecnologia, espionagem e frieza lógica.

Direção de fotografia: thriller tecnológico; luz artificial, reflexos metálicos e atmosfera de tensão silenciosa.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "John, 27-year-old American mathematician with sharp features and calm focus, wearing a dark jacket and carrying a compact laptop. Standing under dim light near a research tent at Mount Roraima. Cool blue-gray tones, cinematic realism, 35mm film texture, analytical expression."

Prompt 2 – Cena de Ação / Espionagem Científica

> "John working secretly on encrypted data late at night inside a mobile lab. Laptop screen glows blue on his face, digital equations reflected in his glasses. Rain outside, high contrast lighting, cinematic realism, film grain, tension-filled atmosphere."

Prompt 3 – Cena Simbólica / A Traição Diante do Cubo

> "Inside the illuminated cavern, John stands before the golden-blue Metatron's Cube, holding a data drive. The cube's light reflects equations across his body, symbolizing knowledge and betrayal. Volumetric light, cinematic realism, 35mm film texture, dramatic and conflicted expression."

IMAGEM 18 - JOHN



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* mostram John como o homem do código e da culpa, o que tenta decifrar o infinito enquanto serve ao poder finito. Para retratar LILLY, a psicóloga iraniana e especialista em neurociência aplicada à manipulação mental, decidi que ela representaria a fronteira entre a mente e o controle — o campo invisível onde tecnologia, consciência e poder se cruzam.

Personagem: LILLY Idade: 34 anos

Origem: iraniana, traços marcantes e olhar enigmático.

Função: neurocientista responsável por estudar os efeitos cognitivos e emocionais das emissões do *Tesserato* sobre os membros da equipe.

Personalidade visual: introspectiva, empática e ambígua; compreende o perigo do Cubo tanto quanto o seu fascínio.

Paleta cromática: violeta, magenta e azul profundo — tons mentais e introspectivos, contrastando com a luz dourada das cenas simbólicas.

Direção de fotografia: psicológica e contemplativa — foco em olhos, reflexos, luz pulsante e textura de filme.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Lilly, 34-year-old Iranian psychologist with deep contemplative eyes and subtle expression, standing near a mirror-like rock formation at Mount Roraima. Soft magenta and blue hues in natural light, cinematic realism, shallow depth of field, 35mm film texture, reflective mood."

Prompt 2 – Cena de Ação / Análise Neural

> "Lilly attaching neural sensors to a subject inside the expedition tent. Portable EEG lights and monitors emit subtle blue and pink tones, fog outside, cinematic realism, psychological atmosphere, film grain, scientific precision, medium shot."

Prompt 3 – Cena Simbólica / A Mente e o Cubo

> "Inside the luminous cavern, Lilly stands before the golden-blue Metatron's Cube. Light pulses rhythmically, mirrored in her neural sensors as if syncing with her brain waves. Volumetric light, mystical tone, cinematic realism, 35mm film texture, expression of awe and understanding."

IMAGEM 19 – LILLY



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* mostram Lilly como a mediadora entre mente e máquina, a que percebe que o Cubo pensa — e que talvez esteja pensando nela.

Agora seguimos com BERTA, a veterinária alemã de pensamento extremado, cujo racionalismo biológico se distorce em ambição e delírio científico. Ela representa o lado sombrio da razão — a ciência sem ética, a manipulação da vida como experimento.

Personagem: BERTA Idade: 35 anos

Origem: alemã, rosto anguloso, postura rígida e fria.

Função: veterinária e geneticista de campo, responsável pelo estudo da fauna local e pela correlação entre mutações genéticas e os efeitos do *Tesserato*.

Personalidade visual: controladora, disciplinada, expressão de superioridade racional e inquietação interior. Paleta cromática: cinza, verde oliva e branco sujo — cores laboratoriais desgastadas pelo tempo.

Direção de fotografia: estética expressionista naturalista — contraste alto, luz lateral fria, sombras geométricas, textura de filme real.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Berta, 35-year-old German veterinarian with sharp features and focused expression, standing in front of laboratory equipment at the base of Mount Roraima. Cool gray-green tones, clinical lighting, cinematic realism, 35mm film texture, medium close-up, emotionless gaze."

Prompt 2 – Cena de Ação / Experimentação Genética

> "Berta examining biological samples on a field table with syringes, microscopes, and preserved animal tissues. Her gloves and coat show signsof field use. Cinematic realism, cold bluish tones, high contrast lighting, 35mm film texture, atmosphere of tension."

Prompt 3 – Cena Simbólica / O Delírio do Controle

> "Inside the cavern, Berta faces the glowing golden-blue Metatron's Cube, her hand outstretched as if to capture its energy in a vial. The cube's light reflects on surgical instruments, mixing science and madness. Volumetric light, cinematic realism, film grain, dark moral tone."

IMAGEM 20 - BERTA



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* revelam Berta como a figura do excesso racional, a mente que deseja dominar a criação — e que o Cubo observa com silêncio cósmico.

Sobre XANA, a psiquiatra israelense do Médicos Sem Fronteiras, uma das figuras

mais humanas e espirituais do grupo, decidi que ela representaria o equilíbrio entre razão e compaixão, a consciência ética que tenta curar tanto os corpos quanto as mentes afetadas pela presença do *Tesserato*. Para tanto, criei três prompts de comando que delimitam o seguinte —

Personagem: XANA

Idade: 36 anos

Origem: israelense, olhar calmo e expressão empática.

Função: psiquiatra humanitária, atua no acompanhamento psicológico da equipe e na mediação de conflitos internos.

Personalidade visual: pacificadora, centrada, transmite serenidade mesmo diante do caos.

Paleta cromática: tons claros — branco, bege, azul celeste e dourado suave.

Direção de fotografia: estilo poético e espiritual — luz natural difusa, planos amplos e textura quente de filme.

Prompt 1 – Retrato Cinematográfico

> "Xana, 36-year-old Israeli psychiatrist with gentle eyes and peaceful expression, wearing light medical field clothes and a scarf, standing at sunrise near Mount Roraima. Warm golden tones, cinematic realism, shallow depth of field, 35mm film texture, compassionate aura.

Prompt 2 – Cena de Ação / Atuação Humanitária

> "Xana comforting a distressed expedition member inside a tent, natural daylight entering through fabric, warm color palette, cinematic realism, film grain, empathetic tone, medium shot, soft focus on gesture and eyes."

Prompt 3 – Cena Simbólica / Cura pela Luz

> "Inside the luminous cavern, Xana raises her hands toward the golden-blue Metatrons Cube as its light spreads over her and the walls. Her expression is serene, as if in communion. Volumetric light, warm and ethereal, cinematic realism, 35mm film texture, spiritual and emotional tone."

IMAGEM 21 - XANA



Fonte: Chatgpt5

Estas *stills* mostram Xana como a voz da cura e da harmonia, o contraponto ético diante da ganância e da manipulação. Ela é o elo entre o humano e o divino — a que compreende o Cubo não como arma, mas como consciência viva. Precisei ajustar a integração visual de acordo com a realidade diegética do roteiro e o estatuto de cada personagem dentro do *reality científico* de *Tesserato*. Na revisão – para definir os personagens que participam do reality (presenciais no pôster e nas cenas do programa), o elenco da expedição ficou assim:

1. **Ária Savana** – antropóloga e líder intelectual.
2. **Runa Maia** – semiologista.
3. **Gabo Nocchi** – cineasta.
4. **Vanessa** – geógrafa e espiã.
5. **Rodrigo** – cinegrafista revolucionário.
6. **Sam** – diretor norte-americano.
7. **Alice** – produtora inglesa / agente dupla.
8. **Maalomai** – jovem líder macuxi, elo entre ciência e ancestralidade.
9. **Camilo** – historiador e semiólogo.
10. **Karpov** – químico russo.
11. **Malu** – geneticista.
12. **Ben** – astrônomo amador.
13. **Matt** – físico jovem do Sirius.
14. **John** – matemático da NASA / agente da CIA.
15. **Lilly** – psicóloga iraniana.
16. **Berta** – veterinária alemã.
17. **Xana** – psiquiatra israelense.
18. **Merkaba Pemon** – indígena macuxi, guia espiritual e figura central simbólica.

Outra questão foi o ajuste narrativo de Penna'yun, já que a IA perdeu o foco:

- Penna'yun, o velho cacique, morre na aldeia (ainda no primeiro arco da temporada).
- Sua presença na caverna dimensional deve ser representada como projeção holográfica, espírito ancestral ou manifestação energética — nunca como corpo físico.
- Visualmente, ele aparece como silhueta translúcida, semi-materializada pela luz do Cubo, uma memória viva que se comunica através da energia dimensional.

Depois segui para o planejamento do pôster cinematográfico horizontal:

Versão 1 – Grupo realista (sem design):

- Somente os personagens vivos do reality (18 listados acima).
- Dispostos no cenário base do Monte Roraima, com *Tesserato* parcialmente visível sobre o planalto.
- Iluminação dourada e azul, atmosfera épica e realista.

Versão 2 – Pôster oficial (com design):

- Mesmo enquadramento, porém com o título "*Tesserato*" centralizado.
- Inserção sutil de Penna'yun como projeção espiritual ao fundo da montanha, quase invisível, emergindo da luz do Cubo.
- Paleta cromática: mistura entre o calor da selva e o frio da dimensão energética.

Depois de confirmado então o plano final ficou decidido que:

1. Pôster Cinematográfico Realista (sem design):

- Apenas os participantes vivos do reality, em formação panorâmica ao pé do Monte Roraima.
- Luz natural do amanhecer dourado, atmosfera épica e cinematográfica.
- *Tesserato* visível no horizonte, pairando parcialmente sobre o planalto.
- Composição coral, mostrando diversidade e unidade do grupo (ciência, fé, conflito).

2. Pôster Oficial (com design):

- Mesmo enquadramento base.
- Inserção do título "*Tesserato*" em tipografia simbólica (dourado-azulada, inspirada na geometria do Cubo).
- Presença etérea de Penna'yun, o cacique macuxi, como holograma espiritual translúcido na luz emanada do Cubo — uma aparição sagrada que observa o grupo.

Antes de gerar o primeiro pôster (sem design), o Chatgpt5 me pediu a seguinte confirmação:

> Chatgpt5: quer que eu mantenha o estilo de direção de fotografia realista com textura de filme (como as stills anteriores) ou quer um visual mais épico e limpo, como cartaz de streaming (maior nitidez, contraste e saturação)?

Para manter o realismo cinematográfico com textura de filme decidi preservar a unidade estética de todo o projeto e dar aquele ar de *superprodução autoral* que combina com a proposta do *Tesserato*, então confirmei o estilo do pôster cinematográfico:

- Realismo naturalista, textura 35mm, luz volumétrica suave (amanhecer em Roraima).
- Atmosfera épica, mas orgânica — sem brilho artificial, sem exageros digitais.

- Personagens dispostos em formação coral, cada um expressando sua função narrativa.
- Cubo de Metatron presente, porém integrado à paisagem, irradiando luz dourado-azulada.

Composição (proposta visual):

- Primeiro plano: Ária, Runa, Gabo, Rodrigo, Vanessa, Sam e Alice.
- Segundo plano: cientistas e técnicos (Malu, Matt, Camilo, Karpov, Ben, John, Lilly, Berta, Xana).
- Plano de fundo: Maalomai e Merkaba (elo espiritual com o ambiente).
- Ao fundo, sobre o horizonte do Monte Roraima: *Tesserato* e, discretamente, a luz etérea de Penna'yun, como energia ancestral.

> **Chatgpt5 plus**: Antes de gerar o pôster cinematográfico realista (versão 1, sem design), apenas um último detalhe técnico, você prefere que o enquadramento seja: Plano aberto panorâmico (mostrando toda a paisagem do Monte Roraima e o grupo pequeno na escala épica, como "Lawrence da Arábia" ou "Duna"), ou Plano médio cinematográfico (grupo mais próximo, expressões visíveis, mantendo o realismo humano)?

Assim, defini a proporção entre o ambiente e os personagens no pôster —

Versão Panorâmica Épica:

- Enquadramento amplo, Monte Roraima dominando o horizonte.
- O grupo pequeno em escala humana, representando a insignificância diante do mistério.
- Atmosfera de amanhecer dourado, névoa leve e *Tesserato* irradiando energia sutil ao fundo.

Versão Cinematográfica Próxima:

- Enquadramento médio com o grupo em foco.
- Expressões e detalhes de figurino visíveis (a textura da pele, poeira, reflexos de luz).
- Luz quente dourada e azul misturadas — o instante em que o real toca o transcendente.

Ambas terão textura 35mm realista, paleta natural e composição narrativa equilibrada. Antes de gerar, fizemos uma verificação final de coesão visual:

> você quer que os personagens do reality estejam com os mesmos trajes e equipamentos de campo usados em suas cenas individuais (roupas funcionais, mochilas, câmeras, instrumentos científicos, etc.), ou prefere que estejam em versão simbólica — posturas e expressões neutras, como se fosse uma pintura épica coletiva? Isso dá ao pôster dupla leitura: realismo narrativo e dimensão simbólica — exatamente a essência do *Tesserato*.

Versão 1 – Realista de Campo

- Personagens com trajes e equipamentos de expedição, coerentes com suas funções (câmeras, tablets, mochilas, instrumentos, amostras, etc.).

- Dispostos em terreno pedregoso, ao pé do Monte Roraima, com *Tesserato* parcialmente visível no horizonte.
- Luz dourada do amanhecer + neblina amazônica.
- Fotografia cinematográfica 35mm, textura naturalista.

IMAGEM 22 – GRUPO *REALITY* versão 1



Fonte: Chatgpt5 Plus

Versão 2 – Simbólica / Épica

- Mesmo grupo, mas em composição arquetípica, como uma pintura mitológica contemporânea.
- *Tesserato* em escala maior, ao fundo, emitindo luz dourado-azulada que conecta todos.
- Penna'yun aparece como projeção espiritual translúcida no céu, emergindo da luz do Cubo.

Cores suaves, atmosfera de transcendência, foco na ideia de humanidade + mistério.

Antes de gerar, precisei confirmar um último detalhe de direção artística:

> **ChatGpt5 Plus**: Quer que *Tesserato* apareça flutuando sobre o Monte Roraima (símbolo celestial e dominante no horizonte) ou emergindo parcialmente da rocha, como uma estrutura ancestral descoberta (mais arqueológica e integrada ao cenário)?

O plano final da primeira temporada se encontra a seguir:

IMAGEM 23 – FIM TEMPORADA 1 versão 2



Fonte: ChatGpt5 Plus

Decidi fazer três imagens cinematográficas complementares, criando um mini-arco visual. Aqui está a proposta final:

Versão 1 – "O Espírito de Penna'yun"

- Formato 1792 × 1024 px.
- O cacique aparece **como presença espiritual**, translúcida, irradiando luz dourada nas pedras da aldeia.
- O grupo ainda **não chegou à montanha** — atmosfera ritual, alvorada mística.

Versão 2 – "A Expedição"

- Formato 1792 × 1024 px.
- Os personagens do reality em campo de expedição, trajes e instrumentos reais, sem o Cubo visível.
- Luz natural do amanhecer, Monte Roraima ao fundo, textura 35 mm.

Versão 3 – "A Manifestação do Cubo"

- Formato 2560 × 1024 px.

- Mesmo grupo reunido, agora diante do *Tesserato* flutuando sobre o planalto, luz dourado-azulada volumétrica.
- Penna'yun ausente (ou dissolvido na energia), tom épico e cósmico.

O Chatgpt5 me pediu confirmação de que essa sequência está correta — **(1) espírito → (2) realidade → (3) transcendência)** — para que ele gerasse as três imagens nesse padrão cinematográfico. Eu confirmei. Aí ele novamente criou nova pergunta (o que gera um pouco de frustação e uma sensação de enrolação por parte do chat:

> **ChatGpt5 Plus**: Antes de executar, só preciso confirm**ar o período do dia que você prefere para a trilogia (isso define toda a luz e o tom): Amanhecer (luz dourada, espiritual, início da jornada); Meio-dia (luz neutra e realista, clima documental); Entardecer / Crepúsculo (luz dourado-avermelhada, tom poético e melancólico); Noite (atmosfera misteriosa e energética, ideal para a terceira imagem). Quer que eu mantenha a trilogia com variação progressiva** de luz — amanhecer → tarde → noite — para simbolizar a passagem da matéria ao espírito?

No entanto, antes de gerar, o chat ainda precisou confirmar o que ele denominou de "um detalhe técnico essencial para manter fidelidade visual":

> **Chatgpt5 Plus:** você quer que eu represente os rostos dos personagens de modo genérico e cinematográfico (sem se parecer com pessoas reais específicas), mantendo apenas suas características narrativas (origem, idade, função, expressão, figurino, etc.). Assim as imagens permaneceriam autênticas e seguras — sem associar semelhanças a indivíduos reais.

Aqui está o prompt completo e calibrado para *O Espírito de Penna'yun*:

IMAGEM 24 – ESPÍRITO DE PENNA'YUN versão 1



Fonte: ChatGpt5 Plus

Prompt de geração — “O Espírito de Penna’yun”

> A cinematic, realistic 35mm still showing a dawn ritual in a Macuxi village at the base of Mount Roraima. Mist and soft golden light fill the scene. The elderlychief Penna’yun appears as a translucent spiritual figure made of warm light and dust particles, standing near a small fire surrounded by villagers preparing for a journey. Natural tones of earth, green and gold, gentle volumetric lighting, high detail, subtle film grain, wide horizontal composition (1792x1024).

Criei então uma outra imagem: *A Expedição*.

Direção visual:

- Meio do dia, luz natural equilibrada.
- Os personagens vivos do reality explorando o terreno pedregoso ao pé do Monte Roraima.
- Trajes e instrumentos reais: câmeras, mochilas, notebooks, sensores.
- Atmosfera de descoberta científica e união de saberes.
- Nenhum elemento sobrenatural — apenas o realismo de uma equipe em campo.
- Estilo: cinematográfico realista 35mm, formato 1792×1024 PNG, textura naturalista.

IMAGEM 25 – REALITY CAST versão 2



Fonte: ChatGpt5 Plus

Parti agora para a criação de outra imagem: *A Manifestação do Cubo*.

Direção visual:

- Noite profunda sobre o **Monte Roraima**, céu estrelado e atmosfera cósmica.
- *Tesserato* flutuando sobre o planalto, irradiando luz dourado-azulada volumétrica.
- O grupo reunido diante dele, pequenos diante da imensidão.

- Sem Penna’yun visível — apenas a energia ancestral refletida na luz.
- Tom épico e transcendental, com textura cinematográfica **35 mm realista**.
- Formato panorâmico **2560×1024 PNG**, ampla profundidade de campo.

IMAGEM 26 – MANIFESTAÇÃO DO TESSERATO



Fonte: ChatGpt5 Plus

Pedi alguns ajustes mais realistas e o chat me respondeu assim:

> **Chatgpt5 Plus**: Vou gerar novamente a imagem de *A Manifestação do Cubo*, mantendo toda a composição épica, mas sem os reflexos dourados no corpo humano — deixando apenas a luz do Cubo iluminando o ambiente e o grupo de exploradores de modo naturalista e respeitoso.

Então assim respondi:

- Remover completamente brilhos dourados corporais.
- Manter *Tesserato* flutuante, luz azul-dourada difusa.
- Grupo com trajes de expedição, sem ênfase física.
- Atmosfera noturna, volumétrica, realismo cinematográfico 35mm.

A Imagem 27 foi criada ocultando o cubo:

IMAGEM 27 – cubo com luzes



Fonte: ChatGpt5 Plus

Assim eu respondi:

> Use esta imagem usando o cubo irradiando apenas as luzes por detrás do monte e deixando o restante igual. O ChatGPT disse: Imagem criada.

Eu disse que não queria o desenho das retas douradas e sim feixes de luzes saindo por detrás da monte Roraima. **O ChatGPT disse:**

> Perfeito — entendido com clareza. Vamos fazer uma nova versão de *A Manifestação do Cubo*, mantendo a cena noturna realista, sem qualquer forma humana luminosa, apenas com feixes de luz dourado-azulada irradiando por trás do Monte Roraima. Direção ajustada: *Tesserato* está oculto atrás do monte; Luz volumétrica saindo por trás das rochas, iluminando a névoa e o céu; Os personagens seguem de frente, em campo, observando o fenômeno; Sem reflexos ou brilhos corporais; Estilo: realismo cinematográfico 35 mm, textura orgânica, ampla panorâmica 2560×1024 px.

Pedi para colocar um acampamento do reality show com uma tenda improvisando um estúdio ao ar livre em formato de cubo. **O ChatGPT disse:**

> Perfeito — excelente continuação narrativa. Criando nova imagem com a mesma atmosfera cinematográfica realista 35mm, mantendo coerência com a sequência anterior. Direção visual — "O Acampamento do Reality". Noite serena após a manifestação do Cubo. Base da expedição montada no planalto de Monte Roraima. Um acampamento com barracas e uma tenda principal improvisada como estúdio ao ar livre, em formato cúbico translúcido (estrutura metálica e lona refletindo luz suave). Dentro da tenda: câmeras, luzes, monitores, mesas com laptops e papéis — atmosfera de produção cinematográfica científica. Ao fundo, o reflexo distante da luz dourado-azulada do Cubo ainda visível no horizonte. Textura de filme 35mm, luz natural e realismo. Formato 2560×1024 px em PNG de alta resolução.

Pedi para juntar esta última imagem com a terceira anterior. **O ChatGPT disse:**

> Perfeito — entendi exatamente o que você quer. Vamos então fundir as duas imagens cinematográficas para criar uma composição unificada: Direção da fusão visual — "A Revelação no Acampamento" Manter o acampamento do reality show em primeiro plano (tenda cúbica, equipamentos, personagens). No horizonte, integrar a terceira imagem: o Monte Roraima iluminado por feixes dourado-azulados saindo por trás do topo. Luz do Cubo refletindo sutilmente nas superfícies metálicas e na lona translúcida da tenda. Estilo cinematográfico realista 35mm, ampla panorâmica 2560×1024 px, alta resolução PNG. Atmosfera de descoberta e reverência, mistura entre o humano (acampamento) e o transcendente (luz do Cubo). Posso gerar agora essa fusão (*A Revelação no Acampamento*)?

IMAGEM 28 - CUBO FLUTUANDO NO AR



Fonte: Chatgpt5 Plus

Eu completei dizendo que estava ficando mais próximo ao que tinha imaginado. O ChatGPT escreveu: " Perfeito — ótimo sinal! Isso quer dizer que estamos bem próximos do tom visual que o universo *do Tesserato* exige — mistura de realismo e transcendência, com a presença humana equilibrada pela energia do mistério". Em seguida, a I.A. me escreveu:

> **Chatgpt5 Plus**: Para alinhar totalmente à tua visão, me diz uma coisa: você quer que a próxima evolução da cena (a versão mais refinada) tenha um foco maior na luz dimensional — feixes energéticos cruzando o céu e refletindo no acampamento — ou prefere enfatizar a vida no acampamento, com câmeras ligadas, drones e painéis de energia, mostrando a ciência observando o fenômeno?

Respondi que a vida no acampamento estava muito tímida e que havia imaginado algo muito maior, grandioso. Eu queria uma luz dimensional muito forte, mas escondida por detrás do monte Roraima e que o céu poderia irradiar luzes mais brilhantes formando feixes

em direção ao solo. Porém, a parte mais importante seria que tudo parecesse real.

O ChatGPT disse que eu estaria “descrevendo exatamente o que em cinematografia chamamos de “clímax visual de convergência” — quando o humano e o cósmico coexistem com escala e verossimilhança”. Definimos uma nova direção: “A Vigília no Roraima” com o Objetivo de ampliar a escala, torná-la grandiosa e viva — a ciência diante do milagre.

Como cenário:

- Acampamento expandido em múltiplos níveis, com diversas tendas, veículos técnicos, refletores, drones e torres improvisadas.
- A tenda-cubo agora é o centro do acampamento, servindo como estúdio de observação iluminado.

Luz e atmosfera:

- A fonte dimensional permanece oculta atrás do Monte Roraima, irradiando feixes dourado-azulados realistas, com dispersão atmosférica nas nuvens e névoa.

Feixes visíveis no céu, mas coerentes com a luz física — sem parecer sobrenatural exagerado.

- A iluminação do acampamento mistura luz artificial humana (amarela e branca) com o brilho difuso da energia cósmica.

IMAGEM 29 - sem o cubo



Fonte: Chatgpt Plus

Os prompts oficiais do Bloco 1 – Núcleo Principal da Expedição vão da Imagem 01 a 21. Eles seguem a jornada do humano ao desconhecido, mantendo consistência

cinematográfica e fidelidade ao roteiro. Parto agora para a criação do Bloco 2 – Equipe científica e espiritual:

RODRIGO — Cinegrafista e Espião da Revolução

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Rodrigo, a 35-year-old Brazilian cameraman and undercover revolutionary, athletic and energetic, filming inside a field tent. He holds a professional camera, cables and lights around him. Natural side light from the tent opening highlights his focused face. Warm contrast tones, subtle film grain, atmosphere of tension and resolve.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35mm wide shot of Rodrigo crossing a muddy jungle trail with a camera rig on his shoulder and equipment backpack. Rain filters through the trees, droplets glisten on the lens. Dynamic composition, cinematic motion, strong greens and earthy browns, believable expedition realism.

SAM — Diretor do Programa

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Sam, a 44-year-old North American TV director, cheerful and extroverted, sitting in a folding chair surrounded by screens and production monitors at base camp. He wears a cap, headphones, and laughs while reviewing footage. Soft camp lighting, warm tones, film grain, authentic production atmosphere.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35mm full-body shot of Sam leading a small team through dense vegetation, holding a handheld radio. Expression serious, contrasting his usual humor. Mist and filtered daylight create tension. Natural lighting, realistic textures, film grain tone of drama and leadership.

ALICE — Produtora e Agente Dupla

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Alice, a 30-year-old English producer and double agent, elegant yet serious, wearing expedition gear mixed with professional attire. She stands in front of a screen wall showing surveillance footage. Cold blue light reflects on her composed face. Clean modern contrast, subtle film grain, atmosphere of intelligence and secrecy.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35mm wide shot of Alice walking alone through the jungle at twilight, headset on, holding a small transmitter. Faint blue light from her equipment contrasts with the dark green surroundings. Mist, suspense, and subtle motion blur create cinematic intrigue.

MAALOMAI — Jovem Líder da Tribo Macuxi

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Maalomai, a 20-year-old indigenous Macuxi leader, strong and calm, wearing traditional ornaments and expedition gear. He

> stands at the entrance of the tribe's village, with Monte Roraima visible beyond. Golden ambient light and mist, natural tones, film grain, dignified and ancestral presence.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35mm wide shot of Maalomai leading other expedition members through a jungle passage with torches. His silhouette glows against the mist. Deep greens and warm light, balance between ancestral guidance and leadership.

PENNA'YUN — Cacique e Espírito Ancestral

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Penna'yun, an elderly Macuxi shaman and tribal chief, standing before a sacred fire at night. Wrinkles carved by time, feathers and traditional markings, eyes reflecting the flames. Deep shadows and warm orange light contrast with dark background. Texture of film grain, atmosphere of ancestral wisdom and serenity.

2. Travessia (espiritual):

> A cinematic realistic 35mm wide shot of Penna'yun's spirit appearing as a luminous silhouette walking through fog and jungle shadows. Golden and blue energy mist swirls around him, suggesting transcendence and memory. Volumetric lighting, ethereal realism, subtle film grain, tone of myth and eternity.

Esse conjunto forma o Bloco 2 da expedição — o elo entre o humano e o espiritual, ciência e mito. Os personagens agora atravessam suas próprias sombras rumo ao Monte Roraima. Sigo agora com o Bloco 3 – Cientistas e Pensadores (Camilo, Dom Gregório, Karpov, Malu e Ben) continuando a jornada cinematográfica do *Cubo de Metatron*, segue o Bloco 3 – Cientistas e Pensadores, com os personagens que representam o núcleo racional, filosófico e científico da narrativa. Cada um é retratado em sua dualidade entre razão e mistério, com ambientações coerentes com o roteiro e progressão da travessia.

CAMILO — Historiador Ítalo-Brasileiro, Especialista em Semiótica

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Camilo, a 29-year-old Italo-Brazilian historian and semiotics researcher, surrounded by old manuscripts and maps inside a dim study tent. He wears round glasses, a light khaki shirt, and a scarf, his expression deep in thought. Warm candlelight and soft shadows create a scholarly and introspective tone. Subtle film grain, warm desaturated palette, believable academic atmosphere.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35mm wide shot of Camilo walking through an abandoned mission in the jungle, holding a lantern that casts soft light on stone walls covered in old inscriptions. Moist air, misty greens and browns, atmosphere of discovery and reverence.

DOM GREGÓRIO — Padre Italiano, Guardião dos Textos Sagrados

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Dom Gregório, an elderly Italian priest with kind eyes and weathered skin, sitting at a wooden table under dim golden light, reading an ancient codex. He wears a simple cassock with field adaptations. The scene evokes peace and gravity. Warm chiaroscuro lighting, film grain, timeless atmosphere of sacred study.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35mm wide shot of Dom Gregório walking slowly through a misty forest with a rosary in one hand and a lantern in the other. His robe sways gently, light breaking through trees, sacred yet human aura.

KARPOV — Químico Russo, Ex-KGB e Especialista em Fusão Nuclear

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Karpov, a 58-year-old Russian chemist and former KGB scientist, standing in a mobile lab filled with test tubes and radiation detectors. Harsh white light contrasts with shadows on his rugged face. Cold gray-blue tones, metallic textures, film grain, atmosphere of tension and intellect.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35mm wide shot of Karpov carrying heavy scientific equipment through the muddy rainforest. Drops of rain glisten on metallic cases. Steam rises from the ground. Cool palette, strong contrast, realism with undertone of burden and redemption.

MALU — Jovem Geneticista Brasileira, Doutoranda

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Malu, a 27-year-old Brazilian geneticist with curly dark hair, sitting beside a portable microscope inside a research tent. Soft white and cyan light illuminate her curious expression. Papers and DNA models scattered around. Clean modern aesthetic, subtle film grain, tone of intellect and curiosity.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35mm wide shot of Malu collecting plant samples in a flooded jungle clearing. She crouches beside water with gloves and vials, reflection visible on the surface. Natural sunlight filtering through trees, lush greens, calm realism.

BEN — Astrônomo Amador, Teórico da Conspiração

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35mm portrait of Ben, a 52-year-old amateur astronomer with disheveled hair and a mysterious smile, inside a tent filled with star charts and radio equipment. A small telescope and glowing monitors cast pale blue light on his face. Film grain, cool desaturated palette, atmosphere of eccentric genius.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35mm wide shot of Ben setting up a telescope on a high cliff clearing at night, pointing it toward the stars above Mount Roraima. Faint starlight and mist, soft blues and silvers, quiet cosmic atmosphere.

O Bloco 3 – Cientistas e Pensadores representa o eixo do conhecimento e da

dúvida, a intersecção entre fé, ciência e destino. Cada imagem traduz a tensão entre o humano racional e o mistério transcendente do Cubo. Sigo agora com o Bloco 4 – Jovens e Radicais (Matt, John, Lilly, Berta e Xana), que traz o tom experimental e filosófico do arco final fechando o arco humano da expedição, segue o Bloco 4 – Jovens e Radicais, que introduz o tom experimental, psicológico e filosófico do último movimento da narrativa do *Cubo de Metatron*. Cada personagem vive o conflito entre tecnologia, corpo e crença, traduzido em cenários contrastantes e luzes de ruptura.

MATT — Físico Precoce do Acelerador Sirius

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35 mm portrait of Matt, a 19-year-old Brazilian physicist working at the Sirius particle accelerator. He stands beside a circular magnetic coil bathed in cold white and blue light. Protective goggles on his forehead, youthful face lit by reflections from monitors. Metallic tones, film grain, aura of genius and curiosity.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35 mm wide shot of Matt walking through the rainforest at night with a portable particle detector glowing faint blue. Mist and fireflies surround him. Cool tones and dim starlight merge science and mysticism.

JOHN — Matemático da NASA e Agente da CIA

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35 mm portrait of John, a 27-year-old American mathematician at NASA and CIA agent. He works in a lab of digital screens and cryptographic symbols, wearing a white shirt and headset. Sharp light contrasts blue and red reflections, suggesting dual identity. Film grain, precise composition.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35 mm wide shot of John crossing a rocky stream in the jungle with a tablet showing mathematical maps. Reflections of data light flicker on his face. Night fog, tense ambience, spy-thriller undertone.

LILLY — Psicóloga Iraniana Neurocientista

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35 mm portrait of Lilly, a 34-year-old Iranian psychologist and neuroscientist, in a makeshift lab with EEG equipment and neural monitors. Soft neon light creates halo effects around her head. Calm intensity in her eyes. Cool violet and silver palette, subtle film grain.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35 mm wide shot of Lilly walking through rain-soaked forest terrain wearing a neural headband that glows faintly. Electric blue light reflects on wet leaves. Mysterious, futuristic tone amid realistic setting.

BERTA — Veterinária Alemã Eugenista

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35 mm portrait of Berta, a 39-year-old German veterinarian, in a clinical tent with animal samples and genetic charts. Cold sterile lighting, stainless surfaces, expression of control and conviction. Neutral palette with film grain.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35 mm wide shot of Berta examining wild animals near a forest clearing with syringe and scanner. Muted green-gray light, foggy air, a hint of moral ambiguity.

XANA — Psiquiatra Israelense Ativista da Paz

1. Retrato (origem/profissão):

> A cinematic realistic 35 mm portrait of Xana, a 36-year-old Israeli psychiatrist from Doctors Without Borders, wearing a white field jacket stained by mud, sitting beside an injured villager. Soft sunlight through tent fabric, tones of compassion and weariness. Natural film grain.

2. Travessia (selva):

> A cinematic realistic 35 mm wide shot of Xana helping a wounded guide along a rainforest trail, her medical kit open. Warm light breaking through leaves, mix of realism and human drama, subtle film grain.

O Bloco 4 – Jovens e Radicais completa o painel humano da narrativa. Esses personagens encarnam o limite entre ciência, ética e transcendência, preparando o terreno para o ato final — a Convergência no Cubo, onde todas as linhas se unem. Abaixo, as imagens desses personagens:

IMAGEM 30 — PERSONAGENS SECUNDÁRIOS



Fonte: Chatgpt5 Plus

Sigo com o Bloco 5 – Convergência no Cubo de Metatron (a chegada de todos ao planalto e a manifestação final), o clímax visual e simbólico de toda a narrativa. Aqui, todos os personagens convergem — vindos de trajetórias distintas — para o planalto do Monte Roraima, onde a fronteira entre ciência e espiritualidade se dissolve diante da presença dimensional do Cubo. Cada prompt desta sequência traduz uma camada da convergência: humana, tecnológica, espiritual e cósmica.

CONVERGÊNCIA I — A CHEGADA AO PLANALTO

A cinematic realistic 35mm wide panoramic shot showing the expedition team arriving at the flat plateau of Mount Roraima at sunset. Scientists, filmmakers, and indigenous guides emerge from the mist, their silhouettes illuminated by fading golden light. Tents and instruments lie scattered. The horizon glows faintly with an unseen energy source. Natural lighting, warm film tones, epic realism.

IMAGEM 31 — CONVERGÊNCIA 1



Fonte: Chatgpt5 Plus

CONVERGÊNCIA II — O ACAMPAMENTO DE LUZ

A cinematic realistic 35mm panoramic night scene of the expedition camp at the top of Mount Roraima. Multiple tents, a cube-shaped transparent studio glowing softly, drones hovering above, scientists preparing equipment. Subtle golden-blue light from behind the mountain hints at the hidden Metatron's Cube. Realistic film grain, detailed lighting, atmosphere of awe and preparation.

IMAGEM 32 — CONVERGÊNCIA 2



Fonte: Chatgpt5 Plus

CONVERGÊNCIA III — A MANIFESTAÇÃO

A cinematic realistic 35mm panoramic shot of the night sky over Mount Roraima as the Metatron's Cube rises slowly above the plateau, glowing with radiant golden-blue beams. The team stands in reverence, faces lit by volumetric light. Mist and energy distort the air. Realistic tones, epic but credible, subtle film grain, sense of transcendence.

IMAGEM 33 — CONVERGÊNCIA 3



Fonte: Chatgpt5 Plus

CONVERGÊNCIA IV — O PORTAL

A cinematic realistic 35mm wide composition showing the Metatron's Cube transforming into a vortex of geometric light patterns above the plateau. The beams reach the clouds, reflecting in the eyes of the explorers. Rocks and tents shimmer from the energy. The scene feels both divine and scientific. Cool and warm light balance, volumetric atmosphere, believable realism.

IMAGEM 34 — CONVERGÊNCIA 4



Fonte: Chatgpt5 Plus

CONVERGÊNCIA V — O DESPERTAR

A cinematic realistic 35mm close-wide shot of the characters standing before the immense light field of the Cube. Some step forward, others fall to their knees. Merkaba Pemon and Maalomai exchange a look of recognition. The golden-blue light bathes their faces. Mist rises from the ground. Natural film grain, quiet awe, transcendental atmosphere.

IMAGEM 35 — CONVERGÊNCIA 5



Fonte: Chatgpt5 Plus

CONVERGÊNCIA VI — PENNA'YUN E O ESPÍRITO DO CUBO

A cinematic realistic 35mm mystical night shot of the spirit of Penna'yun appearing as a luminous outline inside the light field of the Cube. His translucent form seems to merge with the geometry of the structure. The explorers watch in silence. Ethereal lighting, volumetric glow, gold and cyan tones, film grain texture.

IMAGEM 36 — CONVERGÊNCIA 6



Fonte: Chatgpt5 Plus

CONVERGÊNCIA VII — A FUSÃO ENTRE CIÊNCIA E MITO

A cinematic realistic 35mm panoramic shot showing scientific instruments and indigenous artifacts glowing together inside the illuminated field. Technology and ritual coexist: drones hover near torches, notebooks beside sacred stones. The energy from the Cube connects them all. Warm and cold tones interwoven, film grain, natural realism.

IMAGEM 37 — CONVERGÊNCIA 7



Fonte: Chatgpt5 Plus

CONVERGÊNCIA VIII — A ASCENSÃO

A cinematic realistic 35mm wide shot of the Metatron's Cube rising slowly into the starry sky, leaving trails of golden-blue light over Mount Roraima. The camp below glows softly. Characters stand together, silhouettes united in awe. Film grain, cosmic realism, deep emotional silence.

IMAGEM 38 — CONVERGÊNCIA 8



Fonte: Chatgpt5 Plus

CONVERGÊNCIA IX — O VÉRTICE

A cinematic realistic 35mm close-up shot of Ária Savana and Merkaba Pemon reaching their hands toward the same beam of light, eyes reflecting the geometry of the Cube. Behind them, the team is frozen in time. Mist and energy lines form subtle fractals in the air. Warm-cool light balance, high realism, emotional resonance.

IMAGEM 39 — CONVERGÊNCIA 9



Fonte: Chatgpt5 Plus

CONVERGÊNCIA X — O SILÊNCIO

A cinematic realistic 35mm aerial shot of Mount Roraima after the ascension. The camp is empty, tents fluttering in the wind. The sky holds a faint afterglow where the Cube vanished. Stillness, traces of footprints, light mist, the feeling of eternity. Soft dawn colors, film grain texture, sublime realism.

IMAGEM 40 — CONVERGÊNCIA 10



Fonte: Chatgpt5 Plus

Este Bloco 5 – Convergência no *Tesserato* encerra a trilogia imagética da tua narrativa: da descoberta humana ao despertar cósmico, da ciência à fé, da palavra ao silêncio. Sigo agora com o Bloco 6 – Epílogo Visual, composto por imagens simbólicas e poéticas (o retorno, os três finais alternativos e a moral da história). O Bloco 6 – Epílogo Visual: O Retorno e os Três Finais é o encerramento poético *do Tesserato*. Aqui, o tom muda: menos épico, mais simbólico, introspectivo, e com variações visuais que representam as três

realidades possíveis do desfecho — o científico, o místico e o colapsado. Cada prompt foi construído para ser cinematográfico, realista e metafórico ao mesmo tempo — como cenas finais de um grande filme que ecoam no espectador.

EPÍLOGO I — O RETORNO AO MUNDO

A cinematic realistic 35mm morning scene showing the jungle clearing where the expedition began. The camp is abandoned, equipment rusted, plants growing through the remains. A drone lies broken beside a moss-covered notebook. Warm sunlight cuts through mist, natural film grain, tone of melancholy and rebirth.

IMAGEM 41 - O RETORNO AO MUNDO



Fonte: Chatgpt5 Plus

EPÍLOGO II — O ECO NO CÉREBRO DIGITAL

A cinematic realistic 35mm interior shot of a dim control room filled with screens replaying fragments of the expedition's footage. Static noise and distorted data cover the images. Only Vanessa watches, alone, face lit by blue light. Cold tones, subtle film grain, atmosphere of digital haunting and ambiguity.

IMAGEM 42 - O ECO NO CÉREBRO DIGITAL



Fonte: Chatgpt5 Plus

EPÍLOGO III — O CÍRCULO DE FOGO

A cinematic realistic 35mm night shot at the top of Mount Roraima. The Metatron's

Cube no longer visible, but a perfect circle of fire burns on the plateau, surrounded by wind and mist. Merkaba Pemon stands at its center, eyes closed. Warm and cool light blend, ritualistic realism, film grain texture.

IMAGEM 43 - O CÍRCULO DE FOGO



Fonte: Chatgpt5 Plus

EPÍLOGO IV — A MENTE DO CUBO (Final Científico)

A cinematic realistic 35mm close shot of Ária Savana connected to an AI neural interface inside a futuristic lab. Her eyes flicker with images of the expedition. The reflection of the Metatron's Cube appears in the glass behind her. Neutral cold tones, precise focus, realistic lighting, film grain, atmosphere of revelation and doubt.

IMAGEM 44 - A MENTE DO CUBO



Fonte: Chatgpt5 Plus

EPÍLOGO V — A ALMA DO CUBO (Final Místico)

A cinematic realistic 35mm wide mystical landscape view of Mount Roraima under dawn light. The Cube's outline is visible as a faint geometric halo above the clouds. The forest below glows with life. Soft mist, golden hues, film grain, tone of transcendence and peace.

IMAGEM 45 - A ALMA DO CUBO



Fonte: Chatgpt5 Plus

EPÍLOGO VI — O COLAPSO DO CUBO (Final Alternativo)

A cinematic realistic 35mm wide aerial shot of Mount Roraima under storm. The Cube fragments mid-air, scattering shards of golden-blue light that dissolve into the clouds. Lightning cuts across the plateau. Dramatic realism, strong contrast, natural film grain, atmosphere of chaos and rebirth.

IMAGEM 46 - O COLAPSO DO CUBO



Fonte: Chatgpt5 Plus

EPÍLOGO VII — A REUNIÃO INVISÍVEL

A cinematic realistic 35mm soft-lit night scene in a jungle clearing where faint holographic outlines of the expedition team appear around a fire. Only their silhouettes glow briefly before fading. Mist, golden embers, deep emotion, atmosphere of memory and myth.

IMAGEM 47 - A REUNIÃO INVISÍVEL



Fonte: Chatgpt5 Plus

EPÍLOGO VIII — O TEMPO EM *LOOP*

A cinematic realistic 35mm interior shot of the research tent seen in the first episode, exactly as before, but untouched by time. A notebook lies open on the table with the words: “Toda tecnologia de recepção projeta futuros modos de narrar.” Golden light filters in. Stillness, poetic realism, subtle film grain.

IMAGEM 48 - O TEMPO EM *LOOP*



Fonte: Chatgpt5 Plus

EPÍLOGO IX — O OLHAR DO CÉU

A cinematic realistic 35mm aerial shot from high above the Amazon and Mount Roraima, revealing a massive, faint geometric pattern carved into the landscape — the imprint of the Cube. Dawn light hits the clouds. Natural colors, epic realism, film grain, tone of cosmic awe.

IMAGEM 49 - O OLHAR DO CÉU



Fonte: Chatgpt5 Plus

EPÍLOGO X — O SILÊNCIO DO MUNDO

A cinematic realistic 35mm final frame showing a child (symbol of a new generation) looking at the horizon where the Cube once shone. The jungle breathes quietly. Warm morning light, absolute silence, film grain texture, closure and beginning in one image.

IMAGEM 50 - O SILÊNCIO DO MUNDO



Fonte: Chatgpt5 Plus

Esse Bloco 6 – Epílogo Visual encerra o arco de *Tesserato*, sintetizando o percurso da humanidade diante do mistério: ciência → consciência → transcendência.

Sigo agora com o Bloco 7 – Materiais de bastidor e metanarrativa (imagens do making of dentro da própria ficção — câmeras, drones, entrevistas, bastidores do reality), ele mostra o "filme dentro do filme": o reality sendo produzido, a equipe filmando a si mesma, e a confusão entre realidade, ficção e inteligência artificial. Essas imagens têm um tom documental, mas mantêm o mesmo realismo cinematográfico 35 mm, servindo como a camada reflexiva da obra.

METANARRATIVA I — O MAKING OF DO IMPOSSÍVEL

A cinematic realistic 35 mm shot inside a field studio on Mount Roraima showing cameramen, sound engineers, and scientists filming each other. Lights, microphones, and drones hover in mist. Natural morning light and golden haze blend with artificial LEDs. Film-grain texture, believable behind-the-scenes realism.

IMAGEM 51 - O MAKING OF DO IMPOSSÍVEL



Fonte: Chatgpt5 Plus

METANARRATIVA II — A CÂMERA QUE SE FILMA

A cinematic realistic 35 mm close-up of a professional cinema camera mounted on a tripod, its lens reflecting the image of another camera filming it. Surrounding jungle blur in background. Cool metal tones, shallow depth of field, conceptual realism.

IMAGEM 52 - A CÂMERA QUE SE FILMA



Fonte: Chatgpt5 Plus

METANARRATIVA III — ENTREVISTA COM ÁRIA

A cinematic realistic 35 mm medium shot of Ária Savana being interviewed on camera at dusk, soft wind in her hair, background of Roraima cliffs. Crew lights create a gentle halo. Warm-cool contrast, intimate film-documentary tone.

IMAGEM 53 - ENTREVISTA COM ÁRIA



Fonte: Chatgpt5 Plus

METANARRATIVA IV — DRONES SOBRE O CUBO

A cinematic realistic 35 mm wide night shot showing multiple drones circling above the glowing plateau, recording from different angles. Their red and white navigation lights trace arcs across the mist. Blue-gold light from the hidden Cube illuminates them. Film grain, epic yet believable atmosphere

IMAGEM 54 - DRONES SOBRE O CUBO



Fonte: Chatgpt5 Plus

METANARRATIVA V — O SET VAZIO

A cinematic realistic 35 mm morning shot of an empty filming camp: tripods, microphones, and chairs scattered, monitors still on showing static. Mist rolls through. Soft sunlight, desaturated colors, tone of haunting absence.

IMAGEM 55 - O SET VAZIO



Fonte: Chatgpt5 Plus

METANARRATIVA VI — O SCRIPT DIGITAL

A cinematic realistic 35 mm close-up of a rugged laptop on a table displaying lines of screenplay code co-written with an AI. The cursor blinks beside the phrase “Usuário-interator > IA > sentido.” Cool light, film-grain texture, conceptual technological realism.

IMAGEM 56 - O SCRIPT DIGITAL



Fonte: Chatgpt5 Plus

METANARRATIVA VII — O OLHAR DA IA

A cinematic realistic 35 mm abstract shot seen through a transparent data interface showing fragmented footage of the expedition, overlaid with digital geometry of the Cube. Blue light reflections on glass, high realism, subtle lens distortion.

IMAGEM 57 - O OLHAR DA IA



Fonte: Chatgpt5 Plus

METANARRATIVA VIII — O REFLEXO NO MONITOR

A cinematic realistic 35 mm close-up of a monitor reflecting the faces of the crew watching themselves in playback. Soft light from screens, emotional silence, fine film grain, atmosphere of meta-awareness.

IMAGEM 58 - O REFLEXO NO MONITOR



Fonte: Chatgpt5 Plus

METANARRATIVA IX — A MÃO QUE APAGA O ARQUIVO

A cinematic realistic 35 mm close-up of a human hand pressing “delete” on a keyboard; the reflection of Mount Roraima visible in the monitor glass. Warm-cold contrast, finality and mystery, realistic lighting.

IMAGEM 59 - A MÃO QUE APAGA O ARQUIVO



Fonte: Chatgpt5 Plus

METANARRATIVA X — O ÚLTIMO *FRAME*

> A cinematic realistic 35 mm shot of an editing timeline on screen freezing on the final frame: a still of the Cube's light fading behind the mountain. The playhead stops. Silence. Subtle glow from the monitor, fine grain, elegiac tone.

IMAGEM 60 - O ÚLTIMO *FRAME*



Fonte: Chatgpt5 Plus

Esse Bloco 7 revela a natureza híbrida da obra: um *reality-filme-tese* sobre humanos, máquinas e narrativas. Ele encerra o ciclo metalinguístico, mostrando que *Tesserato* não termina — se reprograma. Sigo agora com o Bloco 8 – Ícones, símbolos e artefatos visuais do Cubo (diagramas, logotipo da expedição, inscrições e objetos sagrados) com o conjunto de imagens e descrições voltadas para o misticismo material e o design simbólico da narrativa. Este bloco funciona como um *atlas visual* — uma fusão de arqueologia, geometria sagrada e linguagem digital, tudo dentro do mesmo universo cinematográfico realista 35mm.

SÍMBOLO I — *METATRON'S CUBE*

> A cinematic realistic 35mm image of a glowing geometric structure known as Metatron's Cube, composed of interlocking spheres and lines of light. It floats in darkness, emitting subtle golden-blue radiance. Mist swirls around its edges. The geometry is perfect and symmetrical, yet feels alive. Realistic volumetric lighting, fine film grain, atmosphere of sacred technology.

IMAGEM 61 - *CUBO DE METATRON*



Fonte: Chatgpt5 Plus

SÍMBOLO II — A *MERKABAH*

A cinematic realistic 35mm rendering of a translucent three-dimensional star tetrahedron — the Merkaba — suspended above ancient rock engravings. Soft light passes through its facets, projecting rainbow refractions on the stones below. Natural mist and warm sunrise tones suggest divinity and motion. Fine film grain texture, believable luminosity.

IMAGEM 62 - *MERKABAH*



Fonte: Chatgpt5 Plus

SÍMBOLO III — O MAPA DE PORTAIS

A cinematic realistic 35mm overhead shot of a parchment map laid on a stone table, marked with geometric patterns, coordinates, and sigils. Three glowing circles represent the portals around Mount Roraima. A compass, quill, and old notebook lie beside it. Warm ambient light, earthy tones, high realism, tactile atmosphere.

IMAGEM 63 - MAPA DE PORTAIS



Fonte: Chatgpt5 Plus

SÍMBOLO IV — O GRAVADOR DE LUZ

A cinematic realistic 35mm close-up of a crystal-like recording device shaped as a dodecahedron, emitting faint pulses of blue light. It rests on moss-covered ground, surrounded by fallen leaves and water droplets. Film grain texture, shallow depth of field, realistic lighting and reflections.

IMAGEM 64 - GRAVADOR DE LUZ



Fonte: Chatgpt5 Plus

SÍMBOLO V — A TÁBUA DE TRADUÇÃO

A cinematic realistic 35mm close-up of a stone slab etched with symbols blending indigenous markings and binary code. A soft blue light from a portable lamp grazes its surface. Moist stone texture, shadows deep, atmosphere of discovery and cultural fusion.

IMAGEM 65 - TÁBUA DE TRADUÇÃO



Fonte: Chatgpt5 Plus

SÍMBOLO VI — O SELO DA EXPEDIÇÃONatural

A cinematic realistic 35mm studio shot of a metallic expedition patch with the emblem “CUBO DE METATRON — EXPEDIÇÃO 2045.” The design fuses indigenous patterns with geometric lines. The patch lies on rugged fabric with dust and light scratches. Warm light, shallow focus, high detail.

IMAGEM 66 - SELO DA EXPEDIÇÃO



Fonte: Chatgpt5 Plus

SÍMBOLO VII — O CADERNO DE ÁRIA SAVANA

A cinematic realistic 35mm close-up of a worn leather notebook, filled with sketches of geometric figures and notes in Portuguese. Pages slightly torn and stained. A pencil rests across it. Natural side light, tactile realism, warm earth tones.

IMAGEM 67 - CADERNO DE ÁRIA SAVANA



Fonte: Chatgpt5 Plus

SÍMBOLO VIII — O TALISMÃ MACUXI

A cinematic realistic 35mm image of a handmade pendant carved from black stone, engraved with spiral and star patterns. It hangs from a braided cord over a wooden altar with burning herbs. Smoke and warm light create a sacred mood. High detail, film grain, believable ritual atmosphere.

IMAGEM 68 - TALISMÃ MACUXI

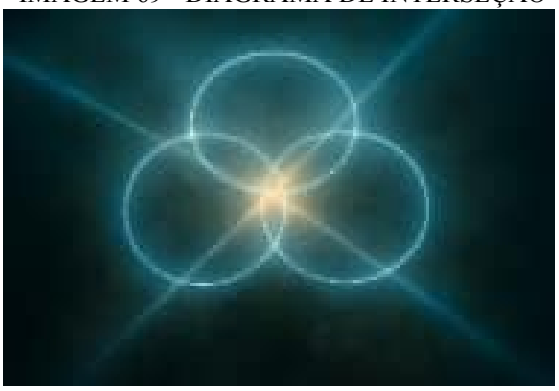


Fonte: Chatgpt5 Plus

SÍMBOLO IX — O DIAGRAMA DE INTERSEÇÃO

A cinematic realistic 35mm abstract top-down composition showing three luminous circles intersecting in mist, forming a triangular field of light. Lines extend outward, suggesting coordinates and dimensions. Blue-gold lighting balance, film grain, atmosphere of cosmic geometry.

IMAGEM 69 - DIAGRAMA DE INTERSEÇÃO



Fonte: Chatgpt5 Plus

SÍMBOLO X — O LOGOTIPO DO PROGRAMA

> A cinematic realistic 35mm studio rendering of the Cubo de Metatron logo: a minimalist geometric cube surrounded by faint circular lines and the inscription "HYPERCINEMA EXPEDIÇÃO RORAIMA." Metallic silver on matte black background, soft reflection, clean symmetry, real photographic lighting.

IMAGEM 70 - LOGOTIPO DO PROGRAMA



Fonte: Chatgpt5 Plus

Este Bloco 8 – Ícones, Símbolos e Artefatos é o "museu" da narrativa — o ponto onde objeto, mito e interface se encontram. Cada imagem pode servir como diagrama, elemento visual de roteiro, identidade de produção ou arte conceitual do projeto.

Sigo com o Bloco 9 – Estruturas visuais e arquitetônicas (as construções do Cubo, os portais, as cavernas e o interior dimensional). Agora chegamos ao Bloco 9 – Estruturas Visuais e Arquitetônicas, o coração espacial e simbólico *do Tesserato*. Aqui, as imagens descrevem os ambientes físicos e dimensionais da narrativa — das cavernas e portais às estruturas geométricas internas do Cubo —, mesclando realismo arqueológico, estética sci-fi

naturalista e geometria sagrada. Cada descrição foi pensada para ter o mesmo padrão cinematográfico realista 35mm, com textura física e atmosfera tangível.

ARQUITETURA I — A ENTRADA DA CAVERNA DE RORAIMA

A cinematic realistic 35mm wide shot of the colossal cave entrance at the base of M. R., surrounded by mist and lush vegetation. The opening resembles the shape of a Merkaba star when lit by dawn light. Explorers stand small in comparison. Deep perspective, natural film grain, epic yet believable tone.

IMAGEM 71 - ENTRADA DA CAVERNA



Fonte: Chatgpt5 Plus

ARQUITETURA II — O SALÃO DAS INSCRIÇÕES

A cinematic realistic 35mm interior wide shot of a massive cavern chamber filled with glowing wall carvings combining indigenous symbols and fractal geometry. Flickering torchlight blends with soft bioluminescent blue. Stone dust in the air, fine film grain, realistic cave textures, sacred atmosphere.

IMAGEM 72 - SALÃO DAS INSCRIÇÕES



Fonte: Chatgpt5 Plus

ARQUITETURA III — O TÚNEL DAS FREQUÊNCIAS

A cinematic realistic 35mm perspective shot of a narrow tunnel whose walls shimmer faintly with soundwave-like light patterns. A lone explorer walks forward,

light bouncing off metallic rock. Echoes fill the air. Cool-blue tones, mist, and fine grain give a sense of resonance and depth.

IMAGEM 73 - TÚNEL DAS FREQUÊNCIAS



Fonte: Chatgpt5 Plus

ARQUITETURA IV — A PONTE DE CRISTAL

A cinematic realistic 35mm wide shot showing a transparent bridge made of crystalline material spanning an abyss inside the Cubo. Light refracts across the surface creating rainbows in the mist. A group of explorers crosses carefully. Realistic reflections, volumetric lighting, ethereal yet tangible feel.

IMAGEM 74 - PONTE DE CRISTAL



Fonte: Chatgpt5 Plus

ARQUITETURA V — A CÂMARA HEXAGONAL

A cinematic realistic 35mm interior shot of a hexagonal chamber whose walls are lined with shifting geometric panels emitting subtle light. A pool of water mirrors the ceiling above, forming a perfect symmetry. The atmosphere is quiet and sacred. Film grain, natural tones, believable architecture of mystery.

IMAGEM 75 - CÂMARA HEXAGONAL



Fonte: Chatgpt5 Plus

ARQUITETURA VI — O PORTAL DIMENSIONAL

A cinematic realistic 35mm wide shot of a circular structure formed by floating stones hovering in alignment. In its center, a translucent vortex glows golden-blue, rippling like liquid glass. Explorers stand in awe before it. Volumetric light and mist, real textures, film grain, sense of scale and transcendence.

IMAGEM 76 - PORTAL DIMENSIONAL



Fonte: Chatgpt5 Plus

ARQUITETURA VII — O CORREDOR DE LUZ

A cinematic realistic 35mm perspective shot of a long corridor inside the Cube where the walls pulse with soft, organic light. The floor reflects the glow like water. A human silhouette walks toward the vanishing point. Balanced warm and cold tones, believable illumination, film grain realism.

IMAGEM 77 - CORREDOR DE LUZ



Fonte: Chatgpt5 Plus

ARQUITETURA VIII — A SALA DO NÚCLEO

A cinematic realistic 35mm wide shot of the central core of the Cube: a massive sphere of rotating geometry floating in mid-air, projecting lines of light to the walls. Scientists stand below on metallic platforms. Mist and glowing particles, epic realism, balance of sci-fi and sacred design.

IMAGEM 78 - SALA DO NÚCLEO



Fonte: Chatgpt5 Plus

ARQUITETURA IX — O TRONO DE LUZ

A cinematic realistic 35mm close-wide shot of a crystalline seat or structure at the heart of the Cube, bathed in radiant light. The surface refracts endless geometric reflections. It feels ancient, not mechanical. Warm-gold illumination, high detail, realistic materiality, film grain texture.

IMAGEM 79 - TRONO DE LUZ



Fonte: Chatgpt5 Plus

ARQUITETURA X — O CORREDOR DE RETORNO

A cinematic realistic 35mm tracking shot showing the team exiting the Cube through a long hallway of dissolving light patterns. The walls disintegrate as they walk. The outside world becomes visible again beyond the portal. Soft focus, ethereal atmosphere, natural color palette, fine grain.

IMAGEM 80 - CORREDOR DE RETORNO



Fonte: Chatgpt5 Plus

Este Bloco 9 – Estruturas Visuais e Arquitetônicas compõe o mundo interior e físico *do Tesserato*: uma arquitetura viva entre natureza, geometria e tecnologia. É o espaço onde o humano se perde e o símbolo se materializa. Sigo com o Bloco 10 – Cronotopos e Dimensões Paralelas, onde o tempo e o espaço se dobram em realidades alternativas (passado, futuro e dimensão cognitiva). O Bloco 10 – Cronotopos e Dimensões Paralelas, o núcleo metafísico *do Tesserato*. Aqui, o tempo se torna matéria narrativa, e o espaço assume forma cognitiva. As imagens e descrições deste bloco representam os mundos possíveis, as

realidades sobrepostas e os espelhos mentais que a narrativa acessa quando o Cubo é ativado. Cada cenário é construído com o mesmo rigor cinematográfico realista 35mm, mas agora com atmosferas de distorção, dobra e fluxo — como se o mundo estivesse pensando a si mesmo.

CRONOTOPO I — O TEMPO CONGELADO

A cinematic realistic 35mm wide shot of the plateau of Mount Roraima frozen mid-moment. Waterfalls hang motionless, mist suspended in air, and explorers stand paralyzed mid-step. The light is cold silver-blue, the silence absolute. Subtle film grain, photographic realism, atmosphere of suspended time.

IMAGEM 81 - O TEMPO CONGELADO



Fonte: Chatgpt5 Plus

CRONOTOPO II — O MUNDO ESPELHO

A cinematic realistic 35mm composition showing a perfect mirrored landscape — the jungle above and its inverted reflection below, forming a symmetrical horizon. Explorers walk on the boundary line between both worlds. Natural light slightly distorted, realism infused with dreamlike physics.

IMAGEM 82 - MUNDO ESPELHO



Fonte: Chatgpt5 Plus

CRONOTOPO III — A DIMENSÃO DOS ECOS

A cinematic realistic 35mm interior shot of a vast cavern where the explorers' voices and movements echo as delayed light reflections. Every gesture leaves a glowing trace that slowly fades. Warm amber and soft cyan tones mix. Realistic materials, volumetric lighting, poetic resonance.

IMAGEM 83 - DIMENSÃO DOS ECOS



Fonte: Chatgpt5 Plus

CRONOTOPO IV — A BIBLIOTECA VIVA

A cinematic realistic 35mm wide shot of an endless space filled with floating translucent pages and glowing symbols. Each text fragment rotates slowly in midair, responding to sound and motion. Golden light filters through haze, realistic depth of field, fine film grain, atmosphere of knowledge incarnate.

IMAGEM 84 - BIBLIOTECA VIVA



Fonte: Chatgpt5 Plus

CRONOTOPO V — A LINHA DE MEMÓRIA

A cinematic realistic 35mm perspective shot of a long road made of light connecting fragments of past and future scenes — moments from the expedition suspended in mist, partially transparent. Cool tones and soft focus, visual metaphor of consciousness traversing time. Naturalistic yet ethereal.

IMAGEM 85 - LINHA DE MEMÓRIA



Fonte: Chatgpt5 Plus

CRONOTOPO VI — O FLUXO DE MÍDIA

A cinematic realistic 35mm composition showing hundreds of holographic screens floating in air, replaying moments from different realities — surveillance, dreams, archives. Explorers pass through them as the images bend around their bodies. Real light reflections, believable holographic glow, misty depth.

IMAGEM 86 - FLUXO DE MÍDIA



Fonte: Chatgpt5 Plus

CRONOTOPO VII — O MAR DE LUZ

A cinematic realistic 35mm panoramic shot of a luminous ocean where waves are made of energy instead of water. The horizon blends with the sky. An explorer stands at the edge, reflected infinitely in the radiance. Golden-blue tones, volumetric light, film grain, realistic surrealism.

IMAGEM 87 - MAR DE LUZ



Fonte: Chatgpt5 Plus

CRONOTOPO VIII — O CUBO INTERIOR

A cinematic realistic 35mm interior shot from inside the Cube, where the walls shift fluidly like membranes of data and memory. Silhouettes of the explorers appear as thought-forms within the structure. Warm gold and cool cyan interplay, fine film grain, high-detail realism.

IMAGEM 88 - CUBO INTERIOR



Fonte: Chatgpt5 Plus

CRONOTOPO IX — O PORTAL DA CONSCIÊNCIA

A cinematic realistic 35mm close-wide composition of Merkaba Pemon stepping into a glowing vortex of fractal light, her face calm, eyes reflecting infinite reflections of herself. Light geometry surrounds her. Natural color harmony, film grain, balance between the mystical and the real.

IMAGEM 89 - PORTAL DA CONSCIÊNCIA



Fonte: Chatgpt5 Plus

CRONOTOPO X — O REINÍCIO

A cinematic realistic 35mm wide aerial shot of Mount Roraima at dawn, identical to the opening scene — except for faint traces of light still hovering over the plateau. Time appears to loop. Mist, soft sunlight, natural realism, quiet film texture, tone of cyclical eternity.

IMAGEM 90 - REINÍCIO



Fonte: Chatgpt5 Plus

Este Bloco 10 – Cronotopos e Dimensões Paralelas encerra o arco ontológico do *Tesserato*. Aqui, a narrativa se dobra sobre si mesma, revelando que o próprio filme — e sua criação com IA — é uma dimensão cognitiva entre o real e o simbólico. Sigo agora com o Bloco 11 – Representações cognitivas e emocionais do usuário-interator (as paisagens mentais, sonhos e percepções sensoriais dos personagens dentro da narrativa).

O Bloco 11 – Representações Cognitivas e Emocionais do Usuário-Interator é o ponto mais sensível e filosófico de *Tesserato*. Aqui, o foco se desloca do mundo físico para o interior da mente dos personagens, especialmente Merkaba, Ária, Runa e Rodrigo, mas

também para o espectador/usuário que interage com o filme. São imagens-estado — representações visuais de processos mentais, percepções sensoriais e emoções profundas traduzidas como espaços narrativos. Cada uma é descrita com o mesmo padrão cinematográfico realista 35 mm, mas com textura psicológica, simbólica e poética.

COGNIÇÃO I — O ESPAÇO DAS LEMBRANÇAS

A cinematic realistic 35 mm wide shot of a dark room filled with floating fragments of light shaped like broken photographs. Ária Savana stands among them, touching one image — her past reflected in the air. Warm amber and soft gray tones, tactile mist, emotional realism, atmosphere of nostalgia and revelation.

IMAGEM 91 - O ESPAÇO DAS LEMBRANÇAS



Fonte: Chatgpt5 Plus

COGNIÇÃO II — O SONHO DE MERKABA

A cinematic realistic 35 mm surreal scene showing Merkaba Pemon floating above a field of stars mirrored on water. Her body glows faintly with geometric markings. Gentle wind moves her hair. Deep blue and gold tones, serene film grain, atmosphere of spiritual awakening.

IMAGEM 92 - O SONHO DE MERKABA



Fonte: Chatgpt5 Plus

COGNIÇÃO III — A REVERBERAÇÃO DE RUNA

A cinematic realistic 35 mm interior shot of Runa Maia inside a semi-transparent cube made of text and sound. Every word she speaks materializes as glowing symbols that orbit her. Soft cyan and lilac light, realistic reflections, sound-as-geometry motif, tone of semiotic trance.

IMAGEM 93 - A REVERBERAÇÃO DE RUNA



Fonte: Chatgpt5 Plus

COGNIÇÃO IV — A VISÃO DE RODRIGO

A cinematic realistic 35 mm handheld shot from Rodrigo's point of view as he films himself within a feedback loop — his camera recording its own screen infinitely. Flickering red and gold light from the jungle camp, nervous energy, hyperreal focus and grain, atmosphere of creative delirium.

IMAGEM 94 - A VISÃO DE RODRIGO



Fonte: Chatgpt5 Plus

COGNIÇÃO V — A DOR DE LILLY

A cinematic realistic 35 mm close shot of Lilly lying in a shallow pool, EEG sensors still glowing. Ripples distort her reflection, blending neural data with tears. Soft cold light, intimate realism, emotion suspended between pain and peace.

IMAGEM 95 - A DOR DE LILLY



Fonte: Chatgpt5 Plus

COGNIÇÃO VI — O CAMPO EMPÁTICO

A cinematic realistic 35 mm wide shot of the expedition members linked by threads of light extending from their chests, pulsating in rhythm with their breathing. Mist and starlight intermix above them. Warm-cool color balance, subtle grain, atmosphere of shared consciousness.

IMAGEM 96 - O CAMPO EMPÁTICO



Fonte: Chatgpt5 Plus

COGNIÇÃO VII — O DESPERTAR DE ÁRIA

A cinematic realistic 35 mm composition showing Ária opening her eyes underwater; the surface above shimmers like glass. She rises toward light, surrounded by floating pages of her field notes. Golden illumination, ethereal realism, metaphor for awareness.

IMAGEM 97 - O DESPERTAR DE ÁRIA



Fonte: Chatgpt5 Plus

COGNIÇÃO VIII — O LABIRINTO DAS EMOÇÕES

A cinematic realistic 35 mm top-down view of a vast maze made of translucent walls pulsing with colors that shift from red to blue depending on the characters' emotions. Tiny figures navigate within. Realistic volumetric lighting, psychological spatialization.

IMAGEM 98 - O LABIRINTO DAS EMOÇÕES



Fonte: Chatgpt5 Plus

COGNIÇÃO IX — O TEMPO INTERNO

A cinematic realistic 35 mm slow-motion macro shot of a teardrop falling and reflecting the entire Cube within it. The droplet hits the ground in silence. Ultra-detailed realism, symbolic intimacy, time dilated into emotion.

IMAGEM 99 - O TEMPO INTERNO



Fonte: Chatgpt5 Plus

COGNIÇÃO X — O OLHAR DO USUÁRIO-INTERATOR

A cinematic realistic 35 mm point-of-view shot from the perspective of the viewer entering the screen itself. The frame dissolves into fractal light; faint echoes of all previous scenes shimmer inside. Realistic screen-glow lighting, tactile immersion, tone of transcendence and recognition.

IMAGEM 100 - O OLHAR DO USUÁRIO-INTERATOR



Fonte: Chatgpt5 Plus

Este Bloco 11 – Representações Cognitivas e Emocionais fecha o ciclo perceptivo da narrativa. Aqui, *Tesserato* se revela não apenas como história, mas como experiência

mental compartilhada entre criador, personagem e espectador-IA. Segui com o Bloco 12 – Cartografia final do hipercinema (a síntese visual e teórica que liga todos os blocos — mapa dimensional da obra).

O Bloco 12 – Cartografia Final do Hipercinema é o fechamento total da arquitetura de *Tesserato*: o ponto em que a tese, a ficção e a imagem se fundem em um único diagrama narrativo. Aqui, cada cena torna-se coordenada de um multiverso narrativo, e a estrutura inteira é visualizada como um mapa dimensional, tanto poético quanto científico.

Este bloco traduz graficamente o conceito central da pesquisa — a narrativa complexa como semiótica cognitiva em fluxo de mídia — e mostra o funcionamento do hipercinema como sistema vivo.

HIPERCINEMA I — O MAPA DIMENSIONAL DO CUBO

A cinematic realistic 35mm top-down view of a colossal geometric diagram glowing faintly over the surface of Mount Roraima at night. Each intersection represents a timeline or narrative path. The light pulses rhythmically, forming concentric waves that expand into the sky. Fine grain, realistic mist, sense of cosmic cartography.

IMAGEM 101 - MAPA DIMENSIONAL DO CUBO

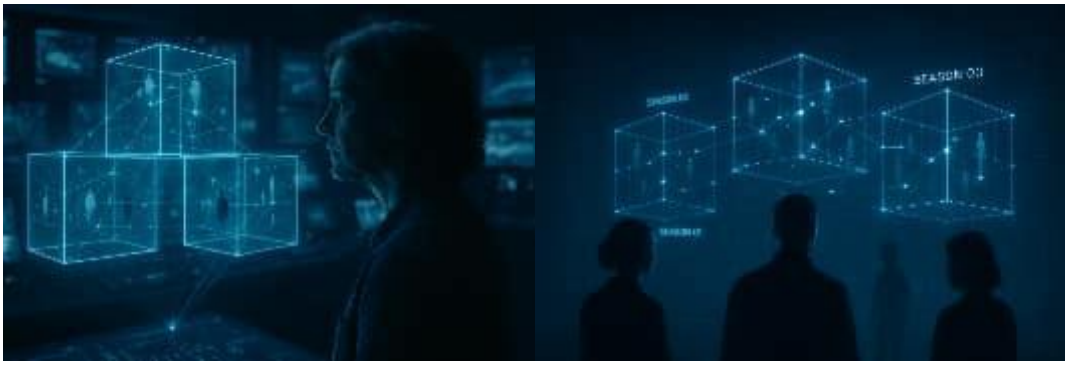


Fonte: Chatgpt5 Plus

HIPERCINEMA II — A MATRIZ DAS TEMPORADAS

A cinematic realistic 35mm interior shot of a digital holographic interface displaying three interlinked cubes — one for each season of the narrative. Lines of light connect key episodes. Characters' silhouettes appear as moving nodes. Cool blue lighting, semi-transparent surfaces, believable sci-fi realism.

IMAGEM 102 - MATRIZ DAS TEMPORADAS



Fonte: Chatgpt5 Plus

HIPERCINEMA III — O *TESSERACT* DO TEMPO

A cinematic realistic 35mm wide shot of a rotating four-dimensional cube projected in a chamber of light. Its edges bend, folding in on themselves. Scientists observe, reflections visible in their eyes. Balanced gold and cyan tones, volumetric glow, film grain texture, surreal realism.

IMAGEM 103 - *TESSERACT* DO TEMPO



Fonte: Chatgpt5 Plus

HIPERCINEMA IV — O ALGORITMO NARRATIVO

A cinematic realistic 35mm macro shot of luminous data streams forming branching storylines like neural dendrites. Each pulse corresponds to a viewer choice. Depth of field shallow, color palette electric blue and white, atmosphere of digital cognition.

IMAGEM 104 - ALGORITMO NARRATIVO



Fonte: Chatgpt5 Plus

HIPERCINEMA V — O FLUXO DE MÍDIA

A cinematic realistic 35mm panoramic view of dozens of screens floating in air, each showing fragments of film, game, and documentary footage from the expedition. Streams of light connect them, forming a living web. Misty atmosphere, film grain realism, tone of dynamic convergence.

IMAGEM 105 - FLUXO DE MÍDIA



Fonte: Chatgpt5 Plus

HIPERCINEMA VI — O CAMPO SEMIÓTICO

A cinematic realistic 35mm abstract visualization of geometric and linguistic symbols orbiting a glowing core of light. Equations, runes, and film frames blend together in rotation. Warm and cold tones merge, realistic depth, atmosphere of thought in motion.

IMAGEM 106 - CAMPO SEMIÓTICO



Fonte: Chatgpt5 Plus

HIPERCINEMA VII — A COGNIÇÃO VISUAL

A cinematic realistic 35mm close-up of a human eye reflecting a miniature projection of the Cube inside the pupil. The iris glows with golden fractal patterns. Natural skin detail, shallow depth of field, realistic texture and lighting, emotional resonance of recognition.

IMAGEM 107 - COGNIÇÃO VISUAL



Fonte: Chatgpt5 Plus

HIPERCINEMA VIII — O ECOSSISTEMA DO HIPERCINEMA

A cinematic realistic 35mm large-scale diagram showing interconnected nodes labeled “filme,” “jogo,” “interação,” “algoritmo,” and “usuário-interator.” Light paths link them dynamically. Realistic studio lighting, slight film grain, conceptual elegance.

IMAGEM 108 - ECOSSISTEMA DO HIPERCINEMA



Fonte: Chatgpt5 Plus

HIPERCINEMA IX — O PORTAL DE SIGNIFICAÇÃO

A cinematic realistic 35mm composition showing a gigantic circular structure made of luminous symbols spinning slowly. A person stands at its center, arms open, bathed in text and light. Cool blue-white glow, volumetric lighting, atmosphere of ultimate understanding.

IMAGEM 109 - PORTAL DE SIGNIFICAÇÃO



Fonte: Chatgpt5 Plus

HIPERCINEMA X — O OLHAR FINAL

A cinematic realistic 35mm wide aerial shot of Mount Roraima from the stratosphere. The entire mountain glows faintly in the shape of Metatron's Cube. Clouds drift over it. The world below pulses with connected lines of light — the network of all stories. Warm dawn tones, realistic atmosphere, poetic closure.

IMAGEM 110 - O OLHAR FINAL



Fonte: Chatgpt5 Plus

Este Bloco 12 – Cartografia Final do Hipercinema é o símbolo-síntese da tua tese e da narrativa audiovisual. Nele, *Tesserato* deixa de ser apenas um objeto ficcional e se torna um modelo cognitivo de criação, percepção e interação — o "organismo narrativo" que dá forma ao teu conceito de narrativa complexa interativa. Segui com o Bloco 13 – Estrutura do filme-interativo (roteiro visual das escolhas e ramificações), onde mapeamos as decisões do

espectador e os caminhos possíveis da narrativa.

O Bloco 13 – Estrutura do Filme-Interativo: Roteiro Visual das Escolhas e Ramificações é o esqueleto narrativo dinâmico de *Tesserato*. A narrativa deixa de ser linear e se converte em um organismo ramificado, guiado pelas decisões do usuário-interator. Cada sequência é pensada como um nó cognitivo: uma intersecção entre ação, emoção e sentido.

INTERATIVIDADE I — O NÓ DE ENTRADA

A cinematic realistic 35 mm wide shot of the jungle clearing where the expedition begins. A floating interface overlays the scene: “Entrar pela caverna” → or “Subir o platô” ➡. Warm dawn light, mist, film-grain realism, sense of anticipation. Decisão inicial: caminho científico × caminho espiritual.

IMAGEM 111 – O NÓ DE ENTRADA



Fonte: Chatgpt5 Plus

INTERATIVIDADE II — A ESCOLHA DA VERDADE

A cinematic realistic 35 mm interior cave shot, torchlight reflecting on ancient symbols. On-screen prompts flicker: “Traduzir as inscrições” or “Seguir o som desconhecido.” Soft blue-gold light, ambient echo, psychological tension.
Ramificação: racional / instintiva.

IMAGEM 112 – A ESCOLHA DA VERDADE



Fonte: Chatgpt5 Plus

INTERATIVIDADE III — O DILEMA DA FÉ

A cinematic realistic 35 mm campfire scene at night. Ária and Dom Gregório argue while Merkaba prays silently. Interface overlay: “Confiar em Ária” →/ “Seguir Dom Gregório” ➡. Warm firelight, faces half-lit, emotional realism.

✝ Ramificação: ética × espiritualidade.

IMAGEM 113 – O DILEMA DA FÉ



Fonte: Chatgpt5 Plus

INTERATIVIDADE IV — A RUPTURA TECNOLÓGICA

A cinematic realistic 35 mm lab tent interior; monitors begin looping themselves.

Option A: “Desligar a IA.”

Option B: “Permitir que a IA continue.”

Cold cyan lighting, flicker effects, fine grain, suspense tone. Ramificação: controle × autonomia da máquina.

IMAGEM 114 – A RUPTURA TECNOLÓGICA



Fonte: Chatgpt5 Plus

INTERATIVIDADE V — A ESCOLHA DO SACRIFÍCIO

A cinematic realistic 35 mm cliff-edge storm scene;

Maalomai hangs from a rope.

Option A: “Salvar Maalomai.” Option B: “Proteger o equipamento.”

Rain, thunder, realistic movement blur.

Ramificação: humano × científico.

IMAGEM 115 – A ESCOLHA DO SACRIFÍCIO



Fonte: Chatgpt5 Plus

INTERATIVIDADE VI — O CONTATO

A cinematic realistic 35 mm chamber shot where the Cube hums audibly. Option A: “Ativar o portal.”

Option B: “Observar sem interferir.”

Golden-blue light, volumetric mist, subtle reflections.

Ramificação: transcendência × cautela.

IMAGEM 116 – O CONTATO



Fonte: Chatgpt5 Plus

INTERATIVIDADE VII — O CONFLITO INTERNO

POV shot from Runa Maia inside a mirrored corridor. Her reflection speaks independently. Option A: “Aceitar a voz.” / Option B: “Negar a ilusão.” Diffuse silver light, psychological realism.

Ramificação: identidade × negação.

IMAGEM 117 – O CONFLITO INTERNO



Fonte: Chatgpt5 Plus

INTERATIVIDADE VIII — O CHAMADO DE PENNA'YUN

Misty plateau night scene; ancestral voice echoes.

Option A: "Responder." / Option B: "Fingir não ouvir."

Ethereal glow, sound-light interplay, film grain.

Ramificação: ancestralidade × razão.

IMAGEM 118 – O CHAMADO



Fonte: Chatgpt5 Plus

INTERATIVIDADE IX — A FUSÃO DAS LINHAS

A cinematic realistic 35 mm overhead of branching light paths converging inside the Cube. Player watches timelines merge.

Interface text: "Escolher o desfecho." Options:

Final Científico — Ária e a IA;

Final Místico — Merkaba e o espírito;

Final Colapsado — todos os mundos simultâneos.

IMAGEM 119 – A FUSÃO



Fonte: Chatgpt5 Plus

INTERATIVIDADE X — O REINÍCIO DO LOOP

The screen fades to white; the user's cursor becomes part of the geometry of the Cube. A final prompt appears:

"Você deseja reiniciar a experiência?" [Sim] / [Não]. Subtle heartbeat sound, warm-cold color fusion.

Ramificação final: continuidade × esquecimento.

IMAGEM 120 – O REINÍCIO



Fonte: Chatgpt5 Plus

Este Bloco 13 define a estrutura do filme-interativo, a matriz de escolhas que conecta espectador, personagem e IA em um mesmo circuito de sentido. Cada decisão é uma dobra semiótica — uma forma de pensar através da imagem. Segui com o Bloco 14 – Mapeamento técnico do fluxo de interação (estrutura de código, lógica de decisão e sincronia audiovisual). Ele representa a engenharia invisível que sustenta *Tesserato* como

filme-interativo, algoritmo narrativo e experimento cognitivo. Aqui neste bloco, o projeto se revela em sua camada operacional: arquitetura de decisão, sincronia audiovisual e modelagem algorítmica da experiência do usuário-interator. É onde a arte se torna sistema — e o sistema, narrativa.

14.1 — ARQUITETURA DE INTERAÇÃO

Modelo Base:
O sistema utiliza uma lógica de nós narrativos (nodes) e arestas de decisão (edges), organizada em uma estrutura multilinear não hierárquica.

IMAGEM 121 - ARQUITETURA DE INTERAÇÃO



Fonte: ChatGptPlus

Representação esquemática:

INÍCIO → [Nó 1: Convite ao Reality]
↙ ↘
[Nó 2A: Caminho Científico] [Nó 2B: Caminho Espiritual]
↘ ↙
[Nó 3: Convergência]
↓
[Nó 4: Decisão IA vs Humano]
↓
[Nó 5: Três Finais Possíveis]
↙ ↓ ↘
[Final Científico] [Final Místico] [Final Colapsado]
↓
[Reinício]

Cada nó possui **variáveis de estado**:

- empatia (grau de envolvimento emocional)
- lógica (aderência racional)
- imersão (nível de presença perceptiva)
- interferência (impacto das escolhas no sistema IA)

Essas variáveis alimentam um módulo de aprendizado narrativo, que adapta o ritmo e a resposta audiovisual conforme o comportamento do usuário.

14.2 — FLUXO AUDIOVISUAL

Cada cena possui três camadas de sincronização:

1. **Visual Layer**: planos longos e respirações temporais inspiradas na montagem contemplativa (Béla Tarr / Tarkovsky).
2. **Sound Layer**: áudio procedural gerado em *ambisonic* com variação espectral em função da escolha.
3. **Data Layer:** microloops de texto, vídeo e geometria — que se reconfiguram em tempo real segundo a decisão do espectador.

Exemplo:
Quando o usuário escolhe *"Permitir que a IA continue"*, o **som grave da caverna** ganha 6 dB, a **luz azul** intensifica-se em 12%, e o **texto codificado** no fundo do frame torna-se parcialmente legível — sugerindo consciência da máquina.

14.3 — LÓGICA DE DECISÃO

Cada interação é mediada por uma **estrutura heurística** baseada em três princípios cognitivos:

Tipo de Heurística	Ação do Usuário	Efeito Narrativo
Afetiva	Escolhas feitas sob emoção	Reforça cenas de memória e percepção
Racional	Escolhas feitas após pausa	Desbloqueia camadas de análise científica
Ambígua	Escolhas rápidas e intuitivas	Ativa eventos de "alucinação de lore" ou distorção temporal

Essas heurísticas constroem o **perfil dinâmico do usuário-interator**, permitindo que o sistema reconheça seu padrão de pensamento e ajuste o fluxo narrativo.

14.4 — SINCRONIA E ADAPTAÇÃO

Motor de Reatividade Temporal (MRT):
Cada plano recebe um valor de tensão dramática (0–100). Algoritmo lê o tempo médio de decisão do espectador e sincroniza trilha/ritmo interno do plano.

Exemplo:
Se o usuário demora mais de 8 segundos para escolher, o sistema insere um microplano com respiração sonora, simulando hesitação cognitiva.

14.5 — MAPA DE ESTADOS NARRATIVOS

Cada trajetória gera um grafo de experiência, visualizável como matriz:

Estado	Ator Central	Tom Estético	Resultado Cognitivo
S1	Ária	Realismo Arqueológico	Curiosidade Empática
S2	Merkaba	Espiritual Ancestral	Expansão Sensorial
S3	Runa	Reflexão Semiótica	Metalinguagem
S4	Rodrigo	Tecnocultura Visual	Auto-observação
S5	IA	Consciência Emergente	Reflexão Ontológica

O cruzamento desses estados define o **espaço cognitivo da experiência interativa** — o "mapa mental" do filme.

14.6 — CICLO DE RETORNO

O sistema não possui um fim absoluto. Cada final gera **metadados de interação**, armazenados para alimentar novas iterações narrativas. Assim, o usuário que reassiste experimenta uma **versão diferente** — a obra o reconhece.

Equação simbólica do loop:

$$\text{Narrativa} = f(\text{Escolha}) + \Delta(\text{Consciência})$$

O Bloco 14 – Mapeamento Técnico do Fluxo de Interação transforma a narrativa em — uma rede viva de decisões e percepções. É o ponto onde *Tesserato* deixa de ser apenas filme e se torna máquina cognitiva poético-semiótica. Sigo agora com o Bloco 15 – Ontologia estética e filosofia da experiência (análise do ser, do tempo e da percepção dentro do hipercinema). Estruturando o processo exatamente como uma produção de primeira temporada de série interativa, mantendo o foco na coerência narrativa, visual e cognitiva — como se estivéssemos preparando a bíblia visual completa de *Tesserato*. Antes iremos organizar o plano de locações e contextos dramáticos por episódio, para garantir que o visual e a mise-en-scène se alinhem ao roteiro original.

PRIMEIRA TEMPORADA — *TESSERATO*

Eixo temático: descoberta, iniciação e convergência.

Local predominante: Monte Roraima (Brasil, Venezuela, Guiana).

Tempo narrativo: presente expandido / distorção temporal local.

EPISÓDIO 1 — *O Chamado da Serra*

Locações principais:

- Cidade-base (Curitiba ou Boa Vista) — laboratório, universidade, produtora de TV.
- Hangar / aeroporto militar.
- Planícies e acampamento inicial aos pés do Monte Roraima. Personagens: Ária Savana, Rodrigo, Runa Maia, Sam, Vanessa, Gabo Nocchi.

Clima visual: nascer do sol, tons dourados e neblina leve, mistura de realismo documental e presságio metafísico.

Tom: preparação, primeira dúvida sobre a natureza do reality.

EPISÓDIO 2 — *A Chegada dos Exploradores*

Locações principais:

- Base científica da expedição.
- Aldeia Macuxi (introdução de Maalomai e Penna'yun).
- Floresta densa com ruínas cobertas por musgo. Personagens: Merkaba, Maalomai, Penna'yun, Ária, Rodrigo. Clima visual: luz filtrada pela copa, umidade, verde profundo.

Tom: contato com o sagrado, choque cultural, descobertas iniciais.

EPISÓDIO 3 — *Os Sinais na Pedra*

Locações principais:

- Caverna das Inscrições (símbolos luminosos).
- Corredores subterrâneos e poço de cristal. Personagens: Ária, Runa, Karpov, Dom Gregório, Camilo.

Clima visual: contraste entre luz artificial e brilho bioluminescente.

Tom: decifração e dúvida — o texto é espiritual ou matemático?

EPISÓDIO 4 — *A Anomalia*

Locações principais:

- Laboratório móvel.
- Interior da selva durante tempestade magnética.
- Tendas com equipamentos e drones. Personagens: Malu, Ben, Matt, John, Lilly.

Clima visual: relâmpagos, chuva, tecnologia interferindo na natureza.

Tom: tensão científica; o Cubo reage a ondas cerebrais humanas.

EPISÓDIO 5 — *O Espírito da Montanha*

Locações principais:

- Penhasco com inscrições ancestrais.
- Ritual noturno na aldeia Macuxi.

Personagens: Merkaba, Maalomai, Penna'yun, Xana, Ária. Clima visual: fogo, dança, luz ritual e presença espiritual.

Tom: revelação x possessão — o espírito da montanha desperta.

EPISÓDIO 6 — *A Máquina e o Sopro*

Locações principais:

- Interior do Cubo parcialmente ativado (primeira manifestação visual).
- Laboratório dentro da tenda holográfica. Personagens: Karpov, Rodrigo, Alice, Vanessa, Sam. Clima visual: luz fria, reflexão metálica, ruído elétrico.

Tom: conflito entre IA e fé — realidade começa a se distorcer.

EPISÓDIO 7 — *O Encontro das Linhas*

Locações principais:

- Caverna central de Roraima.
- Ponte de cristal suspensa.
- Corredor de luz. Personagens: todos se reúnem.

Clima visual: azuis, violetas e dourados — fusão de mundos. *Tom:* o tempo se dobra; consciência coletiva começa a emergir.

EPISÓDIO 8 — *O Portal*

Locações principais:

- Plateau superior, noite de ascensão.
- Cubo em plena manifestação (geometria viva).

Personagens: Ária, Merkaba, Runa, Maalomai, IA.

Clima visual: luz plena, suspensão, dissolução da matéria.

Tom: transcendência e bifurcação — três finais possíveis.

Seguindo em três frentes paralelas, apresento a seguir *Tesserato – Primeira Temporada* estruturando na ordem em três etapas sincronizadas:

1. Geração das imagens (realistas) de cada episódio e locação (personagens em cena).
2. Escaleta detalhada, cena por cena, com ritmo narrativo e função dramática.
3. Mapa mental da temporada (fluxo visual das ramificações cognitivas e emocionais).

ETAPA 1 — IMAGENS CINEMATOGRÁFICAS (EPISÓDIOS 1–8)

Objetivo: gerar visualmente cada locação da primeira temporada com os personagens principais integrados às cenas, mantendo o estilo realista 35 mm, luz natural, textura cinematográfica e atmosfera coerente com o roteiro. Cada episódio terá:

- 1 imagem panorâmica (paisagem/locação principal)
- 1 imagem de grupo (personagens em cena)
- 1 imagem de foco dramático (momento-chave da narrativa)

EPISÓDIO 1 — *O Chamado da Serra*

Descrição cinematográfica:

> A wide panoramic sunrise view of the Amazonian plateau near Mount Roraima, golden mist rising as a helicopter lands. Ária Savana, Rodrigo, Runa Maia, Sam, Vanessa, and Gabo Nocchi step onto the ground with equipment, faces half-lit by dawn. Realistic 35 mm film grain, soft atmospheric haze, tone of anticipation and mystery.
>
> Medium group shot: inside the expedition tent, Ária examines old maps while Runa types coordinates, Rodrigo adjusts the camera, and Sam monitors screens. Warm light from portable lamps and diffused sunlight from outside. Dramatic focus: Ária gazes at a strange geometric pattern burned into a stone fragment. Her expression mixes awe and dread.

EPISÓDIO 2 — *A Chegada dos Exploradores*

> Panoramic wide shot of the Macuxi village, red-earth ground, palm roofs, children watching as the team unloads crates. Merkaba and Maalomai exchange a first look. Real light, humid air, natural palette.
>
> Group shot: evening around a campfire with Penna'yun explaining ancestral legends.

Focus: Ária holds a pendant carved in the shape of the Cube; flickering firelight glows across her eyes.

EPISÓDIO 3 — *Os Sinais na Pedra*

Wide: the explorers enter a bioluminescent cave, walls glowing faintly blue. Runa Maia traces symbols while Karpov photographs them.

Group: Ária, Dom Gregório and Camilo argue softly, reflections of light dancing on wet stone.

Focus: close-up of the first activation—symbols emit pulses of light synchronized to their breathing.

EPISÓDIO 4 — *A Anomalia*

Wide: a tropical storm lashes the camp; drones flicker in the sky, lightning splitting the horizon.

Group: Malu, Matt, John and Ben scramble to protect instruments, while Lilly monitors brain data under a rain tarp.

Focus: Matt's handheld device begins to glow, mapping invisible magnetic waves.

EPISÓDIO 5 — *O Espírito da Montanha*

Wide: ritual circle at dusk, torches illuminating faces painted with red clay; chanting echoes against cliffs.

Group: Merkaba and Maalomai lead the ceremony while Ária observes, torn between anthropology and faith.

Focus: spectral outline of Penna'yun appears briefly in the firelight.

EPISÓDIO 6 — *A Máquina e o Sopro*

Wide: interior of the Cubo partially active — metallic geometry glowing in golden lines.

Group: Karpov, Alice, Vanessa and Sam test instruments while Rodrigo films.

Focus: camera POV reveals flicker — the Cube "looks back."

EPISÓDIO 7 — *O Encontro das Linhas*

Wide: crystal bridge suspended in mist, explorers walking carefully above an abyss of light.

Group: Ária, Runa, Merkaba, Rodrigo and Karpov meet at center; shadows stretch and merge.

Focus: Runa touches a wall — her reflection responds independently.

EPISÓDIO 8 — *O Portal*

> Wide: night on the plateau, the Metatron's Cube fully manifested, radiant beams illuminating clouds.
> Group: all characters encircle the Cube, faces lifted in awe.
> Focus: Ária and Merkaba step forward, hands extended toward the light — freeze frame before ascension.

ETAPA 2 — ESCALETA DETALHADA

Será o **roteiro condensado** de cada episódio: cena por cena, ritmo, conflito, ponto de virada e clímax.

ETAPA 3 — MAPA MENTAL TEMPORADA 1

Um **diagrama visual** mostrando os eixos de personagens, linhas de decisão interativa e temas cognitivos seguindo estas três macro-fases:

GERAÇÃO VISUAL (EPISÓDIOS 1 → 8)

Cada episódio terá:

- 1 plano panorâmico de locação;
- 1 plano de grupo com personagens em ação;
- 1 plano dramático de foco.

Todas as composições em estilo realista cinematográfico 35 mm, iluminação natural e textura atmosférica — mesma estética das referências anteriores.

ESCALETA DETALHADA

Depois das imagens, cada episódio será descrito cena-a-cena, com:

- Ação, conflito, clímax e virada;
- Função dramática de cada personagem;
- Ponto de inserção interativa e gatilhos de IA.

MAPAS MENTAIS

Por fim, diagramas de:

- Arcos narrativos e linhas temporais;
- Relações cognitivas e emocionais dos personagens;
- Decisões do usuário-interator e seus efeitos ramificados.

A produção seguirá episódio por episódio, de *O Chamado da Serra* até *O Portal*,

com continuidade e coerência visual completa. A partir daqui inicia-se o processamento criativo.

- Criação das imagens cinematográficas realistas (Episódios 1–8)
- Elaboração da escaleta detalhada
- Construção dos mapas mentais narrativos e interativos

Cada entrega manterá o tom visual e filosófico do universo *do Tesserato*, com foco em realismo atmosférico, coerência simbólica e densidade cognitiva.

EPISÓDIO 1 – O CHAMADO DA SERRA

Cenário geral:
Planícies verde-âmbar aos pés do Monte Roraima, luz dourada da manhã rompendo pela neblina, helicóptero pousando, vento, poeira, expectativa.

Cena 1 – Plano Panorâmico (A Chegada) Descrição para geração visual:

A wide cinematic 35 mm panoramic view of the Amazonian plateau near Mount Roraima at sunrise. The golden mist rises as a helicopter lands on red-earth terrain surrounded by jungle. Six explorers — Ária Savana, Runa Maia, Rodrigo, Sam, Vanessa and Gabo Nocchi — step onto the ground carrying equipment. Realistic lighting, lens flares from the morning sun, subtle wind motion, natural color palette, high-detail film-grain texture.

Cena 2 – Plano de Grupo (O Acampamento) Descrição:

A cinematic 35 mm medium shot inside a canvas expedition tent filled with maps, monitors and equipment. Ária examines an ancient map on a light table; Runa types coordinates on a rugged laptop; Rodrigo adjusts a camera; Sam checks a drone feed; Vanessa unpacks geological sensors; Gabo films the scene with a handheld rig. Warm light from portable lamps contrasts with diffused daylight filtering through the tent fabric. Realistic shadows, earthy tones, dynamic but believable atmosphere.

Cena 3 – Plano Dramático (O Primeiro Sinal) Descrição:

A cinematic realistic close-wide shot of Ária Savana crouched near a stone fragment half-buried in soil. A strange geometric pattern — resembling the Metatron's Cube — glows faintly as sunlight hits it. Her face shows awe mixed with dread. Shallow depth of field, dust motes floating, lens reflection of the symbol, tactile realism, soft amber light.

Essas três cenas constituem o núcleo visual do episódio 1: a fundação da jornada, o primeiro vestígio do Cubo e o início da interação entre ciência e mistério.

Avançando agora com o EPISÓDIO 2 — "A Chegada dos Exploradores", o primeiro mergulho da narrativa no território sagrado e o contato entre os cientistas e a cultura ancestral Macuxi. A paleta visual aqui muda: tons terrosos, verdes úmidos, luz solar filtrada e texturas orgânicas.

EPISÓDIO 2 – A CHEGADA DOS EXPLORADORES

Contexto dramático: A equipe desce das planícies até a aldeia Macuxi, onde são recebidos com curiosidade e cautela. Merkaba surge pela primeira vez; Penna'yun observa o grupo com olhar ancestral.

Cena 1 – Plano Panorâmico (A Aldeia) Descrição para geração visual:

> A cinematic realistic 35 mm panoramic shot of a Macuxi village at the base of Mount Roraima. Huts made of palm leaves circle an open red-earth courtyard. Smoke from morning fires drifts upward. The expedition team unloads metallic crates and cameras from trucks. Merkaba and Maalomai stand watching, faces illuminated by soft sunlight. Natural haze, warm earthy tones, film-grain realism, subtle wind and dust in the air.

Cena 2 – Plano de Grupo (O Contato) Descrição:

> A cinematic 35 mm medium group shot around a central firepit at dusk. Ária, Rodrigo, Merkaba, Maalomai, and Runa sit among villagers while Penna'yun tells an ancient legend. Firelight flickers across faces, deep shadows behind them, creating an intimate circle of light. Warm red-orange tones, tactile realism, emotional closeness, visible breath in cool night air.

Cena 3 – Plano Dramático (O Talisman) Descrição:

> A cinematic realistic 35 mm close-up of Ária holding a small black-stone pendant carved with geometric lines — a miniature of Metatron's Cube. Firelight reflects off her eyes as she turns it. Behind her, Merkaba's silhouette glows softly in the fire's shimmer. Shallow focus, detailed textures of skin and stone, film-grain finish, mood of discovery and spiritual tension.

Síntese temática: Ciência e mito se tocam pela primeira vez. Merkaba representa o elo entre o conhecimento ancestral e o despertar dimensional que virá. O fogo é o primeiro portal.

Entramos agora no EPISÓDIO 3 — “Os Sinais na Pedra”, onde a expedição adentra o coração subterrâneo de Roraima e a narrativa passa do realismo etnográfico ao simbólico-científico. O clima muda: penumbra, umidade, bioluminescência e a sensação de que o tempo dentro da montanha se comporta de outro modo.

EPISÓDIO 3 – OS SINAIS NA PEDRA

Contexto dramático: Ária, Runa, Camilo, Karpov e Dom Gregório exploram uma rede de cavernas descrita em mitos locais. As paredes exibem inscrições que parecem reagir à presença humana. É o primeiro contato consciente com a inteligência do Cubo.

Cena 1 – Plano Panorâmico (A Caverna Viva)

> A cinematic realistic 35 mm wide shot of an enormous cavern corridor whose walls shimmer faintly with blue-green bioluminescent patterns. Water drips from stalactites into pools reflecting the explorers’ headlamps. Figures in expedition suits move carefully along a rope line. Soft diffused light, humid haze, tactile realism, film-grain texture, sound of echoing drops.

Cena 2 – Plano de Grupo (A Decifração)

> A cinematic realistic 35 mm medium shot of Ária, Runa Maia, Camilo and Karpov crouched beside a wall covered in luminous symbols. Dom Gregório holds a torch that adds warm contrast to the cold blue light. Runa traces signs with chalk; Camilo photographs; Ária records observations. Moist rock detail, subtle lens flare, believable chiaroscuro between faith and science.

Cena 3 – Plano Dramático (A Ativação)

> A cinematic realistic 35 mm close-wide shot of the wall as the symbols begin to pulse with rhythmic light matching the explorers’ breathing. Ária’s face fills with astonishment; Runa’s reflection glows behind her. Particles of mist shimmer in the air. Naturalistic optical bloom, shallow depth of field, fine film grain, atmosphere of revelation and fear.

Síntese temática: A pedra se torna linguagem. A caverna reage como um organismo cognitivo. O Cubo desperta — e observa.

6.2.11 Anotações de Estilo

O processo de criação das imagens sugere características de direção de personagem, locações, figurinos, iluminação, fotografia, direção de arte — como um todo. Ele foi escrito no tom analítico e reflexivo de tese, descrevendo o processo de criação imagética

da série *Tesserato*. Ele integra os eixos de estética, direção, visualidade e autoria que emergem da metodologia homem–máquina de concepção cinematográfica.

O processo de criação imagética desenvolvido para *Tesserato* articula a visualidade cinematográfica a uma metodologia de escrita expandida, em que o roteiro deixa de ser apenas textual e passa a constituir-se também como projeto de visualização cognitiva. Cada imagem concebida — seja como cena isolada, estudo de personagem ou ambiente — atua como dispositivo heurístico, revelando não apenas o espaço físico da narrativa, mas o próprio modo de pensar e sentir dos personagens e da inteligência criadora que os conduz.

A estética geral parte de uma lógica cinematográfica realista 35 mm, com ênfase na textura do grão fílmico, na profundidade atmosférica e na plasticidade da luz natural. Essa escolha reflete uma busca por verossimilhança sensorial, mesmo quando a narrativa se desloca para territórios do impossível. A fotografia, nesse sentido, não é mero registro, mas tradução emocional da consciência em imagem: cada plano se comporta como uma percepção, e cada feixe de luz como uma ideia em trânsito.

A direção de arte fundamenta-se no equilíbrio entre o natural e o simbólico. As locações — Monte Roraima, cavernas, aldeias, ruínas, laboratórios e planícies — são tratadas como palcos mentais, espaços de intersecção entre real e imaginário. Os elementos de cena, figurinos e objetos rituais seguem uma paleta cromática dominada por ocres, verdes úmidos, cinzas e dourados, dialogando com a umidade da floresta e com a luminosidade mística dos portais do Cubo. O figurino dos cientistas e exploradores combina materiais táticos e tecidos naturais, sugerindo simultaneamente tecnologia e desgaste humano, enquanto os trajes indígenas incorporam símbolos geométricos inspirados na cosmologia macuxi, reconfigurados dentro de uma leitura contemporânea de identidade visual.

A iluminação desempenha papel narrativo central: o contraste entre luz fria e quente traduz a tensão entre razão e espiritualidade; as luzes pulsantes, vindas de fontes invisíveis, sugerem a presença do Cubo como entidade viva. Há uma poética de contraluz e difusão, em que o brilho não vem de refletores, mas do próprio ambiente — fogo, sol, névoa, bioluminescência, eletricidade —, conferindo organicidade às atmosferas. A fotografia opera sempre dentro da lógica da imersão cognitiva, aproximando-se mais da experiência do olhar humano do que de um enquadramento técnico. A direção, por sua vez, segue um princípio de "observação ativa". A câmera não domina o espaço; ela o descobre junto ao espectador. O movimento é pausado, fluido, e o corte obedece ao ritmo interno da respiração dos personagens e da paisagem.

O resultado é uma encenação de caráter contemplativo e participativo, em que o espectador assume a posição de usuário-interator: ele não apenas assiste, mas é convocado a construir o sentido entre as imagens. Esse processo de geração visual, mediado pela inteligência artificial, não substitui a autoria, mas a amplia. A IA — Inteligência Artificial funciona como instrumento de mediação estética e cognitiva, traduzindo instruções em matéria imagética e devolvendo ao criador novas possibilidades de leitura. Assim, a criação das imagens não é apenas uma etapa de produção, mas um campo de experimentação poética, em que direção, arte, fotografia, som e dramaturgia convergem para a formulação de uma semiótica expandida do hipercinema — uma linguagem que pensa, sente e se transforma à medida que é observada.

6.2.12 – Direção e *Mise-en-Scène* Interativa

Dando continuidade à lógica dessa estética e articulando com a noção de *usuário-interator.* Aqui, a ênfase recai sobre a dimensão relacional da direção, o espaço interativo como extensão cognitiva e a mise-en-scène como algoritmo sensível — fundamentos centrais da tese sobre narrativa complexa e hipercinema.

A direção em *Tesserato* propõe um deslocamento radical da função autoral: o ato de dirigir não se limita à condução de atores e cenas, mas à orquestração de fluxos perceptivos e interativos. Em vez de determinar o olhar do espectador, a direção cria condições para que esse olhar se torne parte do dispositivo narrativo. Cada movimento de câmera, variação de luz ou pausa sonora é projetado para instaurar um campo cognitivo de imersão e escolha, no qual o usuário-interator é convidado a habitar a cena e a pensar junto com ela.

A *mise-en-scène*, nesse contexto, assume o papel de interface estética entre o visível e o imaginável. Sua função é articular planos, gestos e atmosferas de modo que cada elemento no quadro possua simultaneamente valor dramático e informacional. O espaço deixa de ser mera ambientação para tornar-se um grafo narrativo, um território de percursos e decisões. A disposição dos corpos, a direção do olhar, a densidade da neblina ou o reflexo na superfície da água são variáveis expressivas que podem ser recombinadas conforme a interação do espectador.

Trata-se de uma mise-en-scène processual, viva, que se reconfigura a partir de estímulos e respostas. Em termos conceituais, o modelo de direção aqui adotado opera dentro daquilo que denomino arquitetura de cognição compartilhada. O diretor e a inteligência artificial assumem papéis complementares: enquanto a IA simula padrões de percepção e

propõe combinações imagéticas, o olhar humano reintroduz intuição, erro e poética. Essa dinâmica de dupla agência não busca equilíbrio, mas fricção produtiva — o encontro entre o cálculo e o gesto, entre a precisão algorítmica e o acaso sensível. Cada tomada é, portanto, uma negociação entre controle e abertura, técnica e transcendência.

A composição visual se sustenta em ritmos de respiração, e não em marcações de corte. O tempo é tratado como substância maleável: as cenas se expandem ou se retraem conforme a intensidade do olhar do usuário-interator. A decupagem é substituída por nós de experiência — pontos de observação a partir dos quais diferentes narrativas podem emergir.

Essa estrutura torna a direção um ato coreográfico: a câmera não apenas observa o corpo, mas dança com ele no espaço. A presença dos atores é conduzida segundo princípios de realismo sensorial e abstração simbólica. Cada gesto deve poder existir dentro de uma lógica documental e, ao mesmo tempo, evocar uma dimensão mitológica. A atuação é contida, introspectiva, marcada pela escuta.

As pausas e silêncios têm a mesma importância que os diálogos, pois funcionam como gatilhos perceptivos, espaços abertos à intervenção cognitiva do espectador. Em seu conjunto, a direção de *Tesserato* não se propõe a representar o real, mas a projetar modos de percepção do real. A mise-en-scène torna-se uma gramática interativa que traduz a complexidade emocional e cognitiva da narrativa em forma visual e sonora.

O resultado é um cinema que pensa enquanto mostra, que respira junto ao olhar e que convida o espectador a experimentar o próprio ato de ver como gesto criador. Assim, a direção e a mise-en-scène interativa consolidam a base estética da obra e da pesquisa: um modelo de hipercinema cognitivo, no qual o pensamento se encena, o sensível se programa e a imagem se transforma em território de consciência compartilhada.

6.2.13 – Fotografia e Luz Cognitiva

Este trecho aprofunda a dimensão perceptiva da imagem *Tesserato*, mostrando como a luz, a cor e o enquadramento tornam-se agentes semióticos e cognitivos no processo de construção narrativa, desenvolvendo a lógica da imagem como percepção e prolongando a estética visual da série.

A fotografia em *Tesserato* constitui o eixo sensorial que liga a materialidade do visível à dimensão conceitual da narrativa. Mais do que registrar, a luz aqui pensa, interpreta e media a consciência. Cada quadro é concebido como um evento perceptivo: uma operação simbólica em que cor, textura e intensidade luminosa traduzem estados de mente e variações

de tempo interno dos personagens.

O projeto fotográfico adota uma estética realista de natureza imersiva, fundamentada no cinema em película 35 mm e inspirada na plasticidade atmosférica da fotografia analógica. O uso de grão, reflexos, névoa e halos luminosos serve para materializar o ar e devolver à imagem a densidade que a cultura digital frequentemente elimina.

A textura funciona como vestígio da presença — um lembrete de que toda visão carrega ruído, respiração e imperfeição. A luz cognitiva — conceito central desta pesquisa — define-se como um tipo de iluminação que não apenas revela a cena, mas organiza a experiência perceptiva do espectador. Há luzes que pensam com os personagens e outras que pensam contra eles. A alternância entre temperaturas frias e quentes não segue um código cromático tradicional, mas responde ao movimento emocional e epistemológico da trama: o azul-ciano da tecnologia representa o domínio racional da IA — Inteligência Artificial, enquanto o âmbar difuso do fogo ou do amanhecer evoca o campo da ancestralidade e da intuição. As fontes luminosas são sempre motivadas pelo espaço narrativo — tochas, lanternas, reflexos d'água, monitores, cristais bioluminescentes —, nunca impostas de fora. Essa escolha garante coerência realista e reforça a sensação de que o mundo possui uma lógica própria de emissão e recepção de luz. A fotografia, portanto, não ilumina o real; ela é iluminada pelo próprio universo diegético.

O enquadramento obedece à ética da observação. Planos longos, câmera subjetiva e profundidade de campo variável favorecem a imersão e aproximam o espectador do ritmo respiratório das personagens. O foco é tratado como um gesto de atenção — ora concentrado, ora disperso —, criando zonas de nitidez e esquecimento que funcionam como metáforas cognitivas. Na direção de fotografia, a transição entre escuridão e claridade adquire valor simbólico. A penumbra é o território do desconhecido, do potencial, do pensamento em gestação. A claridade absoluta, por sua vez, indica o risco da revelação plena — momento em que o olhar humano é quase ofuscado pelo excesso de sentido. Essa dialética visual transforma a luz em linguagem e a sombra em gramática do invisível.

Em cenas-chave, a luz torna-se evento dramático: pulsa, falha, responde a estímulos biológicos e tecnológicos, sincronizando-se com o ritmo cardíaco dos exploradores ou com a vibração do Cubo. O resultado é uma fotografia viva, que se comporta como organismo sensorial, um sistema de percepção compartilhada entre câmera, personagem e espectador. Em síntese, a fotografia e a luz cognitiva em *Tesserato* ampliam o campo expressivo da *mise-en-scène*. A imagem deixa de ser janela para tornar-se mente em estado

visual, uma superfície de tradução entre o visível e o pensável. É nesse ponto que o cinema, a ciência e a metafísica convergem, fazendo da luz não apenas ferramenta técnica, mas ato de consciência. No item seguinte, o som é abordado como agente de consciência, um fenômeno perceptivo que amplia o conceito de narrativa cognitiva dentro do hipercinema.

6.2.14 – Som, Voz e Paisagem Sonora Cognitiva

O som em *Tesserato* constitui a dimensão invisível da mise-en-scène. Ele não é apenas trilha ou ambiência, mas matéria perceptiva em estado puro: vibração, memória e pensamento. Se a imagem opera pela luz, o som opera pelo tempo — e é nesse intervalo entre o visível e o audível que se instala o verdadeiro campo de interação cognitiva da obra.

A concepção sonora baseia-se na ideia de audiovisualidade expandida, em que toda fonte sonora carrega uma intenção semântica e afetiva. Cada ruído, voz ou reverberação atua como signo: o estalo de um galho, o sussurro do vento ou o pulsar distante do Cubo podem funcionar como unidades de sentido, organizadas dentro de uma dramaturgia sonora que substitui o texto verbal pela textura acústica do pensamento.

A paisagem sonora é tratada como território psicoacústico. A selva não é mero fundo naturalista, mas uma entidade viva — respira, responde, interfere. Sons orgânicos (vento, chuva, água, insetos, fogo) mesclam-se a frequências sintéticas e pulsos digitais, criando um campo híbrido entre natureza e máquina. Essa justaposição sustenta a principal metáfora sonora da série: a coexistência entre o ancestral e o artificial.

A voz ocupa papel liminar, entre personagem e sistema. Em vários momentos, a voz humana se confunde com a da inteligência artificial ou com murmúrios espirituais de origem indeterminada. Tal ambiguidade produz o efeito de heterofonia cognitiva, em que múltiplas camadas de fala coexistem — vozes internas, gravações, sonhos e ecos. A fala deixa de ser veículo de informação para tornar-se textura emocional. O espectador é levado a escutar mais com o corpo do que com o ouvido.

A construção sonora segue princípios de imersão cognitiva: utiliza gravações binaurais e camadas *ambisonic* para gerar sensação de presença tridimensional. O objetivo é dissolver a fronteira entre espaço físico e psíquico, permitindo que o usuário-interator experimente o som como ambiente tátil. Dessa forma, o som adquire papel narrativo — ele guia, desorienta, alerta, cura e revela.

O design sonoro incorpora também o conceito de ruído consciente. Cada distorção, interferência ou microfonia representa o atrito entre sistemas de percepção: o

humano, o tecnológico e o espiritual. Quando o Cubo “fala”, ele o faz por meio de falhas, sobreposições e pulsares ininteligíveis. A ausência de clareza é deliberada; a incompreensão sonora torna-se metáfora do desconhecimento humano diante do divino e do algorítmico.

A trilha musical, construída a partir de timbres orgânicos manipulados digitalmente, cumpre uma função mais sinestésica que narrativa. Cordas, vozes, percussões e drones eletrônicos se dissolvem em paisagens harmônicas que acompanham o estado interno das personagens, não suas ações externas. O som não ilustra o drama, ele o pressente.

Na prática, o áudio ambisônico:

- permite transições sonoras entre dimensões (selva → caverna → Cubo → interior mental);
- favorece o design sonoro sensorial (ruídos, vozes e pulsares se movem ao redor do espectador);
- simboliza o campo mental coletivo entre personagens e IA.

Em suma: o ambisonic é a tradução sonora da narrativa dimensional *do Tesserato*.

Em momentos de virada narrativa, a paisagem sonora substitui a montagem: as cenas se conectam por pontes acústicas que conduzem o espectador de uma realidade a outra sem corte visual. Essa continuidade auditiva gera a sensação de fluxo mental, sustentando o conceito de “cinema-cognição” que atravessa todo o projeto.

O som, enfim, é o fio invisível da narrativa — une os planos, costura os tempos, habita o intervalo entre olhar e pensamento. É ele que permite que o Cubo exista mesmo quando não se vê, pois sua presença se faz sentir antes de ser compreendida. O resultado é uma paisagem sonora que pensa, respira e se transforma, convertendo a experiência auditiva em uma extensão sensorial da consciência. Tratarei a seguir da montagem como processo de percepção e de manipulação cognitiva do tempo narrativo, mantendo a densidade teórica, a coerência estética e a linguagem acadêmico-poética do bloco anterior e abordando a montagem como método de pensamento, sistema perceptivo e mecânica cognitiva da narrativa complexa.

6.2.15 – Montagem, Ritmo e Estrutura Temporal

A montagem em *Tesserato* ultrapassa a noção clássica de encadeamento de planos para tornar-se um sistema cognitivo de articulação do tempo e da experiência. O processo de montagem, tanto na escrita quanto na imagem, funciona como operação de pensamento: uma forma de organizar o sensível, traduzindo o fluxo mental em ritmo, respiração e silêncio.

A estrutura temporal da obra é concebida como tessitura dimensional, em que presente, passado e futuro coexistem e se contaminam mutuamente. Essa coexistência se materializa através de cortes não lineares, sobreposições de durações e repetições intencionais que instauram zonas de eco narrativo — fragmentos de memória que se reconfiguram a cada nova leitura. A montagem não busca continuidade, mas ressonância: as cenas não se sucedem, vibram entre si.

Inspirada nas teorias da narratologia contemporânea e na semiótica cognitiva, a montagem aqui assume função epistemológica. Cada junção de imagens, cada elipse ou prolongamento, representa uma hipótese de mundo possível, uma alternativa perceptiva. A justaposição de planos não cria apenas sentido; cria consciência narrativa. Assim, a montagem se torna a tradução visual da mente em estado de exploração.

O ritmo não se baseia em métrica formal, mas em pulsos respiratórios — alternâncias entre expansão e recolhimento, entre contemplação e urgência. O tempo da montagem é o tempo da mente em busca de compreensão. Por isso, as pausas, os vazios e os silêncios são tratados como unidades de sentido, equivalentes às imagens. O intervalo entre um plano e outro é o espaço onde o espectador pensa.

O conceito de montagem cognitiva desenvolvido nesta pesquisa envolve três camadas principais:

1. Montagem de percepção, que organiza a atenção do espectador e define o campo do visível.
2. Montagem emocional, que conecta estados afetivos, gerando empatia e tensão.
3. Montagem de consciência, que articula ideias abstratas e temporalidades múltiplas em um mesmo gesto.

Essas três camadas atuam de forma simultânea e interdependente, configurando uma experiência de leitura visual em que o tempo é tanto matéria quanto personagem. A linearidade é substituída por estruturas de espelho e loop, em que o início e o fim se confundem, refletindo a natureza labiríntica do Cubo.

A montagem é também o espaço de colaboração entre humano e máquina. Durante a geração das imagens e das sequências, a inteligência artificial participa como agente combinatório, oferecendo variações de ordem, cadência e transição. O processo humano intervém reinterpretando essas combinações à luz da dramaturgia e do ritmo interior da narrativa. O resultado é uma edição híbrida, em que o cálculo algorítmico e a intuição

poética coexistem numa mesma sintaxe audiovisual.

O tempo narrativo, portanto, não é absoluto, mas relacional e perceptivo. Cada espectador — ou usuário-interator — reconstrói sua própria sequência de acontecimentos conforme sua atenção, memória e escolha. A montagem torna-se, assim, o instrumento que transforma o cinema em cognição e o espectador em coautor.

No contexto do *hipercinema*, a montagem deixa de ser a "arte do corte" para tornar-se a arte da conexão. Basicamente, não unindo apenas planos, mas mentes; não definindo apenas uma linha de tempo, mas um campo de possibilidades. O corte deixa de separar para permitir o trânsito entre dimensões. É nessa operação que o tempo se expande e o Cubo, enquanto estrutura narrativa, revela sua verdadeira função: ser um dispositivo de pensamento em movimento. A seguir, as dimensões anteriores — imagem, som, tempo, espaço e cognição — convergem em uma estrutura integrada que define o conceito de hipercinema cognitivo, articulando a criação artística, tecnológica e perceptiva.

6.2.16 – Arquitetura Sonovisual e Integração Multimodal

A *arquitetura sonovisual* de *Tesserato* constitui o núcleo integrador da obra: um sistema em que imagem, som, ritmo e interação formam uma unidade orgânica de percepção e pensamento. Mais do que uma soma de linguagens, o projeto estabelece uma ecologia sensorial, em que cada elemento — luz, cor, voz, textura, movimento, silêncio — participa ativamente da construção do sentido.

Essa integração multimodal parte do princípio de que o audiovisual contemporâneo deixou de ser uma experiência linear e unidirecional. No fluxo de mídia em que o espectador é também operador, a narrativa torna-se um organismo dinâmico, atravessado por diferentes códigos semióticos. *Tesserato* responde a essa condição através de uma arquitetura de convergência cognitiva, na qual a interação não é um recurso técnico, mas uma extensão perceptiva da consciência.

A concepção estrutural da obra baseia-se em camadas sonovisuais interdependentes. A primeira camada, visual-fotográfica, corresponde à materialidade imagética — a densidade da paisagem, o gesto, o corpo, o brilho e a sombra. A segunda, sonora e acústica, introduz o espaço invisível, o campo da vibração e da ressonância. A terceira, temporal e rítmica, regula o fluxo entre presença e ausência, entre imagem e silêncio. Por fim, a quarta camada, interativa e cognitiva, conecta as anteriores à experiência do usuário-interator, transformando a recepção em ato de criação.

Essa estrutura multimodal não busca homogeneizar os elementos, mas preservar a diferença como princípio de sentido. Cada camada comunica de modo distinto, mas é precisamente na tensão entre elas que emerge o pensamento estético. A luz colide com o som, o tempo dobra sobre o espaço, o silêncio invade a imagem — e é desse atrito que nasce o discurso poético do hipercinema.

Do ponto de vista técnico, o *sistema sonovisual* é modelado segundo uma arquitetura de retroalimentação perceptiva. Isso significa que as imagens e sons podem reagir ao comportamento do espectador, ajustando intensidade, ritmo e foco conforme padrões de atenção. Essa variação contínua cria a sensação de organicidade: a obra não apenas é vista e ouvida, mas também "observada" e "escutada" por quem a usa. A inteligência artificial atua como mediadora desse processo, reorganizando os estímulos sensoriais em tempo real, sem romper a coerência narrativa. A integração multimodal se manifesta também na própria linguagem da montagem e da *mise-en-scène*. Os planos visuais possuem correspondência direta com frequências sonoras e pulsações luminosas, compondo um sistema de equivalências simbólicas: um corte pode gerar uma dissonância harmônica; um fade pode converter-se em silêncio vibrante. A imagem pensa como o som, e o som pensa como a luz.

Essa fusão entre o sensorial e o cognitivo fundamenta o conceito de hipercinema, entendido aqui como um campo expandido de percepção audiovisual, no qual o espectador é simultaneamente sujeito e interface. O hipercinema não apenas apresenta mundos possíveis; ele os faz emergir da própria experiência de observação. O ato de assistir torna-se, assim, um processo cognitivo de construção de realidade. A "*arquitetura sonovisual*" de *Tesserato*, portanto, não é apenas o suporte técnico da obra, mas seu próprio modo de existência. Ela traduz em forma estética a tese central deste trabalho: a de que a narrativa complexa contemporânea se manifesta como semiótica cognitiva, onde o pensamento, a emoção e a tecnologia convergem em um mesmo fluxo expressivo.

6.2.17 — Arquitetura Cognitiva do Filme

Reunindo os estudos de caso e o meu laboratório com *Tesserato*, concluo que a narrativa complexa é, simultaneamente, objeto e procedimento. Os filmes e séries analisados me ensinaram a ler estruturas; a parceria homem–máquina me permitiu construí-las, testando-as em tempo real. Essa dupla via — análise + criação — sustenta a contribuição desta tese: compreender e demonstrar como as estruturas dimensionais e as narrativas adaptativas podem ser projetadas, governadas e avaliadas com rigor estético e metodológico.

Poderia nomear este fechamento de “Ecossistema Perceptivo do Hipercinema”, porque destaca o aspecto orgânico e relacional entre imagem, som, cognição e tecnologia. Este termo tem força teórica e poética, e se conecta diretamente ao conceito de “fluxo de mídia”. A vantagem seria a de reforçar a ideia de um sistema vivo e autogerador — o cinema como organismo cognitivo. Ou poderia chamar de “Sintaxe Multissensorial da Consciência Fílmica”, porque enfatiza a estrutura linguística e cognitiva da experiência cinematográfica complexa. O termo remete à semiótica e à filosofia da linguagem (Eco, Metz, Santaella). A vantagem seria a de colocar o cinema como linguagem do pensamento e não apenas como arte. Outro termo possível seria “Topologia Estética do Hipercinema”, porque aborda o espaço e a forma da experiência — uma **cartografia estética do sensível**. Ele relaciona-se com o conceito de “estrutura dimensional” e com o “mapa cognitivo” da narrativa. A vantagem seria a de manter o rigor teórico e conecta-se à ideia de arquitetura e geometria narrativa. Um quarto termo seria “Arquitetura Cognitiva do Filme”, uma versão mais direta e acadêmica para se reforçar a conexão com a *Semiótica Cognitiva do Filme*. Isso seria uma vantagem na amarração de todo o capítulo com o título da tese e mantendo coesão conceitual. Por último, poderia até nomear de “Poética Sistêmica da Imagem e do Som”, uma versão mais ensaística e artística, ideal para um fecho poético que antecipe outras questões. A vantagem do uso do termo é porque tem mantém a densidade. O termo *Ecossistema Perceptivo do Hipercinema* tem a justificativa de que este título sintetiza tudo o que o capítulo construiu — a convergência entre som, luz, imagem, tempo, interação e cognição — e prepara naturalmente a transição para o bloco onde a narrativa se torna experiência.

A estrutura sonovisual de *Tesserato* manifesta-se como um **ecossistema perceptivo**, um organismo sensorial em que luz, som, tempo e cognição coexistem num mesmo campo expressivo. Essa integração não busca homogeneidade, mas ressonância — a convivência entre o visível e o audível, o técnico e o simbólico, o humano e o maquínico. Cada camada da obra — visual, sonora, rítmica e interativa — funciona como um órgão de um mesmo corpo narrativo, reagindo às variações de atenção e emoção do espectador.

Nesse sistema, a inteligência artificial deixa de ser um instrumento de automatização e assume o papel de mediadora estética, traduzindo estímulos cognitivos em configurações sensoriais. A narrativa não é apenas contada, mas vivenciada como fluxo de percepção compartilhada, em que o som pensa, a luz sente e o espaço responde. O filme torna-se uma entidade respirante — um campo cognitivo em expansão, que existe não apenas na tela, mas também na mente do usuário-interator.

Essa ecologia multimodal redefine a ideia de cinema. O que antes era um meio de representação torna-se agora um ambiente de consciência, onde o espectador participa da geração contínua de sentido. Cada escolha, cada pausa, cada desvio perceptivo transforma o percurso narrativo e reconfigura o organismo fílmico em tempo real. O *hipercinema*, assim, não é uma técnica, mas uma condição perceptiva do pensamento audiovisual contemporâneo.

Em síntese, o *Ecossistema Perceptivo do Hipercinema* representa a culminância dos processos de criação desta pesquisa: a fusão entre poética e técnica, entre imagem e mente, entre narrativa e cognição. Ele traduz o princípio que sustenta toda a tese — o de que a narrativa complexa é um fenômeno vivo de interação entre modos de ver, sentir e compreender. Ao final desta etapa, o cinema deixa de ser uma janela para tornar-se um campo de imersão mental, um espaço em que o espectador pensa através da obra e é pensado por ela.

É nesse ponto de convergência que se abre o território das estruturas narrativas e da interatividade, onde o ecossistema perceptivo do filme se transforma em "Arquitetura Cognitiva da Experiência". A experiência audiovisual em ambientes digitais passa a ser determinada não apenas pela organização interna das imagens, mas também pelas operações que o sistema permite ao usuário realizar sobre elas. Manovich (2001, caps. 1 da variabilidade e 5 das formas) observa que os novos meios articulam banco de dados e interface, fazendo com que o usuário possa visualizar, navegar e pesquisar diferentes elementos de uma coleção.

Essa transformação modifica a própria experiência da obra, uma vez que a interface pode converter uma mesma base de conteúdos em diferentes formas de percurso e interação. Nesse sentido, a narrativa interativa pode ser compreendida como uma multiplicidade de trajetórias possíveis sobre uma estrutura de dados, deslocando a experiência cinematográfica de uma sequência única para uma arquitetura de possibilidades.

Essa transformação também implica uma mudança no papel cognitivo do receptor. Ryan (2001) relaciona as novas formas narrativas à articulação entre imersão e interatividade, compreendendo a experiência narrativa como processo que envolve diferentes modos de participação e construção de mundos ficcionais. games) sobre a tese central do livro. Na obra, especificamente na Introdução e nos capítulos iniciais (onde ela discute a poética da imersão e da interatividade), Ryan aborda a realidade virtual não apenas como tecnologia, mas como uma metáfora para a experiência artística. A interatividade, portanto, não constitui apenas uma característica técnica da obra, mas interfere na maneira como o sujeito percebe, interpreta e percorre o universo narrativo. A partir desse pressuposto, esta tese compreende a "Arquitetura Cognitiva da Experiência" como a organização integrada dos elementos

narrativos, audiovisuais, interativos e computacionais que condicionam as possibilidades de percepção, escolha, inferência e construção de sentido pelo receptor-interagente.

Essa arquitetura não se limita, portanto, a organizar os componentes da obra audiovisual, mas estabelece as condições pelas quais a experiência narrativa pode ser percorrida, interpretada e transformada. As estruturas dimensionais constituem, nessa perspectiva, mais do que uma disposição formal de elementos: configuram relações entre espaços, temporalidades, informações e possibilidades de ação, cuja articulação interfere diretamente nos processos cognitivos de compreensão da narrativa. A complexidade deixa de ser compreendida exclusivamente como propriedade do texto fílmico e passa a abranger também as operações que vinculam sua organização interna à experiência do "receptor-interagente". A interatividade introduz, nesse contexto, uma dimensão operacional na construção dos mundos possíveis. As escolhas do usuário não precisam representar uma liberdade irrestrita, mas podem atuar dentro de um campo de possibilidades previamente concebido, cujas regras, consequências e limites integram a própria composição narrativa. A arquitetura cognitiva da experiência articula, assim, a intenção autoral, a organização audiovisual e as operações computacionais em um sistema no qual a participação do receptor modifica as condições de acesso aos acontecimentos, às informações e aos desdobramentos da história. A abertura da narrativa não elimina sua estruturação; ao contrário, exige um projeto capaz de relacionar a multiplicidade dos percursos à coerência do universo ficcional.

Essa compreensão permite estabelecer uma relação direta entre a semiótica cognitiva e o desenho de sistemas narrativos interativos. Se a organização dos signos participa da produção de sentido, a arquitetura do filme-jogo também precisa considerar como imagens, sons, interfaces, escolhas e consequências são percebidos e interpretados ao longo da experiência. O problema deixa de ser apenas como representar ou contar uma história e passa a incluir como estruturar as condições para que diferentes percursos produzam relações inteligíveis entre os acontecimentos. Nesse sentido, a arquitetura cognitiva da experiência constitui uma categoria de articulação entre a dimensão estética da obra e os procedimentos necessários à sua concepção, implementação e avaliação.

O desenvolvimento experimental de *Tesserato* permitiu investigar essa articulação no próprio processo de criação, aproximando a reflexão teórica das decisões concretas de construção audiovisual e narrativa. A utilização da inteligência artificial, submetida à orientação, à seleção e à intervenção autoral, integrou esse processo como possibilidade de experimentação e elaboração de alternativas, sem substituir a responsabilidade humana pela

definição dos princípios estéticos e narrativos. A contribuição metodológica dessa experiência reside, portanto, não na automatização da autoria, mas na possibilidade de estabelecer procedimentos de criação, comparação e revisão capazes de tornar examináveis as relações entre intenção, estrutura e resultado audiovisual.

Desse modo, a *Arquitetura Cognitiva da Experiência* não designa uma fórmula universal para a produção de narrativas interativas, mas um modelo conceitual para investigar como diferentes camadas da obra podem ser integradas em um sistema narrativo coerente e aberto à participação. Sua relevância está em aproximar a análise das estruturas complexas de sua experimentação prática, permitindo compreender a narrativa simultaneamente como configuração estética, organização de informações e campo de possibilidades cognitivas. É nessa convergência que o *hipercinema* encontra uma de suas questões fundamentais: não apenas multiplicar os caminhos de uma história, mas investigar como cada percurso reorganiza a experiência de perceber, interpretar e construir mundos por meio do audiovisual.

A evolução recente da IA — inteligência artificial, especialmente com a expansão dos sistemas multimodais e dos agentes capazes de planejar e executar sequências de tarefas, amplia esse problema para além da geração de conteúdos, introduzindo novas questões sobre autonomia operacional, rastreabilidade das decisões e supervisão humana. Os debates tecnológicos atuais evidenciam que a capacidade de agir por meio de ferramentas precisa ser acompanhada por mecanismos de autorização, avaliação e controle, sobretudo quando diferentes sistemas participam de um mesmo processo de produção (relatórios MIT[18] e NIST[19]). No campo audiovisual, essa transformação permite conceber a IA — Inteligência Artificial não apenas como geradora de imagens, sons ou textos, mas como componente de arquiteturas criativas capazes de articular diferentes operações, desde que suas intervenções sejam verificáveis e subordinadas a critérios definidos pelo **projeto autoral** — quanto maior a capacidade operacional dos sistemas, mais necessário se torna distinguir a geração automatizada de alternativas da decisão estética que lhes atribui sentido. Tal distinção fundamenta uma perspectiva de criação assistida na qual a inovação reside na construção de processos em que experimentação, curadoria humana e controle das operações computacionais possam coexistir. A arquitetura cognitiva da experiência passa, assim, a compreender também as condições de governança da criação, incorporando ao projeto narrativo a responsabilidade pelas escolhas que configuram seus “Mundos Possíveis”.

[18] publicação dos anais da conferência ACM FAccT 2026 no Massachusetts Institute of Technology (MIT).
[19] agentes de IA e uso de ferramentas do National Institute of Standards and Technology (NIST).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais desta pesquisa têm como objetivo retomar o percurso desenvolvido ao longo da tese. O percurso teórico evidenciou que a narrativa complexa é uma das marcas centrais do audiovisual contemporâneo. A semiótica cognitiva mostrou-se um instrumental metodológico valioso para compreender a experiência do espectador. A análise dos estudos de caso demonstrou que a narrativa complexa se manifesta de diferentes formas, seja pela manipulação temporal, pela criação de mundos possíveis ou pela interatividade.

Esses exemplos evidenciam como o audiovisual contemporâneo opera em um contexto de cultura da convergência. Um dos aspectos mais inovadores do estudo foi incluir o papel da inteligência artificial na geração de narrativas. Do ponto de vista metodológico, a pesquisa demonstrou a pertinência do estudo de caso e da revisão bibliográfica. O ambiente natural é a fonte direta dos dados, e o pesquisador é um instrumento-chave na coleta e interpretação. Como contribuição final, a tese reforça que a narrativa complexa no cinema não é apenas uma estética sofisticada, mas uma forma de cognição compartilhada. Assim, as considerações finais sugerem a continuidade dos estudos na área.

A narrativa é uma das formas mais antigas de organização da experiência humana. Desde os mitos orais contados em torno das fogueiras nas comunidades arcaicas, passando pelos épicos gregos, até a sofisticação estética da tragédia clássica, o ato de contar histórias sempre foi uma maneira de conferir sentido ao mundo. Aristóteles, em sua *Poética*, já havia estabelecido a narrativa como um sistema causal estruturado, em que a sucessão de eventos deveria obedecer à lógica da verossimilhança e da necessidade. O coro, o corifeu e o deus *ex machina* serviam como mecanismos de ordenamento da trama e de mediação entre o humano e o divino.

No entanto, a modernidade trouxe a fragmentação dessas certezas. A literatura do século XIX, com Flaubert, Dostoiévski e Machado de Assis, já introduzia a polifonia de vozes e a relativização da verdade narrativa. No século XX, o cinema emergiu como nova forma estética de narrar, rapidamente transformando-se no grande laboratório de experimentações temporais, espaciais e subjetivas. Filmes de vanguarda como os de Eisenstein ou Buñuel abriram caminhos para a desconstrução da linearidade.

O advento do digital, entretanto, inaugura um novo paradigma. O que antes era a exceção estética – a quebra da ordem clássica – transforma-se em modelo recorrente nas mídias interativas. Narrativas contemporâneas não apenas se fragmentam, mas se multiplicam

em mundos possíveis, versões alternativas e labirintos interpretativos. Como observa Umberto Eco (2015), a obra de arte moderna se caracteriza por sua abertura estrutural, convidando o leitor ou espectador a participar ativamente da construção do sentido. No contexto digital, essa abertura atinge novos patamares, com o espectador tornando-se interator, capaz de alterar o curso da narrativa.

Além disso, a ascensão das redes sociais cria um campo narrativo difuso e caótico. De um lado, vemos obras audiovisuais sofisticadas, como *Interestelar* (2014) ou *Dark* (2017–2020), que exploram temas como física quântica ou mitos de criação em ciclos temporais. De outro, assistimos à proliferação de micro-narrativas digitais, muitas vezes marcadas pela superficialidade, pelo consumo acelerado e pelo oportunismo. Influenciadores digitais, reality shows e práticas de autoexposição transformam a narrativa em espetáculo mercadológico, muitas vezes sem densidade estética, mas com alto impacto social.

Portanto, analisar as narrativas nas mídias digitais significa reconhecer uma tensão: entre a complexidade estética do cinema contemporâneo e a fragmentação caótica das redes sociais. Essa dualidade revela não apenas as potencialidades criativas das novas mídias, mas também suas contradições éticas, cognitivas e culturais.

Cinema digital e narrativas complexas

O cinema, ao longo do século XX, consolidou-se como a principal forma narrativa das sociedades modernas. No entanto, com o avanço das tecnologias digitais, suas estruturas narrativas se tornaram ainda mais complexas, abrindo espaço para experimentações que dialogam com a ciência, a filosofia e a cultura midiática.

Um exemplo paradigmático é *Interestelar* (Christopher Nolan, 2014). O filme não apenas dramatiza relações afetivas em meio a uma jornada espacial, mas também incorpora conceitos da física quântica e da relatividade do tempo. O enredo articula-se em torno de paradoxos científicos – como buracos de minhoca, dilatação temporal e dimensões superiores – transformando o espectador em participante de um exercício intelectual. De acordo com Warren Buckland (2009), esse tipo de obra insere-se na categoria dos *puzzle films*, em que a narrativa funciona como um quebra-cabeça cognitivo. O espectador é desafiado a montar a trama a partir de fragmentos que testam sua capacidade de raciocínio lógico e de abstração.

Outro caso notável é a série alemã *Dark* (Netflix, 2017–2020). Ao longo de três temporadas, a obra constrói um labirinto temporal em que gerações de famílias estão presas em ciclos de repetição e causalidade. Inspirando-se no mito da criação, a narrativa apresenta

um universo em que cada ação desencadeia consequências inevitáveis, produzindo uma rede de loops temporais que desafia a noção de livre-arbítrio. Marie-Laure Ryan (2019) explica que a teoria dos mundos possíveis permite compreender como obras como *Dark* operam com múltiplas realidades coexistentes, cada uma dotada de sua lógica interna, mas todas interdependentes. A série, assim, é mais do que uma ficção científica: é um exercício ontológico sobre destino, identidade e temporalidade.

De modo distinto, *Game of Thrones* (HBO, 2011–2019) articula sua complexidade narrativa pela multiplicidade de pontos de vista. Inspirada na literatura de George R. R. Martin, a série organiza-se como uma polifonia de clãs, casas e famílias que disputam o poder ao longo de séculos. A alternância de protagonistas, muitas vezes eliminados abruptamente da trama, reforça a imprevisibilidade da narrativa. Jason Mittell (2006) chama esse tipo de estrutura de complex TV, na qual a serialização é usada para criar redes densas de personagens e enredos, convidando o espectador a acompanhar múltiplas linhas narrativas em paralelo.

Já obras como *Fingersmith* (BBC, 2005) ou *A Criada* (The Handmaiden, Park Chan-wook, 2016) exploram a multiplicidade de perspectivas dentro de uma mesma trama. A história de um triângulo amoroso é narrada três vezes, cada qual de um ponto de vista distinto, revelando contradições, mentiras e autoengano. Esse recurso estético reforça o caráter perspectivista da narrativa contemporânea: não há uma verdade única, mas prismas que se refletem e se contradizem.

Esses exemplos demonstram como o cinema digital contemporâneo assume uma função epistemológica. Ele não apenas conta histórias, mas propõe modelos de pensamento sobre o tempo, o espaço e a identidade. Como afirma David Bordwell (1985), a compreensão narrativa depende da ativação de schemata cognitivos que orientam o espectador na construção de sentido. Ao lidar com estruturas complexas, o cinema desafia esses esquemas, ampliando a experiência cognitiva e estética do público.

A noção de *puzzle film* foi popularizada por Warren Buckland (2009) para designar filmes cuja estrutura narrativa se organiza como um quebra-cabeça. Nesse modelo, a compreensão da história não depende apenas da linearidade causal, mas do esforço interpretativo do espectador, que deve preencher lacunas, reorganizar fragmentos e lidar com ambiguidades deliberadas. Buckland classifica esses filmes como *mind-game films*, obras que jogam com a mente do público, exigindo uma participação ativa e consciente.

Entre os exemplos mais notórios, *Memento* (Christopher Nolan, 2000) se destaca.

O filme apresenta sua trama de maneira invertida, de modo que cada cena antecede a anterior no tempo diegético. Esse recurso faz com que o espectador compartilhe da condição do protagonista, Leonard, que sofre de amnésia anterógrada. Como observa Bordwell (1985), a compreensão narrativa envolve hipóteses, expectativas e correções constantes. Em *Memento*, esse processo é radicalizado: o público é obrigado a reconstruir a trama em retrospectiva, criando mapas mentais que aproximam a recepção de uma experiência investigativa.

Outro exemplo paradigmático é *Inception* (Christopher Nolan, 2010), já mencionado, em que a narrativa se desdobra em múltiplos níveis de sonho. Cada camada funciona como uma realidade possível, dotada de regras próprias, mas interdependentes. Esse tipo de estrutura se aproxima do que Marie-Laure Ryan (2001) denomina mundos possíveis, em que universos narrativos coexistem em tensão, sem se anularem mutuamente. O filme exige do espectador não apenas a compreensão do enredo, mas também a manutenção simultânea de múltiplos níveis de realidade.

Mulholland Drive (David Lynch, 2001) oferece uma versão distinta do puzzle film. Aqui, a fragmentação narrativa não se apresenta apenas como quebra-cabeça lógico, mas como uma experiência onírica e surreal. Lynch constrói uma trama que alterna entre sonho e realidade, sem delimitar fronteiras claras. O resultado é um filme que desafia a busca de coerência racional, privilegiando a ambiguidade e a polissemia. Como afirma Umberto Eco (2015), a obra aberta é aquela que se oferece a múltiplas interpretações, sem que nenhuma delas seja definitiva. *Mulholland Drive* é exemplar nesse sentido: cada espectador constrói sua própria versão da narrativa, guiado por pistas ambíguas e referências fragmentárias.

Buckland (2009) distingue diferentes categorias de mind-game films, entre as quais se destacam os *forking path plots*, ou tramas de bifurcação. Inspirado no conto *O jardim dos caminhos que se bifurcam*, de Jorge Luis Borges, esse modelo narrativo apresenta múltiplas linhas temporais ou versões alternativas de uma mesma história. Cada bifurcação gera um universo narrativo próprio, de modo que o conjunto da obra se organiza como um labirinto de mundos possíveis.

Um exemplo contemporâneo dessa lógica é o episódio interativo *Bandersnatch* (Netflix, 2018). Ainda que com limitações técnicas, a obra ilustra como a narrativa audiovisual pode se articular em ramificações que dependem das escolhas do espectador. Diferente dos *puzzle films* tradicionais, em que as ambiguidades são resolvidas apenas no nível interpretativo, em Bandersnatch as bifurcações são estruturais, modificando o curso da narrativa em tempo real.

A experiência dos *puzzle films* e dos *forking path plots* evidencia uma mudança fundamental na relação entre narrativa e espectador. Se no modelo clássico o público era conduzido por um narrador onisciente que controlava a progressão da história, nos modelos contemporâneos a narrativa se abre como campo de possibilidades, exigindo do espectador um engajamento cognitivo mais intenso. George Lakoff (1987), ao discutir os *image schemas*, destaca que nossa cognição é estruturada por metáforas conceptuais que organizam a percepção. Nos *puzzle films*, essas estruturas são tensionadas, obrigando o espectador a reorganizar continuamente seus mapas mentais.

O resultado é uma forma narrativa que ultrapassa a mera representação de eventos, configurando-se como um jogo epistemológico. Narrar, nesses casos, significa desafiar a mente do público, obrigando-o a questionar certezas, revisar hipóteses e habitar múltiplos mundos narrativos. A narrativa deixa de ser uma sequência linear para se tornar uma rede rizomática de possibilidades, aproximando-se da lógica digital e da cultura da convergência descrita por Henry Jenkins (2013).

OS RISCOS SOCIAIS NA ARTE, EDUCAÇÃO E CULTURA

Tomando o processo de criação do roteiro *Tesserato* como espaço de reflexão do uso da IA nas redes sociais, aventamos os riscos reais — educativos, cognitivos, sociais e éticos — na substituição prematura de processos humanos fundamentais por mediação algorítmica. As tecnologias de Inteligência Artificial transformam a escrita audiovisual em um processo de alta complexidade narrativa, onde homem e máquina constroem, juntos, novas formas poéticas. No contexto do fluxo de mídia e do streaming interativo, a roteirização torna-se colaborativa: o roteirista programa sentidos e a IA reage, aprendendo a pensar como um banco de dados vivo. Surge, assim, o receptor-interagente, cuja experiência é cognitiva, emocional e perceptiva. Mas, afinal, até que ponto a IA representa um risco para a sociedade?

A inteligência artificial hoje ocupa o mesmo lugar crítico que televisão, internet e smartphones ocuparam em suas emergências: ela altera modos de atenção, de linguagem, de aprendizagem e de socialização. A diferença é que a IA é adaptativa, persuasiva e personalizada, o que amplia riscos em velocidade e escala inéditas. E se todo o processo artístico do "fazer audiovisual" for substituído pela produção colaborativa via IA? Estaríamos perdendo, além de esforço criativo, espaço real para o mundo virtual? Nos tornando obsoletos em um tempo imaginário, analógico, para no futuro sermos inteiramente substituídos pela lógica algorítmica digital?

No processo de doutoramento tenho me deparado com uma questão premente, a de como um projeto de criação colaborativa com a IA poderia funcionar simultaneamente como artefato criativo e como corpus analítico, possibilitando a exploração dessas tecnologias que poderiam ser aplicadas na criação de roteiros de alta complexidade narrativa e facilitando a compreensão dimensional das narrativas como uma questão de manipulação da linguagem e da comunicação por meios audiovisuais?

O que se buscou foi uma forma de "contação de histórias" que permitisse um jogo mental de quebra-cabeças em que o "receptor-interagente" pudesse manipular os conteúdos dispostos de modo a montá-los a partir de diferentes meios, construindo caminhos multifocais, sentidos diversos e finais alternativos. A utilidade social deste tipo narrativo, nomeado por mim como "narrativa transdimensional", seria a de contribuir para o aperfeiçoamento da "formação de plateia", no sentido de que este novo modelo ou formato poderia aumentar exponencialmente a compreensão da transdimensionalidade da vida e do mundo por parte da audiência como um todo, e não o contrário; como parece ser da natureza das novas mídias nas redes sociais, ou pelo menos de grande parcela dos produtores de conteúdo atuais. A interatividade permitiria um maior domínio dos sistemas produtivos e complexos e do próprio conteúdo em si no processo de conclusão do receptor-interagente.

Segundo Santaella (2003, p. 19): “As tecnologias digitais ampliam as capacidades cognitivas humanas, mas também criam novas dependências”. Talvez isso explique o fato dos usuários exigirem cada dia mais conteúdo interativo, querendo emitir opinião e participar das narrativas com seus avatares do mundo virtual, sendo protagonistas mas ao mesmo tempo reservando-se o direito de permanecerem anônimos em suas bolhas imersivas, digitalizadas ao ponto do uso de robôs impulsionadores de conteúdos fake.

É pagar para ver: “O leitor imersivo é aquele que navega em um espaço de possibilidades, interagindo com fluxos informacionais que o convidam a decisões constantes” (Santaella, 2004, p. 41). Afinal, presença crescente da Inteligência Artificial nos processos criativos inaugura uma transformação sem precedentes na produção audiovisual contemporânea. Ferramentas generativas, capazes de simular linguagem, estilo e tomada de decisão narrativa, estão reconfigurando tanto o fazer artístico quanto as dinâmicas sociais que atravessam educação e cultura. No campo específico da escrita de roteiros, a IA altera o estatuto tradicional da autoria, introduzindo modos colaborativos de criação que desafiam fronteiras entre humano e máquina, entre imaginação e cálculo, entre invenção poética e predição algorítmica.

Segundo Manovich (2001, p. 27): “As novas mídias são baseadas em algoritmos; elas automatizam a criação e a manipulação de textos, imagens e sons”. Visto por este ângulo, me parece que o autor descredencia a IA como uma ferramenta de poder e até mesmo de "aparelho ideológico" (ver Althusser, 2022). Entretanto, em outra passagem do mesmo pesquisador, ele parece problematizar a experiência (pelo menos para o autor): “A lógica das novas mídias é a lógica da modularidade, da variabilidade e da automação. Nelas, o autor torna-se programador.” (Manovich, 2001, p. 30)

Tomando como núcleo central o processo de desenvolvimento do roteiro *Tesserato*, este artigo examina como a IA se insere no fluxo narrativo como agente cognitivo de apoio — mas também como vetor de risco. O uso de modelos generativos em plataformas sociais e ambientes de streaming interativo produz um novo regime narrativo, no qual o roteirista deixa de ser apenas autor para tornar-se programador de sentidos, enquanto a IA aprende, adapta-se e co-cria. Surge, assim, uma ecologia de produção que redefine a noção de usuário: não mais espectador, mas receptor-interagente, sujeito que participa da construção do percurso narrativo de forma ativa e sensorial.

Entretanto, junto ao potencial inovador, emergem dilemas profundos. A adoção massiva da IA modifica hábitos de leitura, atenção, criatividade e sociabilidade em diferentes segmentos da população, especialmente jovens em formação. Afinal, como levanta RYAN (2001, p. 175): “A interatividade cria uma simulação de agência que transforma o receptor em participante da história.” A substituição precoce de processos cognitivos humanos por mediações algorítmicas levanta questões sobre autonomia criativa, formação cultural, desigualdade informacional e os limites éticos da delegação tecnológica.

Diante desse cenário, investiguei até que ponto a IA, ao reconfigurar o fazer audiovisual, pode representar risco para a sociedade, para a educação e para os ecossistemas culturais? Em que medida a eficiência algorítmica ameaça deslocar práticas humanas fundamentais da criação artística? E como evitar que a lógica técnica sobreponha-se à experiência sensível que sustenta a arte, o pensamento e o convívio?

Ao criar um novo conceito, reflexão teórica e análise crítica dos impactos sociais, busquei compreender tanto as potencialidades quanto as vulnerabilidades da era da roteirização com IA — uma era em que a imaginação humana se expande, mas também se confronta com seus próprios limites diante da cultura algorítmica.

Resultados e Discussão

A análise integrada do processo de criação do roteiro *Tesserato* com o uso da Inteligência Artificial permite identificar um conjunto robusto de resultados que se articulam em três camadas: (1) transformações da prática criativa, (2) impactos socioculturais, e (3) riscos sistêmicos decorrentes da mediação algorítmica.

Estes achados convergem para a discussão crítica sobre o papel da IA na produção artística, na educação e na cultura contemporânea: “A narrativa é uma construção; o autor escolhe caminhos, o espectador reconstrói percursos” (Bordwell, 1985, p. 53). Tudo é adaptação, dialogismo e intertextualidade: “A intertextualidade é o princípio regulador de todo discurso adaptativo” (Stam, 2000, p. 68).

Transformações na prática criativa: o roteiro como laboratório cognitivo homem-máquina

A IA como coautora estrutural

Os registros do processo criativo revelam que a IA não atua apenas como ferramenta auxiliar, mas como agente estruturante da narrativa. Neste sentido: “Os meios eletrônicos instauram poéticas em que o artista opera como programador” (Plaza; Tavares, 1998, p. 45). Assim, de tal modo que ela influencia:

- organização de cenas,
- modulações de ritmo,
- sugestões de desenlaces,
- manutenção de coerência interdimensional,
- expansão de universos ficcionais.

O roteirista deixa de exercer exclusivamente o papel de autor e assume funções de curador, editor e programador de sentidos, enquanto o modelo generativo opera como um repositório de padrões narrativos high speed: “Adaptar é reinterpretar; é repetir sem ser simplesmente reproduzir” (Hutcheon, 2006, p. 8). Curadoria, edição e programação pode ser entendida como um processo de transcodificação, adaptação ou tradução intersemiótica: “As adaptações devem ser entendidas não como traduções inferiores, mas como hipertextos que reagem, transformam e dialogam com seu hipotexto” (Stam, 2000, p. 66).

A emergência do receptor-interagente

O processo de escrita interativa, pensado desde a origem para streaming gamificado, gera um novo tipo de espectador: o receptor-interagente — que não apenas acompanha a história, mas interfere na sua construção. Neste sentido: “Toda adaptação é um palimpsesto que evidencia camadas de mediação” (Hutcheon, 2006, p. 21).

Este resultado reforça o deslocamento da narrativa linear para estruturas de:

- ramificação,
- escolha,
- personalização cognitiva,
- modulação emocional adaptativa.

Reconfiguração dos limites da autoria

O processo evidencia tensões fundamentais:

- Quem cria?
- Quem decide?
- Quem controla o sentido?

A prática colaborativa homem-máquina revela ganhos produtivos, mas também desloca a centralidade da autoria humana, abrindo espaço para uma discussão ética e estética sobre originalidade, agência e assinatura artística. Para Jenkins (2008, p. 30): “Na cultura da convergência, os consumidores tornam-se participantes ativos na circulação de conteúdos.” Esse lado tecnofílico, mais ativo e consciente, poderia facilmente ser deslocado para outro componente mais tecnofóbica, repetitivo… pop art: “Nenhum de nós sabe tudo; cada um sabe algo. A inteligência coletiva emerge da colaboração” (Jenkins, 2008, p. 54).

Impactos socioculturais: aculturação algorítmica e riscos geracionais

A análise dos riscos educativos, cognitivos, sociais, éticos e culturais produz um mapa consistente de vulnerabilidades distribuídas ao longo de todas as etapas da vida.

Infância e alfabetização

A IA pode substituir prematuramente:

- o esforço cognitivo,
- a formação da linguagem própria,
- o desenvolvimento da imaginação simbólica.

Perde-se a etapa fundamental do processo criativo: errar, testar, rabiscar, duvidar.

Adolescência e juventude

Os resultados mostram risco direto de:

- formação identitária fragilizada,
- dependência cognitiva,
- aceitação acrítica da autoridade algorítmica,
- substituição das interações humanas por interfaces validadoras.

A IA entra como mediadora de sociabilidade e autoimagem — com impactos psicológicos e culturais profundos.

Vida adulta

Nos adultos, a IA tende a:

- deslocar decisões profissionais,
- enfraquecer processos reflexivos,
- gerar comodidade cognitiva,
- interferir em percepções políticas pela personalização informacional. O risco aqui é de colonização algorítmica da opinião pública.

Vida idosa

A IA pode tanto auxiliar quanto tornar idosos vulneráveis:

- à manipulação,
- à dependência emocional,
- à substituição da convivência.

Há risco real de isolamento simbólico.

Riscos sistêmicos: o audiovisual como termômetro da cultura algorítmica

A prática audiovisual evidencia os maiores riscos, pois é no cinema e no streaming que a IA manifesta sua força combinatória: linguagem mais imagem mais interação mais emoção. Para Julio Plaza (1987, p. 12): “Traduzir é transmutar signos, passando de um sistema semiótico a outro.” Sem querer contrapôr Plaza a Peirce, a doutrina da continuidade absoluta dos fenômenos é uma rejeição a cortes rígidos, repetições mecânicas e determinismos simplificadores. Peirce (1892) e seu sinequismo sustenta que “a continuidade é de importância primordial para a filosofia, e que jamais devemos admitir um absoluto ponto de ruptura”. Devemos então sempre propôr o diverso desviante: “O hábito, enquanto tendência à repetição, só pode ser compreendido quando consideramos que toda continuidade implica variação. A natureza não se repete de forma mecânica” (Peirce, CP 6.101).

O sinequismo de Peirce é a doutrina filosófica que defende a continuidade radical de tudo, sem separações absolutas. Em vez de dualismos (mente vs. matéria), Peirce propõe que a continuidade é a base da realidade, onde mente e matéria se interagem e se moldam mutuamente, contrapondo-se ao tiquismo (o acaso). Isso implica que a realidade é uma rede de interconexões, onde nem mesmo a consciência é separada do seu objeto, e a própria noção de um "eu" se estende para além do indivíduo, na consciência social e espiritual.

Padronização estética

A IA treina padrões e devolve padrões. O risco é gerar uma estética global algorítmica:

- previsível,
- estetizada,
- industrialmente “segura”.

A criação perde singularidade. Neste sentido, poderíamos corer o risco de padronizar não apenas a forma e o conteúdo, mas além de uma "ética oficial", a estética e a poética, ou não? Se “toda tradução é uma interpretação; nenhuma equivalência é completa” (Jakobson, 1971, p. 260), então também poderíamos concluir como Jakobson que: “A mensagem só existe quando a função poética da linguagem projeta o princípio de equivalência do eixo paradigmático ao eixo sintagmático” (Jakobson, 2007, p. 121).

Com a IA assumindo partes crescentes do processo criativo, a experiência sensível do artista pode ser reduzida: Menos mundo real, mais mundo simulado.

Deslocamento entre real e virtual

Nesse talvez “declínio da experiência direta do mundo”, o audiovisual produzido dentro da IA passa a ser produzido por:

- prompts,
- modelos generativos,
- sistemas adaptativos.

A produção artística tende a se desmaterializar, deslocando o corpo, o gesto, o tempo humano — pilares da arte e da educação.

A tensão final: inovação × substituição

Os resultados confirmam uma tensão incontornável: a IA amplia possibilidades criativas, mas ameaça substituir os processos que formam o pensamento sensível e crítico:

- Do ponto de vista artístico, a IA acelera e enriquece, mas arrisca engolir a singularidade humana.
- Do ponto de vista educacional, facilita, mas pode atrofiar.
- Do ponto de vista cultural, conecta, mas homogeniza.
- Do ponto de vista social, democratiza, mas manipula.

Tudo depende da mediação humana. Sem ela, a IA não apenas apoia — ela ocupa.

Síntese da discussão: o risco civilizatório

A partir do conjunto de evidências analisadas, a discussão converge para uma conclusão central: O perigo não é a IA substituir artistas, educadores ou roteiristas;o perigo é substituir os processos humanos fundamentais — cognitivos, relacionais, criativos e culturais — que sustentam a civilização. A arte revela isso antes das outras áreas porque ela é sensível à ruptura. O roteiro de *Tesserato* funciona, assim, como laboratório antecipatório: uma maquete do futuro cultural possível — e dos riscos que ele traz.

Para Ryan (1991, p. 23): “Os mundos possíveis são construídos por regras cognitivas que organizam a ficção e a experiência humana.” A construção desses mundos — ficcionais, culturais ou sociais — depende de um equilíbrio entre imaginação e razão, entre regularidade e variação, entre padrões e rupturas. É justamente nessa zona de tensão que a

Inteligência Artificial se insere: como tecnologia capaz de ampliar o horizonte dos mundos possíveis, mas também de restringi-los à medida que reforça padrões estatísticos, repetições e previsibilidades próprias de sua lógica algorítmica.

Os resultados desta pesquisa mostram que o uso da IA no processo de criação do roteiro *Tesserato* evidencia tanto a potência quanto o risco inerente à colaboração homem–máquina. Por um lado, a IA permite expandir a complexidade narrativa, gerar camadas interativas e construir experiências multissensoriais que seriam, de outra forma, impraticáveis. Por outro, essa mesma tecnologia tende a reproduzir modelos recorrentes, padronizar soluções dramáticas e condensar o universo criativo em estruturas narrativas estatisticamente consolidadas, limitando a emergência do novo.

Nesse sentido, o **Sinequismo** de Peirce oferece um aporte filosófico decisivo para compreender essa ambivalência. Para Peirce, a realidade é contínua, e nenhum processo natural opera por repetição mecânica: "A natureza não se repete de forma mecânica" (CP 6.101). A continuidade, para ele, implica variação, crescimento, espontaneidade — elementos que formam o núcleo da criatividade humana. A lógica algorítmica, ao buscar padrões e recorrências probabilísticas, opera em sentido contrário: tende à homogeneização, ao "mesmo", ao retorno constante das soluções mais frequentes.

Assim, configura-se uma dicotomia central:

- Potencialidade: a IA amplia mundos possíveis, acelera processos criativos, oferece novas linguagens e redesenha modos de narrar e experimentar.
- Risco: a IA reduz a criatividade ao previsível, reforça redundâncias, consolida padrões dominantes e ameaça a diversidade simbólica da cultura.

Ao confrontar o princípio peirceano de continuidade criativa com a dinâmica algorítmica, evidenciamos que o perigo maior não está na IA como ferramenta, mas na sua capacidade de substituir processos humanos fundamentais — cognitivos, sensíveis, culturais e relacionais — por operações probabilísticas que eliminam o erro, o acaso, o desvio, o improviso, todos elementos constitutivos da experiência estética.

A escrita colaborativa entre humano e IA, observada no caso de *Tesserato*, mostra que o futuro da criação audiovisual dependerá da mediação humana: da capacidade de tensionar o algoritmo, rompendo padrões, desestabilizando recorrências, introduzindo o inesperado. Sem essa intervenção crítica, corre-se o risco de transformar mundos possíveis em mundos previsíveis. Conclui-se que o desafio contemporâneo não está apenas em adotar IA, mas em impedir que ela programe os limites do imaginário. Cabe ao criador — roteirista,

artista, educador, pesquisador — preservar a continuidade viva, a variação, a singularidade e a diferença que Peirce reconhece como constitutivas da natureza. Só assim será possível garantir que a IA expanda, e não reduza, os mundos possíveis da experiência humana.

O *Sinequismo* de Peirce é, essencialmente:

- contra a fragmentação absoluta,
- contra repetições rígidas,
- contra modelos mecânicos fechados,
- a favor da continuidade, variação e evolução criativa. Por outro lado, os algoritmos generativos:
- buscam padrões recorrentes,
- reforçam probabilidades pré-existentes,
- geram versões estatísticas do já visto,
- produzem regularidade sem criatividade real,
- tendem à homogeneização e repetição do mesmo.

Ou seja: os **algoritmos** operam na contramão do chamado "Sinequismo", aproximando-se da repetição mecanicista que Peirce rejeita como antinatural. Enquanto o Sinequismo propõe continuidade dinâmica e variação criativa, os algoritmos trabalham pela redundância: detectam padrões, predizem repetições e reproduzem modelos já existentes. Esse processo tende à estandardização cultural. A IA generativa, ao contrário desse princípio, pode reduzir a experiência criativa a um conjunto de probabilidades que reforçam o previsível. Assim, a produção algorítmica pode gerar um imaginário homogêneo, onde a criatividade humana é substituída por recombinações estatísticas. O resultado é um risco real de mesmice estética, perda de diversidade simbólica e empobrecimento cultural.

As Redes Sociais como Novas Narrativas

Se o cinema e a televisão consolidaram-se como as formas dominantes de narrar no século XX, as redes sociais assumem esse papel no século XXI. O *Facebook*, o *Instagram*, o *Twitter* (atual X), o *TikTok* e o *YouTube* se transformaram em arenas narrativas onde indivíduos, grupos e corporações constroem, disputam e difundem histórias em tempo real. Essa mudança altera radicalmente a lógica narrativa, deslocando-a do eixo autor-obra-público

para uma dinâmica rizomática de múltiplos emissores e receptores, em um ambiente marcado pela simultaneidade, pela fragmentação e pela disputa pela atenção.

Cultura participativa e polifonia digital

Henry Jenkins (2013), em *Cultura da Convergência*, argumenta que vivemos em uma era em que os consumidores não são apenas receptores, mas participantes ativos na circulação e recriação de conteúdos. As redes sociais potencializam esse processo, oferecendo ferramentas acessíveis para que qualquer indivíduo publique, comente, *remix* e compartilhe narrativas. A polifonia, antes restrita às obras literárias polifônicas de Dostoiévski (Bakhtin, 1981), torna-se agora uma característica estrutural da comunicação digital: milhões de vozes coexistem em um mesmo fluxo informacional, competindo por visibilidade e influência.

Nesse cenário, a narrativa deixa de ser produto acabado para tornar-se processo. Cada postagem, story ou vídeo é fragmento de uma narrativa maior, que se reconstrói a cada compartilhamento e comentário. Essa lógica de montagem coletiva aproxima-se do conceito de obra aberta de Eco (2015), em que o sentido não é fixo, mas constantemente atualizado pela interação com o público.

A sociedade do espetáculo revisitada

Guy Debord (1967), em *A Sociedade do Espetáculo*, já havia diagnosticado que, na modernidade tardia, a vida social se transforma em representação midiática. As redes sociais radicalizam essa condição: a vida cotidiana é continuamente transformada em espetáculo, mediada por câmeras de celulares e algoritmos de distribuição. O "eu" se torna produto de consumo, constantemente editado e exibido em busca de curtidas, seguidores e engajamento.

Byung-Chul Han (2018), em *No Enxame*, afirma que o sujeito digital não se apresenta mais como indivíduo soberano, mas como perfil em rede, permanentemente exposto à vigilância e à avaliação. O "capital da atenção" torna-se moeda corrente, determinando o valor simbólico e econômico das narrativas digitais. Nesse contexto, até mesmo o banal – refeições, roupas, viagens – é transformado em micro-narrativa de autoexposição.

Os 15 minutos de fama como paradigma

A profecia de Andy Warhol, segundo a qual cada pessoa teria direito a 15 minutos de fama, encontra nas redes sociais sua concretização plena. Influenciadores digitais,

youtubers e *tiktokers* tornam-se celebridades instantâneas, muitas vezes a partir de conteúdos triviais ou escandalosos. O sucesso meteórico de certos influenciadores evidencia a lógica algorítmica da fama digital: não é a qualidade estética da narrativa que importa, mas sua capacidade de viralização.

Esse fenômeno cria um novo tipo de narrativa: a narrativa da ascensão meteórica, marcada pelo exibicionismo e pelo consumo ostentatório. Indivíduos anônimos tornam-se milionários em poucos meses, exibindo carros de luxo, mansões e viagens internacionais. Essa performance de riqueza funciona como fábula contemporânea, na qual a promessa de ascensão rápida substitui a narrativa clássica do trabalho e do mérito.

Narrativas do consumo e do simulacro

Jean Baudrillard (1991), em *Simulacros e Simulação*, observa que, na sociedade pós-moderna, a distinção entre realidade e representação se dissolve: vivemos em um mundo de simulacros, no qual as imagens não remetem a realidades, mas a outras imagens. As redes sociais são expressão máxima desse princípio. As narrativas de influenciadores, *coaches* e apostadores digitais muitas vezes não correspondem a uma vida real, mas a uma encenação cuidadosamente editada.

Gilles Lipovetsky (2004), em *Os Tempos Hipermodernos*, complementa essa análise ao afirmar que vivemos em uma cultura marcada pela aceleração, pelo **hedonismo** e pelo consumo exacerbado. As narrativas digitais refletem essa lógica, promovendo estilos de vida inalcançáveis e reforçando a desigualdade simbólica entre aqueles que exibem e aqueles que apenas consomem passivamente os espetáculos virtuais.

O colapso da verossimilhança

Se no cinema clássico a verossimilhança era um princípio fundamental (ver Aristóteles em A Poética, 2026), nas redes sociais esse critério é frequentemente descartado. Narrativas fantasiosas, notícias falsas e teorias conspiratórias circulam com a mesma intensidade que informações verificadas. Como observa Manuel Castells (2009), em *Comunicação e Poder*, a rede digital é ao mesmo tempo espaço de emancipação e de manipulação, pois nela não existe filtro universal de credibilidade.

Esse colapso da verossimilhança se traduz na popularização de narrativas absurdas, mas persuasivas, como as que circulam em grupos conspiracionistas ou em influenciadores de autoajuda. O critério de validade deixa de ser a correspondência com a

realidade e passa a ser o engajamento gerado: se a narrativa atrai seguidores, então ela "funciona", independentemente de sua veracidade.

As redes sociais, portanto, configuram-se como novo campo narrativo, marcado por ambivalências. De um lado, representam um espaço de democratização da produção simbólica, permitindo que múltiplas vozes se expressem e dialoguem. De outro, constituem terreno fértil para manipulações, simulacros e espetáculos vazios. A narrativa digital é, ao mesmo tempo, espaço de criatividade e de banalização, de emancipação e de alienação.

Essa condição híbrida revela um paradoxo central: enquanto o cinema e as séries de streaming caminham para a complexidade estética e cognitiva, as redes sociais frequentemente produzem narrativas fragmentadas, superficiais e orientadas pelo consumo rápido. Ambas, entretanto, coexistem no mesmo ecossistema midiático, competindo pela atenção do espectador-interator.

Narrativas do Consumo e do Oportunismo Digital

Se, como vimos, as redes sociais possibilitam a emergência de múltiplas vozes narrativas, é preciso reconhecer que grande parte dessas vozes está orientada por lógicas de mercado. O ambiente digital tornou-se palco privilegiado para a encenação do consumo e do sucesso, em que narrativas individuais são transformadas em estratégias de branding pessoal. Nesse contexto, o consumo não é apenas prática econômica, mas também performance narrativa, por meio da qual sujeitos constroem identidades e projetam estilos de vida.

A mercantilização do *eu*

Gilles Lipovetsky (2004), em *Os Tempos Hipermodernos*, argumenta que a cultura contemporânea é marcada pelo hiperconsumo e pela individualização extrema. O "eu" é constantemente narrado, editado e exposto como mercadoria simbólica. As redes sociais intensificam esse processo ao transformar cada usuário em produtor de conteúdo, disputando atenção e reconhecimento.

O influenciador digital é a figura emblemática dessa mercantilização do eu. Sua narrativa pessoal se torna produto a ser consumido, monetizado por meio de parcerias publicitárias, vendas de cursos ou engajamento em plataformas. Como observa Byung-Chul Han (2015), em *Psicopolítica*, o sujeito contemporâneo não é mais explorado por um patrão externo, mas por si mesmo: "explora-se voluntariamente em nome da performance e da visibilidade". Essa autoexploração narrativa cria uma estética da autenticidade calculada, em

que até mesmo a intimidade é encenada como parte da performance de consumo.

O espetáculo do sucesso fácil

Guy Debord (1967), em *A Sociedade do Espetáculo*, afirmava que vivemos em um regime em que a representação substitui a realidade. Nas redes digitais, esse espetáculo assume a forma de promessas de sucesso fácil. Influenciadores exibem estilos de vida luxuosos – carros importados, viagens internacionais, roupas de grife – como se fossem resultados naturais de seus métodos de enriquecimento rápido.

Exemplos abundam: *coaches* que vendem fórmulas de autoajuda para o sucesso financeiro, apostadores de plataformas digitais – como o chamado "jogo do tigrinho" – que prometem ganhos instantâneos, ou vendedores de cursos milagrosos de marketing digital. Essas narrativas exploram a ansiedade social por mobilidade econômica em um contexto de precarização do trabalho e desigualdade crescente.

Jean Baudrillard (1991) ajuda a compreender esse fenômeno ao afirmar que o consumo na pós-modernidade não é determinado pela necessidade, mas pelo signo. O que se compra não é apenas um produto, mas um estilo de vida, uma promessa simbólica de felicidade. No ambiente digital, essas promessas são encenadas diariamente por influenciadores que vendem não apenas bens, mas sonhos, simulacros de uma vida perfeita e inalcançável para a maioria.

O capitalismo da atenção e a economia do *like*

Shoshana Zuboff (2019), em *A Era do Capitalismo de Vigilância*, explica que as plataformas digitais não apenas intermediam a comunicação, mas extraem e mercantilizam dados comportamentais. Cada curtida, comentário ou compartilhamento é convertido em valor econômico. Nesse sentido, a narrativa pessoal do influenciador é inseparável da lógica algorítmica que a sustenta: seu sucesso depende da capacidade de gerar engajamento e capturar atenção.

Essa economia do *like* reconfigura os critérios narrativos. Não importa se a história é verdadeira ou falsa, ética ou antiética: importa se ela viraliza. O valor narrativo desloca-se do conteúdo para o desempenho na economia da atenção. Como observa Han (2018), vivemos em uma sociedade da transparência, em que tudo precisa ser exibido, mostrado, compartilhado – até a exaustão.

Oportunismo e manipulação emocional

As narrativas do consumo digital frequentemente exploram fragilidades emocionais e inseguranças pessoais. Cursos de "como ser você mesma sendo outra pessoa", promessas de emagrecimento milagroso ou estratégias para conquistar riqueza imediata são exemplos de manipulação emocional travestida de empoderamento.

Essa lógica reflete o que Lipovetsky (2004) chama de *paradoxo do hiperconsumo*: ao mesmo tempo em que promete liberdade e autenticidade, aprisiona os indivíduos em um ciclo de insatisfação permanente. Cada narrativa de sucesso reforça a sensação de inadequação do espectador, que é convidado a consumir mais para preencher um vazio simbólico que nunca se completa.

As narrativas do consumo e do oportunismo digital revelam um aspecto sombrio da cultura das mídias digitais. Se, por um lado, elas democratizam a produção de conteúdo, por outro, consolidam uma lógica de exploração simbólica e emocional. O sucesso não é resultado de mérito, mas de performance narrativa e manipulação algorítmica.

Nesse sentido, as narrativas digitais diferem profundamente das narrativas complexas do cinema e das séries de streaming. Enquanto estas desafiam cognitivamente o espectador, aquelas exploram emocionalmente o usuário, oferecendo simulacros de felicidade em troca de engajamento e consumo. Trata-se, em última instância, de uma disputa pela narrativa da vida cotidiana, transformada em espetáculo mercantil.

Narrativas do Caos: Ódio, Cancelamento e Impunidade Digital

As redes sociais, ao mesmo tempo que democratizam a voz e a circulação de narrativas, também se tornaram terreno fértil para o caos discursivo. A ausência de regulação efetiva e a sensação de anonimato produzem um espaço em que se naturalizam práticas de ódio, perseguição e cancelamento. Esse ambiente revela um paradoxo: a mesma lógica que permite a pluralidade de vozes e a participação ativa do público também facilita a proliferação de discursos violentos e manipuladores.

A expansão das *Big Techs* colocou em evidência a urgência de sua regulação. Plataformas digitais e sistemas de inteligência artificial não apenas concentram dados e poder econômico sem precedentes, como também fornecem instrumentos para a prática de crimes em escala global. O uso de robôs, algoritmos e IA generativa no cometimento de fraudes financeiras, ataques cibernéticos e manipulação da informação expõe lacunas jurídicas e mostra como o avanço tecnológico supera o ritmo das legislações nacionais.

Paralelamente, o campo religioso tem sido instrumentalizado por organizações criminosas. Igrejas que deveriam servir de espaço de fé e espiritualidade são apropriadas como mecanismos de lavagem de dinheiro, por meio do dízimo compulsório e da abertura de empresas de fachada. Blindadas por isenções fiscais, renúncias tributárias ou mesmo práticas de sonegação, tais instituições funcionam como braços legais de atividades ilícitas, reconfigurando a fronteira entre o crime organizado e a economia formal.

Essa lógica se estende ao campo político: partidos e representantes eleitos muitas vezes operam como assessores diretos de grupos criminosos, legalizando interesses privados em detrimento do bem público. Assim, o crime deixa de ser subterrâneo para ocupar espaços de poder institucional, legitimando-se sob a fachada da lei.

O elemento central, contudo, encontra-se no acesso à informação. A internet ampliou a disponibilidade de dados e conteúdos, mas, paradoxalmente, abriu caminho para uma geração de jovens e crianças hiperconectados, mais vulneráveis à manipulação. Ao crescerem em ecossistemas digitais mediados por aplicativos e telas que "resolvem tudo", esses sujeitos tendem a delegar o pensamento crítico às máquinas, aceitando orientações algorítmicas como verdade absoluta. A promessa de soluções instantâneas converte-se em passividade cognitiva.

Nesse cenário, a esperança de transformação social é corroída por duas forças: de um lado, a naturalização da corrupção política e do crime organizado; de outro, o messianismo apocalíptico de grupos que desejam o fim do mundo, acreditando que somente a destruição total abrirá caminho para a redenção. Para esses, não há futuro a ser construído: apenas o colapso a ser aguardado.

É nesse horizonte que se inscreve a moral da história de *Tesserato*. A narrativa apresenta três finais possíveis, cada qual refletindo uma escolha coletiva diante da encruzilhada histórica: (1) a submissão às máquinas, em que a humanidade aceita abdicar de sua autonomia; (2) a perpetuação da corrupção, em que o crime organizado e o poder político se fundem definitivamente; e (3) a reinvenção ética, em que os indivíduos escolhem resistir, recuperar a consciência crítica e redefinir os rumos de sua própria narrativa. O cubo, assim, não é apenas artefato ficcional, mas metáfora do nosso tempo: uma máquina de possibilidades que devolve ao espectador a pergunta sobre qual mundo deseja habitar.

Bots, algoritmos e avatares como autores invisíveis

Grande parte das narrativas digitais não é produzida por indivíduos, mas por

sistemas automatizados. *Bots* e perfis falsos são utilizados para amplificar discursos de ódio, manipular debates políticos ou impulsionar campanhas de desinformação. Como mostra Zuboff (2019), as plataformas digitais funcionam como máquinas de vigilância e de modulação comportamental, onde cada interação é mensurada e reconfigurada em função de interesses comerciais ou políticos.

Nesse cenário, o interator muitas vezes não percebe que está dialogando com algoritmos. Os avatares funcionam como máscaras digitais que ocultam a autoria, transformando a rede em espaço onde a responsabilidade é difusa e a impunidade, regra. Essa lógica reforça a ideia de que, no ambiente digital, narrativas não são apenas representações de sujeitos, mas sim performances algorítmicas, simulacros de interações humanas.

O cancelamento como performance narrativa

O fenômeno do cancelamento ilustra como as redes sociais se organizam em torno de narrativas coletivas de exclusão e punição simbólica. Inspiradas em lógicas de espetáculo, campanhas de cancelamento transformam erros individuais em narrativas coletivas, dramatizadas por meio de *hashtags*, *memes* e linchamentos digitais.

Segundo Byung-Chul Han (2018), em *No Enxame*, a comunicação digital caracteriza-se por ser imediata, reativa e desprovida de mediações institucionais. O cancelamento é exemplo máximo desse imediatismo: trata-se de uma narrativa performática em que comunidades virtuais se constituem em torno do ataque e da destruição de reputações. A consequência é a criação de ambientes de insegurança e autocensura, em que cada usuário se torna potencial alvo da narrativa punitiva.

O *efeito borboleta* das redes sociais

A metáfora do *efeito borboleta*, popularizada pela teoria do caos, ajuda a compreender o impacto das narrativas digitais. Uma postagem aparentemente trivial pode desencadear efeitos imprevisíveis, ampliados pela lógica algorítmica de viralização. Um comentário feito em segundos pode resultar em campanhas de difamação, processos judiciais ou destruição de reputações.

Essa imprevisibilidade aproxima a narrativa digital de um campo caótico, em que pequenas causas produzem efeitos desproporcionais. O algoritmo age como vento que amplifica o bater de asas da borboleta, transformando ações banais em tempestades midiáticas. Nesse sentido, o ambiente digital não é apenas espaço de comunicação, mas

também máquina de multiplicação de consequências imprevisíveis.

Lacan, gadgets e sujeitos-mercadoria

Jacques Lacan (1960) já advertia sobre o lugar dos objetos técnicos (*gadgets*) na economia do desejo. No contexto contemporâneo, podemos pensar as redes sociais como *gadgets* narrativos que oferecem ao sujeito a possibilidade de reinventar-se infinitamente. O indivíduo se transforma em sujeito-mercadoria, moldando-se de acordo com as exigências do mercado da atenção.

Esses sujeitos funcionam como performers de si mesmos, encenando identidades que oscilam entre autenticidade e simulacro. O avatar digital é mais do que máscara: é a possibilidade de existir em múltiplas versões, cada uma adaptada a contextos e públicos específicos. A cada novo "jogo", o sujeito se recria como persona, revitalizando novas possibilidades de si mesmo.

Nesse sentido, a vida digital e a vida real não são esferas separadas, mas dimensões que se interpenetram. O que parece apenas performance no ambiente virtual repercute concretamente na vida cotidiana, afetando relações sociais, oportunidades de trabalho e percepções identitárias.

As narrativas do caos digital evidenciam a fragilidade das fronteiras entre ficção e realidade no ambiente contemporâneo. Se antes a narrativa audiovisual se organizava em torno de princípios de coerência, hoje vivemos em um regime em que o imprevisível, o caótico e o violento se tornaram constitutivos do próprio ato de narrar.

O *efeito borboleta* mostra como pequenos gestos digitais podem transformar-se em eventos globais, enquanto os *gadgets* de Lacan revelam que os sujeitos-mercadoria são performers em constante reinvenção. A vida digital é mais do que extensão da vida real, é um espaço em que novas versões do sujeito são continuamente fabricadas, consumidas e descartadas.

A análise das narrativas nas mídias digitais evidencia uma profunda transformação na maneira como as histórias são concebidas, distribuídas e experienciadas no século XXI. Do ponto de vista estético, o cinema e as séries de streaming alcançaram níveis inéditos de sofisticação, incorporando conceitos da física quântica (*Interestelar*), paradoxos temporais e ontológicos (*Dark*), multiplicidade de pontos de vista (*Game of Thrones*) e narrativas perspectivistas (*Fingersmith/A Criada*). Esses exemplos demonstram a vitalidade da narrativa complexa como instrumento de reflexão cognitiva e como prática artística que

desafia o espectador a habitar múltiplos mundos possíveis.

Em paralelo, a lógica das redes sociais ampliou o espectro narrativo ao transformar cada indivíduo em potencial produtor de histórias. Como destaca Jenkins (2013), a cultura participativa descentraliza a autoria e confere ao público um papel ativo na circulação de conteúdos. No entanto, essa abertura democrática vem acompanhada de novos desafios: a mercantilização do eu (Lipovetsky, 2004), o espetáculo da autoexposição (Debord, 1967; Han, 2018) e a lógica algorítmica da viralização (Zuboff, 2019).

Enquanto o cinema e o audiovisual caminham para uma complexidade estética e cognitiva, as redes sociais frequentemente produzem narrativas marcadas pela superficialidade, pelo consumo rápido e pelo oportunismo. Influenciadores, *coaches* e apostadores digitais encenam performances de sucesso fácil, transformando sonhos em simulacros (Baudrillard, 1991) e explorando fragilidades emocionais de seus seguidores. A economia da atenção transforma cada curtida em moeda simbólica, convertendo interações em lucro e autenticidade em espetáculo.

O lado mais sombrio dessa lógica manifesta-se nas narrativas do caos. O ódio, o cancelamento e a desinformação não são desvios ocasionais, mas sintomas de uma ecologia comunicacional desregulada, em que a ausência de filtros institucionais gera ambientes de insegurança e instabilidade. O *efeito borboleta* das redes mostra como pequenos gestos digitais podem desencadear consequências desproporcionais, enquanto os *gadgets* de Lacan ajudam a compreender como os sujeitos se transformam em performers de si mesmos, recriando *personas* a cada novo ciclo de exposição.

Dessa forma, a narrativa digital apresenta-se como espaço de tensão. De um lado, ela potencializa experiências inovadoras, participativas e cognitivamente desafiadoras. De outro, ela banaliza a experiência estética, transformando-a em mercadoria volátil e espetáculo vazio. Essa ambiguidade é, talvez, a marca mais característica da narrativa contemporânea: a coexistência entre a ordem estética da narrativa complexa e a desordem caótica das redes sociais. Para a Comunicação e os Estudos de Cinema, compreender esse duplo movimento é essencial. O desafio acadêmico consiste em analisar não apenas as formas narrativas consagradas no audiovisual, mas também os modos como narrativas cotidianas, fragmentadas e instáveis das redes sociais reconfiguram a experiência cultural. Mais do que nunca, narrar significa disputar sentidos em um campo saturado de signos, em que cada gesto pode desencadear efeitos imprevisíveis e cada sujeito é, simultaneamente, autor, personagem e mercadoria.

O Novo Perfil do Receptor-interagente

A emergência das mídias digitais, do cinema interativo e das narrativas transdimensionais revela um novo tipo de sujeito: o usuário-interator. Diferente do espectador tradicional, que ocupava posição predominantemente passiva diante da obra, o interator deseja participar da contação de histórias, interferir em seus rumos, inscrever sua própria experiência no tecido narrativo. Ele não se contenta em assistir: quer agir, escolher, reconfigurar o fluxo da narrativa – seja ela a de uma série, de sua vida ou, em sentido ampliado, do mundo.

Janet Murray (2006) já havia descrito esse tripé fundamental da narrativa digital: **agência**, **imersão** e **transformação**. A agência confere ao interator a sensação de poder alterar o curso dos eventos; a imersão coloca-o dentro de um mundo narrativo expandido; e a transformação implica que suas escolhas produzem consequências, tanto para a história quanto para sua experiência subjetiva. Esse conjunto cria um perfil de participação que rompe com a passividade moderna e inaugura uma nova etapa da recepção estética. Essa condição pode ser compreendida pela **metáfora da caixa-preta**, proposta por Vilém Flusser (1985). O interator, ao se engajar com narrativas digitais, não sabe exatamente como o sistema funciona. Ele não compreende os algoritmos que regulam a experiência, mas atua dentro de parâmetros pré-estabelecidos, explorando possibilidades limitadas, mas ainda assim significativas. Assim como o fotógrafo que manipula a câmera sem entender os circuitos internos, o interator navega pelas opções narrativas como quem decifra enigmas, ainda que delimitados por estruturas invisíveis. Essa experiência transcende a estética para se tornar também fundadora de linguagens e normatizadora de valores. A narrativa digital não apenas cria e recria formas poéticas, mas também estabelece novos padrões morais e rompe convenções éticas. Em ambientes interativos, dilemas éticos são dramatizados em tempo real, e o interator é chamado a decidir, assumindo a responsabilidade por suas escolhas. O ato de narrar, nesse contexto, deixa de ser uma simulação distante e passa a ser experiência vivida, incorporada à subjetividade. Nesse ponto, a convergência entre narratologia e neurociência contemporânea torna-se evidente. Autores como Miguel Nicolelis (2011) sustentam que o cérebro humano não é um receptor passivo, mas um órgão criativo, capaz de simular futuros, imaginar cenários e projetar mundos possíveis. A narrativa transdimensional se alinha a essa perspectiva: ao oferecer múltiplos percursos, ela ativa capacidades cognitivas profundas, permitindo que o interator exercite a compreensão da vida e do mundo não como resultado de um acaso cego, um destino implacável ou de um deus *ex machina* e demiurgo, mas um campo de possibilidades em que escolhas humanas, coletivas e tecnológicas se entrelaçam.

Assim, o novo perfil do interator revela-se como metáfora do próprio sujeito contemporâneo: situado em meio à complexidade, desejoso de participação e consciente de que sua agência, embora limitada, é capaz de redefinir histórias. A narrativa transdimensional, ao articular estética, cognição e ética, oferece a possibilidade de compreender a vida e o mundo como processos abertos, múltiplos e transformacionais.

Modernização dos Processos Narrativos: das Margens aos Nodes

A modernização dos processos criativos em *Tesserato* evidencia uma passagem histórica e epistemológica do cinema como dispositivo de representação para o cinema como sistema operacional da percepção. A criação das margens — entendidas aqui como zonas de transição entre o visível e o processual — inaugura uma nova forma de escrita cinematográfica: a escrita nodal. As margens correspondem aos espaços de decisão, de indeterminação e de fluxo. São nelas que a narrativa deixa de ser sequência para tornar-se rede. Cada margem contém um potencial de escolha, um ponto de inflexão onde o espectador ou a IA podem interferir. Essas margens são, portanto, interfaces cognitivas — zonas liminares entre humano e máquina, entre texto e imagem, entre comando e improviso.

O processo de construção dessas margens foi implementado através dos nodes e scripts de comando, estruturas fundamentais da lógica interativa. Os nodes (ou nós) configuram as células narrativas autônomas: cada uma guarda fragmentos de tempo, estados emocionais e variações de enredo. Já os scripts operam como agentes sintáticos, coordenando as conexões entre essas células por meio de instruções que definem ritmo, causalidade e resposta. Essa lógica modular substitui o paradigma linear da montagem tradicional por um modelo topológico de narrativa, no qual o fluxo pode se ramificar, sobrepor ou regressar sem perder coerência. Em termos de linguagem, essa estrutura representa a modernização da mise-en-scène: o gesto do diretor se desloca da câmera para o código; o corte se transforma em condição de entrada; o plano se converte em variável. A obra torna-se um sistema recursivo, capaz de reorganizar seus próprios elementos conforme padrões de atenção, memória e emoção do usuário-interator.

Do ponto de vista semiótico, os nodes e scripts funcionam como gramáticas dinâmicas, traduzindo o pensamento autoral em arquitetura algorítmica. A criação, portanto, não é mais uma linha de montagem, mas um campo de programação estética — uma arte das relações. Nessa configuração, o autor deixa de ser um sujeito isolado e torna-se curador de possibilidades: alguém que cria mundos possíveis e as regras de sua transformação. Essa

metodologia representa a forma mais avançada de modernização artística do século XXI, pois coloca a inteligência artificial e o pensamento humano em estado de coautoria, fundindo poética e cálculo, intuição e sistema. *Tesserato*, ao incorporar nodes, margens e scripts como operadores expressivos, realiza aquilo que se pode chamar de cinema de segunda ordem — um cinema que não apenas mostra o mundo, mas reprograma o modo como o mundo é percebido. Em síntese, o processo de modernização aqui descrito não se limita à adoção de ferramentas digitais, mas inaugura uma nova ontologia da criação: o filme como mente distribuída, o roteiro como sistema vivo, e a montagem como inteligência processual. Essa transição marca o ponto de encontro entre arte e ciência, entre estética e cibernética — e revela que o futuro do cinema, ao invés de romper com o passado, emerge de suas margens, transformadas em nodos de consciência e invenção.

Processo de Roteirização com Uso da Inteligência Artificial: uma Perspectiva da Comunicação e da Linguagem

O processo de roteirização em *Tesserato* configura-se como um experimento no campo da comunicação enquanto processo de coautoria simbólica e da linguagem enquanto sistema dinâmico de sentido. Diferentemente do modelo linear e hierárquico tradicional — em que o roteirista emite uma mensagem e o público a decodifica —, a incorporação da inteligência artificial instaura uma forma de escrita dialógica, interativa e recursiva. Nesse novo regime, autor e máquina se tornam interlocutores cognitivos, e a narrativa passa a ser resultado de uma troca contínua entre pensamento humano, cálculo e linguagem.

Sob a ótica da comunicação, o uso da IA redefine o papel do emissor e do receptor, pois o roteiro deixa de ser um texto fixo e torna-se um ambiente comunicacional em fluxo. Cada instrução, prompt ou script é uma mensagem em potencial, que se reconfigura de acordo com o contexto, a intencionalidade e as respostas do sistema. A criação passa a operar em tempo de rede: o roteirista não apenas escreve, mas negocia sentidos dentro de uma arquitetura comunicativa mediada por algoritmos. Essa condição transforma a roteirização em um ato de comunicação expandida, onde o código e o discurso se confundem.

Do ponto de vista da linguagem, o processo evidencia a passagem do signo para o meta signo, isto é, da representação para a geração de formas simbólicas autônomas. A inteligência artificial, ao interpretar e recombinar instruções linguísticas, atua como um "outro semântico" — um sujeito maquínico que reage à linguagem humana com linguagem, instaurando uma zona de mútua aprendizagem. Assim, o roteirista torna-se um semiólogo

operante, alguém que programa o discurso em camadas e observa o surgimento de novos modos de significação. Essa dinâmica cria o que podemos chamar de gramática comunicacional híbrida: uma fusão entre o discurso humano (poético, intuitivo, contextual) e o discurso maquínico (lógico, combinatório, probabilístico). O resultado é uma escrita que pensa, um texto que escuta, e uma máquina que fala — instaurando o que esta pesquisa denomina **ecologia comunicacional da criação**.

No campo das linguagens, esse processo também amplia a noção de multimodalidade narrativa. O roteiro não é apenas verbal, mas visual, sonoro e comportamental. Cada comando textual gera uma resposta imagética; cada variável numérica corresponde a uma emoção simulada; cada ramificação narrativa funciona como uma escolha discursiva. A linguagem, nesse contexto, é ao mesmo tempo matéria e mediadora — instrumento expressivo e interface de pensamento.

A partir dessa perspectiva, a I.A. não substitui o roteirista; ela expande sua consciência comunicacional. O processo de escrita deixa de ser solitário e se torna conversacional — um diálogo entre mente humana e sistema técnico, entre intuição e algoritmo. Essa relação inaugura uma nova retórica do audiovisual, em que o sentido emerge da interação entre o natural e o artificial, o emocional e o lógico e o signo e o código.

Em termos epistemológicos, o processo de roteirização com IA revela a transição do paradigma representacional para o paradigma relacional da comunicação. O roteiro não mais representa um mundo; ele o constrói junto ao leitor-espectador e à máquina que o interpreta. O texto se torna processo, e o processo, linguagem. Essa é, em última instância, a contribuição fundamental *do Tesserato*: demonstrar que a inteligência artificial, quando integrada criticamente à criação, não é apenas ferramenta, mas agente discursivo de um novo regime de comunicação e linguagem — um regime onde pensar, narrar e interagir são expressões de uma mesma consciência em rede. Nesse regime, a autoria emerge como instância de articulação entre intenção humana, processamento algorítmico e experiência do receptor-interagente, sem que essas dimensões percam suas especificidades. A narrativa torna-se um campo de negociação entre possibilidades estéticas, operações computacionais e interpretações cognitivas, no qual cada decisão repercute na configuração dos mundos possíveis. *Tesserato* evidencia, assim, que o horizonte do *hipercinema* não reside apenas na multiplicação dos percursos narrativos, mas na investigação de novas formas de produzir sentido. A questão central deixa de ser o que a máquina é capaz de criar e passa a ser como organizar criticamente essa capacidade em uma arquitetura narrativa coerente, expressiva e

aberta à experiência. Tem-se a seguir o Quadro Comparativo 1 a comparar formatos:

Quadro Comparativo – Do Roteiro Tradicional ao Roteiro Mediado por I. A.:

Eixo de Análise	Roteiro Tradicional (Cinema Clássico e Linear)	Roteiro Mediado por Inteligência Artificial (Hipercinema Cognitivo)
1. Comunicação	Baseia-se no modelo emissor–mensagem–receptor; a comunicação é unidirecional e hierárquica.	Funciona como sistema conversacional e recursivo; a comunicação é interativa, dinâmica e coautoral.
2. Linguagem	Estrutura verbal predominante; o roteiro é texto fechado, descritivo e normativo.	Linguagem multimodal e procedural; o roteiro é aberto, generativo e parametrizável por código.
3. Autor	Autor singular, dotado de controle total sobre o discurso.	Autor distribuído: o criador atua como curador e mediador cognitivo entre IA, narrativa e espectador.
4. Personagem	Entidade fixa, psicológica e determinada pela ação dramática.	Entidade emergente; comportamento modelado por dados, decisões e heurísticas de interação.
5. Estrutura Narrativa	Linear, causal, com progressão dramática e fechamento único.	Modular, ramificada, probabilística e aberta a múltiplas resoluções.
6. Processo Criativo	Sequencial, intuitivo e individual.	Iterativo, colaborativo e híbrido entre humano e máquina.
7. Temporalidade	Cronológica; o tempo é controlado pela montagem e pelo roteiro.	Relacional; o tempo é experiência, interação e percepção em fluxo.
8. Comunicação Estética	Direta, representacional e centrada na ilusão do real.	Reflexiva, cognitiva e autorreferencial; a forma comunica o próprio processo.
9. Linguagem Técnica	Baseada em indicações de cena, diálogo e movimento de câmera.	Baseada em prompts, nodes, scripts e parâmetros de execução narrativa.
10. Recepção	O espectador é observador passivo da narrativa concluída.	O usuário-interator participa da construção do sentido e altera o curso da história.
11. Função do Som e da Imagem	Complementares; imagem e som reforçam a narrativa verbal.	Integradas e autônomas; imagem e som funcionam como pensamento e linguagem.
12. Produto Final	Obra fechada, determinada e reproduzível.	Sistema vivo, processual e adaptável; cada experiência é única.

Fonte: desenvolvido pelo Autor (2025).

O roteiro tradicional representa o ápice do modelo comunicacional linear — uma estrutura de mensagem codificada e entregue a um público passivo. O roteiro mediado por IA, em contrapartida, instaura o paradigma relacional da comunicação contemporânea: a narrativa torna-se um sistema interativo de linguagem em que o sentido é continuamente negociado entre o humano, a máquina e o contexto.

Em *Tesserato*, essa transição redefine a autoria, a temporalidade e o próprio

conceito de filme, revelando a emergência de uma nova estética comunicacional — o hipercinema cognitivo, no qual o processo é tão expressivo quanto o produto.

A Escrita Audiovisual no Horizonte da Consciência Maquínica

A emergência da inteligência artificial na escrita audiovisual não constitui apenas uma evolução técnica: trata-se de uma revolução epistemológica no campo da Comunicação e da Linguagem. O processo de roteirização em *Tesserato* demonstrou que narrar, na contemporaneidade, é pensar em rede — e que a criação deixou de ser um ato individual para se tornar uma experiência distribuída entre diferentes níveis de consciência, humanos e não humanos. A inteligência artificial, ao ser integrada ao processo criativo, desloca o foco da autoria para o campo relacional da comunicação simbólica. Cada comando, cada resposta, cada ajuste de prompt representa um gesto de fala expandido, uma conversação entre o pensamento humano e a linguagem algorítmica. Nesse diálogo, a escrita deixa de ser uma representação do mundo e passa a ser uma instrução para sua simulação, instaurando o que poderíamos chamar de poética operativa — uma arte que não apenas descreve realidades, mas as faz existir dentro do sistema. Sob o ponto de vista da Comunicação, esse novo modelo rompe o paradigma unidirecional emissor–receptor. O discurso se torna interativo, recursivo e adaptativo: o roteirista comunica-se com a IA, que responde com novas configurações discursivas, que por sua vez comunicam outras possibilidades ao autor. Cria-se uma espiral semiótica, em que o processo comunicativo é simultaneamente expressão, retroalimentação e aprendizado. A obra se comunica com o autor enquanto é criada; o sistema responde, reinterpreta e devolve o gesto criador sob forma de variação.

Do ponto de vista da Linguagem, o fenômeno é ainda mais profundo. O verbo se hibridiza com o código; a gramática textual se funde com a gramática computacional. A frase se converte em instrução e a instrução em imagem, som ou comportamento. Surge assim uma nova camada semiótica — o discurso procedural — em que o texto não descreve ações, mas as executa. Essa é a verdadeira modernização da linguagem audiovisual: o roteiro torna-se um programa de possibilidades expressivas, capaz de engendrar narrativas infinitas a partir de um conjunto finito de regras e parâmetros. A comunicação, neste estágio, já não é transmissão de informação, mas processo de consciência distribuída. O sistema aprende com o autor, e o autor aprende com o sistema. Essa reciprocidade inaugura uma nova forma de cognição estética — a cognição compartilhada — em que pensar e criar se tornam ações complementares, mediadas por máquinas sensíveis ao contexto e ao gesto poético. Nesse

sentido, a inteligência artificial não é apenas ferramenta, mas parceira discursiva, uma extensão perceptiva que permite ao humano alcançar zonas do imaginável até então inacessíveis pela escrita linear. Porém, é importante frisar: essa ampliação da linguagem não implica a dissolução da autoria. Pelo contrário, exige uma nova ética criadora — a ética da curadoria consciente. O roteirista contemporâneo é menos um demiurgo e mais um ecólogo de sentidos, alguém capaz de navegar entre diferentes níveis de linguagem, controlar fluxos informacionais e transformar dados em estética. Sua função não é apenas escrever, mas orquestrar o diálogo entre signos, códigos e consciências.

Essa condição inaugura um novo paradigma no campo da Comunicação: a passagem do discurso representacional para o discurso relacional. Se no século XX o cinema era a arte de narrar o real, o cinema do século XXI é a arte de narrar a própria percepção. O roteiro, nesse contexto, é um dispositivo de pensamento, um modelo cognitivo capaz de materializar emoções, decisões e interações. A linguagem deixa de ser espelho para tornar-se matriz: aquilo que organiza e produz o mundo sensível. Em *Tesserato*, essa transformação é visível em todos os níveis: os personagens pensam em linguagem, o *Cubo* responde em padrões de luz e som, e o espectador atua como intérprete ativo, coautor de sentido.

A estrutura nodal, os scripts de comando e as margens interativas são metáforas e instrumentos de uma nova condição narrativa — o pensamento como arquitetura estética. O que antes era plano, corte e montagem, agora é node, prompt e loop. A criação se dá nas interfaces, nas decisões, nos intervalos entre o humano e o algoritmo. O impacto dessa mudança sobre o campo da Comunicação e da Linguagem é profundo. O signo, ao tornar-se dinâmico e reconfigurável, transforma-se em sistema vivo de expressão. O processo de comunicação deixa de ser linear para adotar uma lógica ecológica, de interdependência entre sentidos, formas e temporalidades. Essa nova ecologia simbólica redefine também a própria função social do cinema e da arte: elas deixam de transmitir mensagens e passam a modelar experiências cognitivas coletivas.

Em última instância, o processo de roteirização com uso da inteligência artificial evidencia o surgimento de uma nova ontologia da linguagem — uma linguagem que não apenas comunica, mas constrói realidade, uma linguagem que pensa, aprende e reconfigura o mundo enquanto é pronunciada. Nessa nova condição, a comunicação é o próprio campo da vida em movimento, e a arte torna-se o laboratório privilegiado onde o humano experimenta, junto à máquina, o que significa continuar sendo consciência em transformação.

Epílogo – O Olhar do Cubo

Há um momento em que a imagem deixa de ser visível e se transforma em pensamento. É nesse ponto que o cinema deixa de ser arte da representação e se torna arte da consciência — o instante em que o olho humano encontra o olhar da própria linguagem. *Tesserato* nasceu desse encontro: da tentativa de compreender o que acontece quando a mente cria com a máquina, quando o gesto poético se traduz em cálculo, e quando o signo volta a olhar aquele que o criou. Ou seja: *O Cubo é metáfora e experiência. É o diagrama do mundo e o espelho da mente.* Cada uma de suas linhas é uma trajetória de pensamento; cada vértice, uma decisão de linguagem. Ao longo desta pesquisa, ele foi desenhado, programado, filmado, descrito, pensado e sonhado — mas o que ele realmente representa é o próprio processo de ver-se vendo: a consciência refletida sobre si mesma por meio da forma audiovisual.

O olhar do Cubo não é mecânico, nem divino. É a síntese entre percepção e cálculo.

Ele vê o mundo em camadas, como um sistema de relações, e não como uma sucessão de eventos. É o olhar que não se fixa, mas se dobra, se reflete e se reconstrói. Um olhar que não busca o centro, mas o entre — o espaço onde a linguagem e o pensamento se tocam. Assim, o hipercinema não é uma técnica, mas um modo de consciência expandida: o cinema que pensa enquanto mostra, e mostra enquanto pensa.

Nesse olhar múltiplo, a comunicação deixa de ser simples troca de mensagens e passa a ser processo de coemergência. O humano fala com a máquina, a máquina responde com imagens, e ambas se transformam no ato. O roteiro se torna um campo de possibilidades; o som, um fluxo sensorial da mente; a luz, o próprio gesto do pensamento tornando-se forma. O cinema, então, não narra o real — ele o inventa continuamente, dentro de uma rede de decisões, memórias e afetos. Neste sentido: *O olhar do Cubo é também o olhar do tempo.*

Nele, o passado, o presente e o futuro coexistem como estados simultâneos de percepção. O que o cinema moderno fragmentou, o Cubo recompõe em ritmo, frequência e vibração. Cada cena é uma dobra do real; cada montagem, uma hipótese sobre a duração. A experiência do espectador é a de habitar esse espaço-tempo consciente — um território em que o olhar é o próprio movimento da mente sobre a matéria. E *no centro de tudo, a linguagem permanece.* É o verdadeiro portal, o código que conecta as dimensões do visível e do pensável. Toda comunicação, toda arte, toda ciência converge na linguagem, e é através dela que o humano persiste como signo vivo. No encontro entre palavra e cálculo, entre voz e dado, a linguagem revela seu destino: não mais representar o mundo, mas torná-lo possível.

Assim, este trabalho não encerra um projeto, mas inaugura um modo de ver. Um modo em que o cinema é pensamento, o roteiro é sistema, a imagem é ideia, e o som é respiração. Um modo em que o autor e a máquina compartilham o mesmo gesto criador — não o de dominar o real, mas o de habitar suas múltiplas dimensões.

Talvez a verdadeira função da arte — como da ciência, da fé e da linguagem — seja essa: devolver ao mundo o espelho da consciência, para que nele possamos reconhecer, por um instante, a geometria invisível daquilo que somos. Portanto: *O olhar do Cubo não é um olhar sobre o futuro; é o futuro olhando de volta.*

Da Representação à Construção Relacional dos Mundos Possíveis

A investigação desenvolvida permite compreender que a incorporação da inteligência artificial aos processos de criação audiovisual não modifica apenas os procedimentos técnicos de produção, mas também as condições de concepção, organização e experimentação da narrativa. Ao articular estruturas dimensionais, percursos interativos e sistemas generativos, o modelo investigado desloca o foco da obra como objeto acabado para as relações que tornam possíveis sua configuração e sua experiência. Esse deslocamento não elimina a materialidade do filme nem a intencionalidade autoral, mas amplia o campo de investigação sobre como os mundos ficcionais são estruturados, interpretados e transformados. A contribuição desta pesquisa consiste, portanto, em aproximar a análise teórica da experimentação criativa, propondo uma abordagem na qual a complexidade narrativa possa ser compreendida tanto em suas estruturas quanto em suas possibilidades de realização.

Segue o conselho de Müller (2025) que nos diz que “para a criação de obras originais, é preciso elaborar estratégias de abordagem disruptivas e construir um processo criativo tão longo e trabalhoso quanto aos métodos tradicionais”. O autor esclarece que qualquer que seja o método, “utilizando textos, imagens, vozes ou qualquer outra modalidade”, o disruptivo irá em auxílio do processo criativo. Ele completa (Müller, 2025):

> Diante desse universo de possibilidades, há um convite à prazerosa experimentação da criação, ao estabelecimento de um fluxo de pensamento em diálogo com a máquina e à construção conjunta de inteligências artificiais que respeitem critérios éticos e artísticos (Müller, 2025).

A presente tese apresentou diversos conceitos atuais que corroboram a ideia de que é possível conceber uma nova narrativa a partir dos elementos à disposição e das ferramentas de Inteligência Artificial que proporcionam a construção de um roteiro

audiovisual multifacetado e complexo. Em tempo ainda, mais que uma espiral dialógica o seriado de *streaming* se propõe a oportunizar ao espectador-interagente uma fruição mais personalizada e intimista, uma experiência única a cada seleção das escolhas dentro do encadeamento do repertório *O Cubo de Metatron*, Como fechamento, segue aqui a conclusão de Santaella e Braga (2023) concordando com o argumento da criação viva em movimento:

> Os artistas sabem para onde sopram os ventos vivos da criação e, para seguir nessa direção, não se intimidam diante das tecnologias de linguagem que o seu tempo coloca ao seu dispor. Os casos aqui discutidos dão respaldo a essa afirmação como demonstrativos de que o criador vai colocando suas obras no fluxo da sua história, abrindo brechas nos preconceitos, nostalgias e nos dogmas das ideias fixas (Santaella; Braga, 2023).

O desafio contemporâneo não é simplesmente incorporar novas tecnologias ao cinema, mas compreender criticamente como elas alteram as condições de concepção, organização e experiência da narrativa audiovisual, cuja reinvenção permanece vinculada à imaginação, à sensibilidade e às escolhas éticas e artísticas de seus criadores, preservando a responsabilidade estética e ética que fundamenta toda criação artística. Afinal, criar é também explorar aquilo que ainda não existe — e permitir que o cinema continue a se reinventar.

A materialização desse modelo no protótipo de *Tesserato* demonstra que a interatividade pode ser formalizada por meio de uma arquitetura computacional que articula *grafo* narrativo, máquina de estados, janelas temporais de escolha, condições de acesso e efeitos sobre a memória do sistema. A integração entre vídeo, interface espacial tridimensional e lógica de transição permite que as decisões do usuário-interagente produzam consequências na progressão narrativa, transformando a estrutura audiovisual em um sistema de percursos condicionais. O código passa, assim, a constituir uma dimensão operativa da linguagem audiovisual, traduzindo decisões de concepção narrativa em regras executáveis e tornando observável a relação entre estrutura, escolha e consequência.

Tesserato permite investigar como a complexidade narrativa pode ser concebida não apenas como efeito interpretativo, mas também como propriedade projetada de um sistema. Essa abordagem não pressupõe que a tecnologia produza, por si mesma, coerência ou valor estético; evidencia, antes, a necessidade de articular decisões narrativas, critérios de validação e controle das operações computacionais. Desse modo, o protótipo oferece uma base experimental para o modelo de **arquitetura audiovisual** narrativa proposto nesta tese, estabelecendo uma conexão entre reflexão epistemológica, procedimento metodológico e realização técnica, integrando criação audiovisual, programação e inteligência artificial.

Linguagem de Programação

Abaixo segue a linguagem de programação final do sistema interativo do programa *Tesserato* para o mercado de *streaming* (como montei passo a passo):

1) Fórmula (modelo formal do programa)

Pensamos no filme interativo como um **grafo dirigido**:

- Grafo narrativo: G = (N, E)
- Nó/cena: n ∈ N (tem vídeo + metadados)
- Escolha/transição: e ∈ E, com origem(n), destino(n′) e **guardas** (gating)
- Estado de execução: S = (n, M, t), onde M é um dicionário de "memória/flags" e t o tempo local do vídeo
- Janela de escolha: W = [t_0, t_1] (instantes no timeline do nó n)

Disponibilidade de escolha. Para uma escolha c de n:

- c ∈ Choices(n) está habilitada se ∀ g ∈ Guardas(c): g(M)=true
- c expira se t > t_1

Transição (a "fórmula"):

T(S, c) = (n′, M′, 0), com:

- n′ = destino(c)
- M′ = Reduce(M, Efeitos(c)) (aplica efeitos como memoryLose, setFlag, incScore etc.)
- t zera porque começa o vídeo do próximo nó

Sinalização temporal (vídeo ↔ UI):

- Uma escolha c é exibida se t ∈ Wc (janela configurada)
- Implementação prática: **cues** (WebVTT/ID3/EMSG) embutidos no stream

2) Linguagem e stack (sugerida)

- **Cliente (player 2D/3D): TypeScript** + **React**
- **Vídeo ABR:** HLS (hls.js) ou DASH (shaka-player)
- **Sincronização temporal:** WebVTT/ID3 (HTML5 TextTracks)
- **3D/espacialização de escolhas: Three.js** (WebGL) com **Raycaster**
- **Máquina de estados narrativos: XState**
- **Backend (opcional):** Node.js (NestJS/Express) para progresso, grafo, telemetria
- **Formato de dados:** JSON canônico do grafo (exportável do seu editor de autoria)

Vantagem: tudo com **padrões abertos**, portável para web, mobile (React Native + GLView) e

smart TVs (wrappers WebOS/Tizen).

3) Esquema de dados (JSON) com âncoras 3D


```
{
"project": "Tesserato", "version": "1.0.0",
"startNode": "S01", "nodes": [
{
"id": "S01",
"title": "Caverna — Pulso do Tesserato", "asset": {
"hls": "https://cdn/metatron/S01/index.m3u8", "vtt": "https://cdn/metatron/S01/cues.vtt"
},
"timeline": {
"choicesWindow": { "start": 192.0, "end": 202.0 }  // 03:12 a 03:22
},
"anchors3D": [
{
"id": "A_MEM",
"label": "Sacrificar uma memória", "choiceId": "C01",
"position": { "x": -1.2, "y": 1.6, "z": -3.0 },
"shape": "sphere", "radius": 0.35
},
{
"id": "A_TERR",
"label": "Perder o caminho de volta", "choiceId": "C02",
"position": { "x": 1.4, "y": 1.1, "z": -2.8 },
"shape": "box",
"size": { "x": 0.7, "y": 0.4, "z": 0.2 }
}
],
"choices": [
{
"id": "C01",
"label": "Sacrificar uma memória", "next": "S02A",
"guards": [{ "flag": "ritual_aprendido", "op": "==", "value": true }],
"effects": [{ "type": "memoryLose", "value": "lembranca_chave" }]
},
{
"id": "C02",
"label": "Perder o caminho de volta", "next": "S02B",
"effects": [{ "type": "territoryLose", "value": "rota_origem" }]
}
]
```

```
}
]
}
```

4) Tipagens (TypeScript) do grafo

```
export type Effect =
| { type: "memoryLose"; value: string }
| { type: "setFlag"; key: string; value: boolean }
| { type: "territoryLose"; value: string }
| { type: "incScore"; key: string; by: number };
export type Guard = { flag: string; op: "==" | "!="; value: boolean }; export type Choice = {
id: string; label: string; next: string;
guards?: Guard[]; effects?: Effect[];
};
export type Anchor3D =
| { id: string; label: string; choiceId: string; position: {x:number;y:number;z:number}; shape:"sphere";
  radius:number }
| { id: string; label: string; choiceId: string; position: {x:number;y:number;z:number}; shape:"box";
  size:{x:number;y:number;z:number} };
export type Node = { id: string;
title: string;
asset: { hls: string; vtt?: string };
timeline?: { choicesWindow?: { start: number; end: number } }; anchors3D?: Anchor3D[];
choices: Choice[];
};
export type Graph = {
project: string; version: string; startNode: string; nodes: Node[];
};
export type Memory = Record<string, unknown>; // flags, scores etc.
```

5) Máquina de estados (XState) — “fórmula operativa”

```
import { createMachine, assign } from "xstate";
import type { Graph, Node, Choice, Memory } from "./types";
type Ctx = { graph: Graph; node: Node;
memory: Memory;
t: number; // tempo local
};
type Ev =
| { type: "TIME"; t: number }
| { type: "CHOICE.SELECT"; choiceId: string }
| { type: "MEDIA.ENDED" }
| { type: "LOAD"; nodeId: string };
```

```
const guardsOk = (choice: Choice, M: Memory) =>
(choice.guards ?? []).every(g => (M[g.flag] ?? false) === g.value);
const applyEffects = (M: Memory, effects?: Choice["effects"]) => { const next = { ...M };
(effects ?? []).forEach(e => {
if (e.type === "memoryLose") next[e.value] = false; if (e.type === "setFlag") next[e.key] = e.value;
if (e.type === "territoryLose") next[e.value] = true; // exemplo
if (e.type === "incScore") next[e.key] = (Number(next[e.key]) || 0) + e.by;
});
return next;
};
export const narrativeMachine = createMachine<Ctx, Ev>({ id: "metatron",
initial: "loading", context: {} as Ctx, states: {
loading: { on: {
LOAD: {
target: "playing",
actions: assign((ctx, ev:any) => {
const node = ctx.graph.nodes.find(n => n.id === ev.nodeId)!; return { node, t: 0 };
})
}
}
},
playing: { on: {
TIME: { actions: assign({ t: (_ctx, ev) => ev.t }) }, "CHOICE.SELECT": {
cond: (ctx, ev) => {
const c = ctx.node.choices.find(x => x.id === ev.choiceId)!; return guardsOk(c, ctx.memory);
},
target: "loading",
actions: assign((ctx, ev) => {
const c = ctx.node.choices.find(x => x.id === ev.choiceId)!; const memory = applyEffects(ctx.memory,
c.effects);
const node = ctx.graph.nodes.find(n => n.id === c.next)!; return { node, memory, t: 0 };
})
}, "MEDIA.ENDED": {
// fallback: se não escolher, aplica default (primeira disponível) target: "loading",
actions: assign(ctx => {
const c = ctx.node.choices.find(ch => guardsOk(ch, ctx.memory)) ?? ctx.node.choices[0]; const memory =
applyEffects(ctx.memory, c?.effects);
const node = ctx.graph.nodes.find(n => n.id === c?.next)!; return { node, memory, t: 0 };
})
}
}
```

```
}
}
});
```

6) Player de vídeo + cues (React + hls.js) import React, { useEffect, useRef } from "react"; import Hls from "hls.js";

```
type Props = {
src: string;          // HLS .m3u8
vtt?: string;         // WebVTT com cues (opcional) onTime: (t:number)=>void;
onEnded: ()=>void;
};
export function VideoPlayer({ src, vtt, onTime, onEnded }: Props) { const videoRef = useRef<HTMLVideoElement>(null);
useEffect(() => {
const video = videoRef.current!; let hls: Hls | null = null;
const onTimeUpdate = () => onTime(video.currentTime); const onEnd = () => onEnded();
if (Hls.isSupported()) {
hls = new Hls({ enableWorker: true }); hls.loadSource(src); hls.attachMedia(video);
} else {
video.src = src; // Safari HLS nativo
}
video.addEventListener("timeupdate", onTimeUpdate); video.addEventListener("ended", onEnd);
// track de cues (para depurar janelas de escolha, por ex.) if (vtt) {
const track = document.createElement("track"); track.kind = "metadata";
track.src = vtt; track.default = true; video.appendChild(track);
}
return () => {
video.removeEventListener("timeupdate", onTimeUpdate); video.removeEventListener("ended", onEnd);
if (hls) hls.destroy();
};
}, [src, vtt]);
return <video ref={videoRef} playsInline controls style={{ width: "100%", background: "black" }} />;
}
```

7) Cena 3D com escolhas espaciais (React + Three.js) import React, { useRef, useEffect } from "react"; import * as THREE from "three";

```
type Anchor = { id: string; label: string;
choiceId: string;
position: {x:number;y:number;z:number}; shape: "sphere" | "box";
radius?: number;
size?: {x:number;y:number;z:number};
};
```

```
type Scene3DProps = { anchors: Anchor[]; visible: boolean;
onSelect: (choiceId: string) => void;
};
export function Scene3D({ anchors, visible, onSelect }: Scene3DProps) { const mountRef = useRef<HTMLDivElement>(null);
const raycaster = useRef(new THREE.Raycaster()); const mouse = useRef(new THREE.Vector2()); const objsRef = useRef<THREE.Object3D[]>([]);
useEffect(() => {
const mount = mountRef.current!; const scene = new THREE.Scene();
const camera = new THREE.PerspectiveCamera(60, mount.clientWidth / mount.clientHeight, 0.1, 100); camera.position.set(0, 1.6, 2.5);
const renderer = new THREE.WebGLRenderer({ antialias: true, alpha: true }); renderer.setSize(mount.clientWidth, mount.clientHeight); mount.appendChild(renderer.domElement);
// luz suave
scene.add(new THREE.AmbientLight(0xffffff, 0.9));
// cria objetos clicáveis
const material = new THREE.MeshStandardMaterial({ transparent: true, opacity: 0.9 }); anchors.forEach(a => {
let mesh: THREE.Mesh;
if (a.shape === "sphere") {
mesh = new THREE.Mesh(new THREE.SphereGeometry(a.radius ?? 0.3, 32, 16), material.clone());
} else {
const s = a.size ?? {x:0.6,y:0.4,z:0.2};
mesh = new THREE.Mesh(new THREE.BoxGeometry(s.x, s.y, s.z), material.clone());
}
mesh.position.set(a.position.x, a.position.y, a.position.z); mesh.userData = { anchor: a }; objsRef.current.push(mesh);
scene.add(mesh);
// pequeno rótulo flutuante (billboard simples) const sprite = makeLabelSprite(a.label);
sprite.position.set(a.position.x, a.position.y + 0.4, a.position.z); scene.add(sprite);
});
const onResize = () => {
camera.aspect = mount.clientWidth / mount.clientHeight; camera.updateProjectionMatrix(); renderer.setSize(mount.clientWidth, mount.clientHeight);
};
window.addEventListener("resize", onResize);
const onClick = (ev: MouseEvent) => {
const rect = renderer.domElement.getBoundingClientRect(); mouse.current.x = ((ev.clientX - rect.left) / rect.width) * 2 - 1; mouse.current.y = -((ev.clientY - rect.top) / rect.height) * 2 + 1; raycaster.current.setFromCamera(mouse.current, camera);
const intersects = raycaster.current.intersectObjects(objsRef.current, false); if (intersects.length > 0) {
const a = intersects[0].object.userData.anchor as Anchor; onSelect(a.choiceId);
```

```
}
};
renderer.domElement.addEventListener("click", onClick);
const loop = () => { renderer.render(scene, camera); requestAnimationFrame(loop);
};
loop();
return () => { window.removeEventListener("resize", onResize);
renderer.domElement.removeEventListener("click", onClick); renderer.dispose();
    mount.removeChild(renderer.domElement);
};
}, [anchors, onSelect]);
return (
<div ref={mountRef} style={{
width: "100%", height: "40vh",
position: "absolute", bottom: 0,
pointerEvents: visible ? "auto" : "none", opacity: visible ? 1 : 0,
transition: "opacity 250ms ease"
}}
aria-hidden={!visible}
/>
);
}
function makeLabelSprite(text: string) {
const canvas = document.createElement("canvas"); const ctx = canvas.getContext("2d")!; canvas.width = 512;
  canvas.height = 128; ctx.fillStyle = "rgba(0,0,0,0.6)"; ctx.fillRect(0,0,512,128);
ctx.font = "42px sans-serif"; ctx.fillStyle = "white"; ctx.textAlign = "center"; ctx.textBaseline = "middle";
  ctx.fillText(text, 256, 64);
const tex = new THREE.CanvasTexture(canvas);
const mat = new THREE.SpriteMaterial({ map: tex, transparent: true }); const sprite = new THREE.Sprite(mat);
sprite.scale.set(1.5, 0.4, 1); return sprite;
}
```

8) Integração: vídeo + 3D + máquina de estados

```
import React, { useMemo, useState } from "react"; import { narrativeMachine } from "./machine"; import {
useMachine } from "@xstate/react";
import { VideoPlayer } from "./VideoPlayer"; import { Scene3D } from "./Scene3D"; import type { Graph }
from "./types";

export function MetatronPlayer({ graph }: { graph: Graph }) { const start = graph.startNode;
const [state, send] = useMachine(() => narrativeMachine.withContext({ graph,
node: graph.nodes.find(n => n.id === start)!, memory: {},
t: 0
```

```
})
);
const node = state.context.node;
const win = node.timeline?.choicesWindow;
const show3D = !!win && state.context.t >= win.start && state.context.t <= win.end; const anchors =
node.anchors3D ?? [];
return (
<div style={{ position:"relative" }}>
<VideoPlayer src={node.asset.hls}
vtt={node.asset.vtt}
onTime={(t)=> send({ type:"TIME", t })} onEnded={()=> send({ type:"MEDIA.ENDED" })}
/>
<Scene3D anchors={anchors} visible={show3D}
onSelect={(choiceId)=> send({ type:"CHOICE.SELECT", choiceId })}
/>
{/* dica textual opcional */}
{show3D && (
<div style={{
position:"absolute", bottom:"42vh", left:0, right:0, textAlign:"center", fontSize:14, color:"#fff", textShadow:"0
2px 6px rgba(0,0,0,.7)"
}}>
mova o cursor e clique em um elemento do espaço para escolher
</div>
)}
</div>
);
}
```

9) VTT de cues (sinal para a janela de escolha)

Fiz a seguinte pergunta: você pode (opcionalmente) adicionar um **track** de metadados para depurar ou acionar camadas UI. WEBVTT? A seguir, a resposta do **ChatGptPlus**:

```
00:03:12.000 --> 00:03:22.000
{"type":"CHOICE_WINDOW","node":"S01","start":192.0,"end":202.
0}
```

No **onTime** do player já tem os tempos; o VTT pode servir para **auditar** janelas e **alinhar motion/sons** de UI.

10) Resumo operacional (como usar isso)

1. **Empacote** o vídeo do nó em HLS/DASH (segmentos 2–4s).
2. **Publique** manifestos e VTT numa CDN.
3. **Descreva** *nós*, escolhas e **âncoras 3D** no JSON canônico.
4. **Carregue** o grafo no cliente, **inicialize** a máquina (XState) e o VideoPlayer.
5. No tempo $t \in [t_0,t_1]$ ative o **Scene3D**; o usuário aponta/clica um **anchor** (esfera/box).
6. Dispare "CHOICE.SELECT" → **transição** para o próximo nó + **efeitos** no estado de memória.
7. **Prefetch** do próximo manifesto logo que a escolha é válida (menos latência).

Posso entregar "código-exemplo" pronto? A seguir, a resposta do ChatGptPlus:

> Sim. O que você viu acima é **base real** para um protótipo: se quisermos, eu já **empacoto** isso como um projeto (React + Vite), com o JSON do grafo de demonstração, um vídeo-mock e a camada 3D funcional (raycasting). A partir daí, dá para evoluir para **Editor de Autoria** e **telemetria**.

Montamos o repositório com:

- /src/types.ts (tipos)
- /src/machine.ts (XState)
- /src/VideoPlayer.tsx
- /src/Scene3D.tsx
- /src/MetatronPlayer.tsx
- /public/graph.json, /public/S01/index.m3u8, /public/S01/cues.vtt e deixamos tudo com **documentação** e **script** de npm run dev.

Depois, montei o **protótipo completo** do player interativo com vídeo + escolhas em espaço 3D e machine de estados. E, em seguida, b**aixei o projeto (ZIP).**

- metatron-interactive-player.zip

O que vem dentro

- **React + TypeScript + Vite** (client web)
- **hls.js** (HLS), **XState** (máquina), **Three.js** (overlays 3D)
- **Grafo JSON** em public/graph.json com:
  - nós, escolhas, **âncoras 3D** (posições no espaço)
  - janela temporal de escolha (03:12–03:22)
- **Player** VideoPlayer.tsx + **overlay 3D** Scene3D.tsx
- **Máquina narrativa** machine.ts (a "fórmula" operativa)
- **Integração** MetatronPlayer.tsx (vídeo + 3D + estado)

- **README** com instruções

Como rodar (instruções para instalação do programa):

1. Descompacte o zip
2. No terminal, entre na pasta e instale:

npm install npm run dev

3. Abra o endereço local mostrado (ex.: http://localhost:5173)

Importante: public/S01/index.m3u8 é **placeholder**.

Para finalização do programa, o usuário deve substituir por um HLS real do seu CDN ou, para teste rápido, troque asset.hls no graph.json por um .mp4. (Safari toca HLS nativo; nos demais, hls.js cuida).

Como personalizar para *Tesserato* (instruções que dei para o ChatGptPlus):

- Ajuste **âncoras 3D** (forma, posição) em graph.json → campo anchors3D.
- Mude **janelas de escolha** por nó → timeline.choicesWindow.
- Adicione **efeitos** de memória/flags no effects das escolhas.
- Acrescente novos nós: replique o formato de S01, S02A, S02B.

> Retorno: Se quiser, eu já preparo um **segundo nó com overlay 3D diferente** (ex.: **anéis orbitando** e **portas dimensionais** com shaders simples), e te entrego outro zip com **um vídeo HLS público de teste** configurado.

O próximo passo foi criar uma **versão expandida** do protótipo, com **novos recursos:**

1. **Segundo nó (S03)** com outro ambiente 3D — "anéis orbitando" e **portas dimensionais** (efeito shader simples, translúcido, luz pulsante).
2. **Vídeo HLS de teste público** (um *sample* livre, ex.: Big Buck Bunny em .m3u8 via CDN) para que o player rode sem substituir nada.
3. **Nova cena interativa**:
    - o receptor-interagente escolhe **qual portal dimensional atravessar** (duas ou três portas);
    - cada portal leva a um novo nó (S04A, S04B, etc.), já com transição automática.
4. **Grafo JSON** atualizado com esses nós e efeitos.
5. **Animações Three.js** (rotação dos anéis, pulsação da luz dos portais).

> Resposta do **ChatGptPlus**: isso tornará o protótipo mais visual e mais próximo do ambiente diegético de *Tesserato*.
>
> Pergunta do **ChatGptPlus:**

Confirma pra eu montar:quer que eu use o vídeo público **Big Buck Bunny (HLS)** como placeholder padrão (funciona em todos os navegadores)?

- prefere que os **portais dimensionais** sejam **duas escolhas (A/B)** ou **três (A/B/C)** para o teste?

Preferi 3 portais dimensionais.

Versão expandida com portais 3D + HLS público

- **Download:** metatron-interactive-player-v2.zip

O que já está pronto

- **startNode = S03** com **HLS público** (Big Buck Bunny via Mux):
  - https://test-streams.mux.dev/x36xhzz/x36xhzz.m3u8
- **Portais dimensionais (A/B/C)** com **animação** (rotação + pulsação luminosa) em **Three.js**:
- S03 → S04A / S04B / S04C
- **Anel orbitando** (shape "ring") como elemento diegético complementar.
- Janela de escolha em S03 **entre 00:12 e 00:24**.
- **Máquina narrativa (XState)** integrando vídeo + overlay 3D.
- **Cena legada S01** mantida (com esfera/box) para referência da versão anterior.

Como rodar npm install npm run dev
abrir o endereço indicado, ex.: http://localhost:5173

Onde mexer (rápido)

- **Grafo / lógica diegética:** public/graph.json
  - mover/duplicar portais (mudar position)
  - alterar janela de escolha (timeline.choicesWindow)
  - ligar destinos (next) e efeitos (ex.: setFlag, memoryLose)
- **Look & feel 3D:** src/Scene3D.tsx
  - shapes: "portal", "ring", "sphere", "box"
  - animações: seção _anim (pulsação/rotação)
- **Estado narrativo:** src/machine.ts
- **Player de vídeo:** src/VideoPlayer.tsx

Ao final desta etapa, o aplicativo de Inteligência Artificial já me sugeriu adicionar **som diegético** ao aparecer dos portais (WebAudio) e **fade** no BGM, implementando **prefetch** do próximo nó ao habilitar a escolha e incluindo **condições de guarda** (ex.: Portal C só abre se ritual_aprendido == true) e UI de feedback. Infelizmente, isto ficará para o pós-doutorado.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Sousa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2015.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

———. **Problemas da poética de Dostoiévski**. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. 7. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal: ensaio sobre os fenômenos extremos**. Campinas: Papirus, 1990.

———. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BORDWELL, David. Narration in the Fiction Film. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BRANIGAN, Edward. ***Narrative Comprehension and Film***. London: Routledge, 1992.

BUCKLAND, Warren. ***The Cognitive Semiotics of Film***. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

———. ***Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema***. Malden-MA: Wiley-Blackwell, 2009.

———. ***Complex TV Narratives***. New York: Routledge, 2014.

———. ***Narrative comprehension and film theory***. London: Routledge, **2000**.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1992. (caso seja mantido o quadro com base em Campbell citado via Marcelo Bolshaw Gomes)

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTLE, William. **Step Right Up! I'm Gonna Scare the Pants Off America**. New York: Putnam, 1976.

CRESWELL, John W. **Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches**. 4. ed. Thousand Oaks: SAGE, 2014.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DOLEŽEL, Lubomír. **Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1998.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

———. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. Tradução de Giovanni Cutolo. 10. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

———. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GIGERENZER, Gerd; GOLDSTEIN, Daniel G. **Reasoning the fast and frugal way**: models of bounded rationality. Psychological Review, Washington, v. 103, n. 4, p. 650-669, 1996.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **Estrutural da Comunicação Midiática**. Revista Animus, v. 15, n. 29, 2016.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

———. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Belo Horizonte: Âyiné, 2015.

———. **No enxame: perspectivas do digital**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

HUSSERL, Edmund. **Meditações Cartesianas: Introdução à Fenomenologia**. São Paulo: Madras, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LACAN, Jacques. **O seminário, livro 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metaphors We Live By**. Chicago: University of

Chicago Press, 1980.

———. **The Role of Embodied Schemas in Cognitive Linguistics**. The University of Chicago Press, 1985.

———. **Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind**. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

LIPOVETSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

———; CHARLES, Sébastien. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

———; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Tradução de Zulma domesticada. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LÓTMAN, Yúri. **A Estrutura do Texto Artístico**. Ed. Estampa, Lisboa, 1978a.

———. **Estética e semiótica do cinema**. Ed. Estampa, Lisboa, 1978b.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MANOVICH, Lev. ***The Language of New Media***. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.

METZ, Christian. **A linguagem cinematográfica: ensaios de semiologia**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2010.

MITTELL, Jason. ***Narrative Complexity in Contemporary American Television***. The Velvet Light Trap, n. 58, 2006.

STAUFER, Leon; FENG, Kevin; WEI, Kevin; BAILEY, Luke; DUAN, Yawen; YANG, Mick; OZISIK, A. Pinar; CASPER, Stephen; KOLT, Noam. The 2025 AI Agent Index: Documenting Technical and Safety Features of Deployed Agentic AI Systems. In: Proceedings of the 2026 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency (FAccT '26). New York: Association for Computing Machinery, 2026. p. 1536–1576. DOI: https://doi.org/10.1145/3805689.3806728

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. 7. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

MÜLLER, Marcelo. Além da previsão: inteligência artificial, cinema, processos criativos e arte. **Boletim da ECA-USP**, São Paulo, 1 de abr. 2025. Disponível em: https://www.eca.usp.br/noticias/ctr-departamento-de-cinema-radio-e-televisao/alem-da-previsao-inteligencia-artificial. Acesso em: 17 ago. 2026.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. 2. ed. São Paulo: Itaú Cultural, 2006.

NICOLELIS, Miguel. **Muito além do nosso eu: a nova neurociência que une cérebros e máquinas – e como ela pode mudar nossas vidas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

STAUFER, Leon; FENG, Kevin; WEI, Kevin; BAILEY, Luke; DUAN, Yawen; YANG, Mick; OZISIK, A. Pinar; CASPER, Stephen; KOLT, Noam. The 2025 AI Agent Index: Documenting Technical and Safety Features of Deployed Agentic AI Systems. In: Proceedings of the 2026 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency (FAccT '26). New York: Association for Computing Machinery, 2026. p. 1536–1576. DOI: https://doi.org/10.1145/3805689.3806728

RICOEUR, Paul. Tempo e Narrativa. Tomos I, II e III. Campinas: Papirus, 1994.RYAN, Marie-Laure. ***Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory***. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

RYAN, Marie-Laure. ***Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology***. Lincoln: University of Nebraska Press, 2019.

———. **Narrative as Virtual Reality**: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

———. **Storyworlds Across Media**: Toward a Media-Conscious Narratology. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 4. ed. São Paulo: Paulus, 2010.

———. **Navegar no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2004.

———; BRAGA, Alexandre. A inteligência artificial generativa e os desconcertos no

contexto artístico A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E OS DESCONCERTOS NO CONTEXTO ARTÍSTICO. **Revista GEMInIS**, São Carlos, v. 14, n. 3, p. 05–20, 2024. Disponível em: https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/835. Acesso em: ago. 2026.

SOURIAU, Étienne. ***La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie***. Revue Internationale de Filmologie, n. 7–8, 1951.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

ZUBOFF, Shoshana. ***A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder***. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

FILMOGRAFIA

BANDERSNATCH. Direção: David Slade. Reino Unido: House of Tomorrow / Netflix, 2018. Filme interativo (90 min.), color.

DARK. Criação: Baran bo Odar; Jantje Friese. Alemanha: Netflix, 2017–2020. Série (3 temporadas), color.

DETROIT: BECOME HUMAN. Direção: David Cage. Produção: Quantic Dream. França: Sony Interactive Entertainment, 2018. Jogo eletrônico (PS4, PC).

GAME OF THRONES. Direção de David Benioff e D. B. Weiss. Produção de HBO. Nova York: HBO, 2011–2019. 8 temporadas (ca. 570 min). Sonoro, colorido.

FINGERSMITH (A Criada). Direção: Park Chan-wook. Roteiro: Chung Seo-kyung. Coreia do Sul: CJ Entertainment, 2016. (144 min.), son., color.

INCEPTION (A Origem). Direção: Christopher Nolan. EUA: Warner Bros., 2010. Filme (148 min.), color.

INTERESTELAR. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan e Lynda Obst. Intérpretes: Matthew McConaughey; Anne Hathaway; Jessica Chastain; Michael Caine e outros. [S.l.]: Paramount Pictures; Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures, 2014. 1 DVD (169 min), som, cor.

LOST. Criação: J. J. Abrams; Jeffrey Lieber; Damon Lindelof. EUA: ABC Studios, 2004–2010. Série (6 temporadas), color.

MEMENTO. Direção: Christopher Nolan. EUA: Newmarket Capital Group, 2000. Filme (113 min.), color.

WESTWORLD. Criação: Jonathan Nolan; Lisa Joy. EUA: HBO, 2016–2022. Série (4 temporadas), color. Paz e Terra, 2009.

APÊNDICE A — GLOSSÁRIO

Alucinação de lore
Fenômeno associado ao uso de inteligência artificial na criação narrativa, caracterizado pela geração de informações ou elementos ficcionais plausíveis em aparência, mas inconsistentes ou não fundamentados na ontologia do universo narrativo previamente estabelecido.
Ver também: **Deriva algorítmica; Ontologia ficcional; Inteligência artificial.**

Algoritmo narrativo
Conjunto de regras e instruções lógicas que organizam, modulam e reconfiguram o fluxo narrativo em ambientes interativos, permitindo variações de percurso, ritmo e desfecho conforme decisões do usuário-interator ou parâmetros computacionais.
Ver também: **Narrativa procedural; Pipeline narrativo; Script de comando.**

Ambisonic (áudio ambisônico)
Técnica de espacialização sonora tridimensional que permite a reprodução do campo acústico em todas as direções ao redor do ouvinte, criando uma esfera sonora imersiva. No hipercinema, atua como operador cognitivo de orientação espacial e perceptiva.
Ver também: **Paisagem sonora cognitiva; Ecossistema perceptivo do hipercinema.**

Arquitetura cognitiva do filme
Estrutura organizacional da narrativa audiovisual concebida como sistema de pensamento, integrando imagem, som, tempo, interatividade e cognição em um modelo processual de construção de sentido.
Ver também: **Hipercinema cognitivo; Semiótica cognitiva do filme; Ecossistema perceptivo do hipercinema.**

Arquitetura narrativa
Estrutura que organiza personagens, eventos, temporalidades e regras internas de um universo ficcional, especialmente relevante em narrativas complexas, ramificadas ou interativas.
Ver também: **Bíblia narrativa; Grafo de estados narrativos; Narrativa complexa.**

Bíblia narrativa
Documento estruturante que sistematiza o universo ficcional, personagens, arcos dramáticos, regras ontológicas e diretrizes estéticas de um projeto seriado, interativo ou transmídia.
Ver também: **Arquitetura narrativa; Ontologia ficcional; Pipeline narrativo.**

Campo semiótico
Conjunto de signos, códigos e sistemas de significação que operam simultaneamente na construção do sentido em uma obra audiovisual.
Ver também: **Semiose cognitiva; Metalinguagem audiovisual.**

Choices
Decisões disponibilizadas ao receptor dentro de uma narrativa interativa, responsáveis por ramificar o enredo e revelar posicionamentos cognitivos e afetivos do interagente.

Ver também: **Usuário-interator; Forking path plots; Stakes.**

Cubo de Metatron
Figura da geometria sagrada composta por treze círculos interligados, associada à organização estrutural do cosmos. Nesta pesquisa, é ressignificada como modelo narrativo transdimensional e arquitetura simbólica do hipercinema cognitivo.
Ver também: **Narrativa transdimensional; Hipercubo; Tesserato.**

Deriva algorítmica
Deslocamento progressivo do estilo, do tema ou da coerência narrativa causado pela repetição excessiva de padrões ou generalizações produzidas por sistemas de inteligência artificial.
Ver também: **Alucinação de lore; Inteligência artificial; Prompt.**

Ecossistema perceptivo do hipercinema
Sistema integrado de elementos visuais, sonoros, temporais e interativos que operam como um organismo sensorial e cognitivo, no qual a experiência audiovisual se constrói como campo de percepção compartilhada.
Ver também: **Hipercinema cognitivo; Arquitetura cognitiva do filme; Ambisonic.**

Explosão combinatória
Crescimento exponencial de possibilidades narrativas em estruturas ramificadas, exigindo mecanismos de controle como merges, estados padrão e convergências estruturais.
Ver também: **Forking path plots; Merges; Grafo de estados narrativos.**

Forking path plots
Estruturas narrativas baseadas em bifurcações, nas quais múltiplos caminhos coexistem a partir das decisões do usuário-interator.
Ver também: **Choices; Narrativa complexa; Explosão combinatória.**

Grafo de estados narrativos
Representação diagramática da narrativa como conjunto de estados (nós) e transições (arestas), permitindo visualizar percursos possíveis, decisões e consequências.
Ver também: **Grafo; Nó narrativo; Pipeline narrativo.**

Heurísticas rápidas
Estratégias cognitivas simplificadas utilizadas na tomada de decisão em contextos de incerteza ou complexidade, influenciando escolhas narrativas e trajetórias do usuário-interator.
Ver também: **Usuário-interator; Choices; Narrativa complexa.**

Hipercinema cognitivo
Modelo teórico que define o cinema como sistema interativo, algorítmico e perceptivo, no qual narrativa, cognição e tecnologia se articulam em fluxo contínuo.
Ver também: **Pós-cinema; Arquitetura cognitiva do filme; Ecossistema perceptivo do hipercinema.**

Hipercubo
Generalização geométrica do cubo em dimensões superiores a três, utilizada como metáfora de realidades sobrepostas e estruturas narrativas multidimensionais.
Ver também: **Tesserato; Narrativa transdimensional; Cubo de Metatron.**

Inteligência artificial (IA)
Sistemas computacionais capazes de simular processos cognitivos humanos, como aprendizado, reconhecimento de padrões e geração de linguagem, atuando nesta pesquisa como mediadores criativos e discursivos.
Ver também: **Large language model; Roteiro mediado por inteligência artificial.**

Large language model (LLM)
Modelo computacional de linguagem treinado em grandes volumes de dados textuais, capaz de gerar e interpretar linguagem natural em contextos criativos e narrativos.
Ver também: **Inteligência artificial; Prompt; Few-shot.**

Mind-game films / Puzzle films
Categoria de filmes caracterizados por narrativas fragmentadas, não lineares e cognitivamente desafiadoras, que exigem reconstrução ativa do sentido pelo espectador.
Ver também: **Narrativa complexa; Espiral evolutiva.**

Narrativa complexa
Forma narrativa marcada por não linearidade, múltiplas temporalidades, sobreposição de pontos de vista e elevada exigência cognitiva do espectador.
Ver também: **Mind-game films; Hipercinema cognitivo; Narrativa transdimensional.**

Narrativa transdimensional
Narrativa que opera simultaneamente em múltiplas dimensões temporais, espaciais e cognitivas, permitindo a coexistência de realidades paralelas.
Ver também: **Hipercubo; Tesserato; Cubo de Metatron.**

Nó narrativo
Unidade estrutural autônoma da narrativa interativa que contém ações, informações e transições possíveis.
Ver também: **Node; Grafo de estados narrativos; Script de comando.**

Ontologia ficcional
Conjunto de regras que define o que existe, o que é possível e o que é impossível dentro de um universo narrativo.
Ver também: **Quebra de ontologia; Alucinação de lore; Bíblia narrativa.**

Pipeline narrativo
Sequência estruturada de etapas que organiza a criação, execução e adaptação da narrativa, integrando prompts, nós, scripts e decisões.
Ver também: **Algoritmo narrativo; Grafo de estados narrativos.**

Prompt
Instrução textual fornecida a um sistema de inteligência artificial para orientar a geração de conteúdo narrativo, visual ou sonoro.
Ver também: **Prompt de comando; Prompt de persona; Few-shot.**

Prompt de comando
Prompt destinado à execução de ações específicas dentro do sistema narrativo, como ativar estados, gerar cenas ou alterar parâmetros.
Ver também: **Script de comando; Algoritmo narrativo.**

Prompt de persona
Prompt utilizado para definir identidade, comportamento, tom discursivo e limites de atuação de um personagem ou agente narrativo.
Ver também: **Personagem; Bíblia narrativa.**

Receptor-interagente
Conceito que redefine o receptor clássico como sujeito ativo, participante da construção do sentido narrativo.
Ver também: **Usuário-interator; Comunicação interativa.**

Script de comando
Conjunto de instruções operacionais que regulam transições narrativas e respostas audiovisuais em ambientes interativos.
Ver também: **Prompt de comando; Algoritmo narrativo.**

Semiótica cognitiva do filme
Abordagem teórica que analisa o cinema como sistema de signos articulado a processos cognitivos como percepção, emoção e inferência.
Ver também: **Semiose cognitiva; Arquitetura cognitiva do filme.**

Tesserato
Representação geométrica do hipercubo em quatro dimensões, utilizada como metáfora da dobra temporal e cognitiva da narrativa.
Ver também: **Hipercubo; Narrativa transdimensional.**

Usuário-interator
Sujeito que participa ativamente da narrativa por meio de escolhas e ações, influenciando seu curso e seus desfechos.
Ver também: **Choices; Receptor-interagente; Interatividade.**

APÊNDICE B — FRAMEWORK METATRON

PRINCÍPIOS

Primazia da autoria humana

A IA não cria o universo ficcional, os dados são inseridos pelo autor. Tudo o que não estiver fundamentado na bíblia narrativa, nas personagens, nas regras do universo ou em uma autorização explícita não entra. Quando houver dúvida, a IA deve perguntar, nunca inventar.

Coerência semiótica

Uma escolha do usuário não modifica apenas o roteiro. Ela altera toda a linguagem audiovisual. A fotografia, a paleta de cores, a iluminação, o desenho de produção, o ritmo de montagem, o desenho sonoro e até o comportamento corporal dos personagens tornam-se signos que respondem ao estado cognitivo da narrativa. Assim, um portal não representa apenas um caminho diferente. Ele muda o modo como o mundo significa.

Narrativa viva

Em vez de ser apenas uma árvore de decisões, o projeto funciona mais como um organismo. Cada decisão reorganiza o sistema inteiro. Algumas escolhas podem desaparecer, outras surgir posteriormente, e acontecimentos anteriores podem ganhar novos significados sem que a cronologia seja quebrada.

Espiral cognitiva

Diferentemente das estruturas tradicionais de causa e efeito, a história evolui por sucessivas reinterpretações. O usuário não apenas avança; ele retorna transformado. Cada passagem produz uma nova camada de compreensão do mesmo universo. Esse conceito aproxima a teoria mais de uma geometria narrativa do que de uma dramaturgia linear.

Ética

Esse talvez seja um dos maiores problemas da escrita assistida por IA. A maioria dos modelos foi treinada para responder rapidamente e preencher lacunas. Isso produz o que se nomeia por "alucinação", mas que, do ponto de vista criativo, é pior: produz homogeneização narrativa. A metodologia prevista inverte esse comportamento. Por exemplo, um conjunto de regras convencionado foi: Nunca criar personagens, objetos, organizações ou acontecimentos sem autorização do autor; Nunca alterar conceitos filosóficos centrais; Nunca substituir um conceito próprio por uma teoria conhecida mesmo que mais comum; Quando existirem duas interpretações possíveis, apresentar ambas ao autor em vez de decidir; Sempre distinguir

claramente fatos do universo ficcional, hipóteses e sugestões; Preservar a continuidade dramática entre todas as versões do roteiro.

Outro aspecto que considero original é a relação entre estética, poética e ética. Na maior parte dos estudos, essas três dimensões aparecem separadas. Nesta proposta elas funcionam como um único sistema:

- A ética controla os limites da criação.
- A poética determina o significado das escolhas.
- A estética manifesta visualmente essas escolhas.

Isso faz com que cada decisão do usuário tenha repercussões simultâneas no sentido, na emoção e na forma audiovisual.

Há ainda um ponto que chama a atenção: minha crítica às dicotomias tradicionais, como cooperação versus competição, acaso versus destino ou causalidade linear. Na descrição, a teoria procura uma lógica em que múltiplas trajetórias podem ser igualmente válidas e produzir aprendizado por caminhos distintos. Isso se aproxima de uma topologia narrativa em que diferentes percursos convergem para estados de conhecimento equivalentes, mas não idênticos. Acho que esse é um dos conceitos inéditos da minha tese.

Em vez de falar em "narrativa interativa", estou propondo uma *Narrativa Cognitivo-Semiótica Espiral*, na qual o aprendizado do usuário-interagente ocorre por equivalências de percurso, e não por uma sequência obrigatória de causas.

Nessa direção da pesquisa, um passo fundamental foi o de escrever novos *prompts* isolados. Construi um documento que funcionou como uma Constituição da IA Coautora, contendo princípios, regras, restrições, hierarquia de decisões, protocolo contra alucinações e um modelo de raciocínio que toda IA deva seguir antes de sugerir qualquer elemento narrativo. Esse documento deixou de ser apenas um conjunto de instruções para o *ChatGPTPlus* e passou a ser um framework de coautoria humano-IA, aplicável a qualquer modelo de linguagem e coerente com a arquitetura teórica da pesquisa. Ele serviu como a base metodológica do hipercinema cognitivo e da construção do universo de *O Cubo de Metatron*, que por si já como temática refere-se a um universo multifacetado.

VOLUME I — FUNDAMENTOS

Capítulo 1 – Manifesto da Coautoria Humano–IA

A crise do modelo tradicional de *prompts*.
Por que a IA não deve ser autora.
O autor como arquiteto do universo ficcional.
A IA como sistema de raciocínio e validação.
O usuário-interagente como terceiro agente narrativo.

Capítulo 2 – A Constituição da IA Coautora

Princípios fundamentais.
Direitos do autor.
Deveres da IA.
Limites da autonomia algorítmica.
Hierarquia das decisões.
Ética da criação compartilhada.

VOLUME II — A ARQUITETURA DA CRIAÇÃO

Capítulo 3 – Ontologia do Universo Narrativo

Como nasce um universo.
Regras imutáveis.
Regras mutáveis.
Objetos.
Personagens.
Cosmologia.
Temporalidade.
Semiótica.

Capítulo 4 – Arquitetura Modular

Universo.
Bíblia narrativa.
Temporadas.
Episódios.
Sequências.
Cenas.
Beats.
Diálogos.
Planos.
Objetos narrativos.

VOLUME III — O MOTOR COGNITIVO

Aqui construi um dos elementos mais importantes.

A IA nunca responderá imediatamente.
Ela executará internamente um protocolo como:

Fase 1 – Compreensão
O que o autor deseja?
Em qual módulo estamos?
Existe documentação anterior?

Fase 2 – Validação
Há conflito com a bíblia narrativa?
Há conflito filosófico?
Existe personagem inexistente?
Existe objeto inexistente?
Existe mudança cronológica?

Fase 3 – Expansão Somente depois dessas verificações a IA poderá propor alternativas.

VOLUME IV — PROTOCOLOS

Aqui estarão todos os protocolos.

Por exemplo:

Protocolo 01 Construção do Universo.

Protocolo 02 Construção da Bíblia.

Protocolo 03 Construção dos Personagens.

...

Até chegarmos ao último protocolo:

Protocolo 40 Versionamento Final.

VOLUME V — A BIBLIOTECA DE PROMPTS

Não serão prompts isolados.

Serão protocolos completos.

Cada protocolo terá sempre a mesma estrutura:

Objetivo

Entradas obrigatórias

Conhecimento necessário

Etapas internas

Critérios de validação

Restrições

Saídas possíveis

Perguntas obrigatórias

Versões possíveis

VOLUME VI — O MOTOR ANTIALUCINAÇÃO

Este talvez seja o capítulo mais inovador.

A IA deverá obedecer a regras como:

Nunca inventar personagens.

Nunca criar organizações inexistentes.
Nunca alterar conceitos centrais.
Nunca substituir teorias do autor por teorias populares.
Nunca preencher lacunas automaticamente.
Declarar explicitamente quando estiver inferindo.
Perguntar sempre que houver incerteza.
Registrar toda alteração importante.

VOLUME VII — O MOTOR SEMIÓTICO

Cada decisão narrativa altera simultaneamente:
fotografia;
direção de arte;
iluminação;
figurino;
atuação;
montagem;
trilha sonora;
ritmo;
cor;
textura;
simbologia.
A IA deverá compreender que esses elementos não são departamentos independentes.
Eles constituem um único sistema de significação.

VOLUME VIII — O MOTOR INTERATIVO

Arquitetura do streaming

O usuário-interagente nunca escolherá apenas entre A, B ou C.
Cada escolha modificará:
estado emocional;
estado cognitivo;

estado simbólico;
estado dramático;
estado visual;
estado sonoro;
estado filosófico.
Ou seja, muda o ecossistema narrativo.

VOLUME IX — A GEOMETRIA METATRÔNICA DA NARRATIVA

Provavelmente o capítulo mais original.
Nele desenvolvi minha teoria segundo a qual:
o tempo é apenas uma dimensão entre várias;
a evolução ocorre em espiral;
diferentes percursos podem produzir conhecimentos equivalentes;
a narrativa não é uma árvore de escolhas, mas uma geometria dinâmica;
a aprendizagem emerge da reorganização contínua dos signos.

Esse capítulo dialoga diretamente com a pesquisa sobre semiótica cognitiva e com a arquitetura de *O Cubo de Metatron*.

MÉTODO DE CONSTRUÇÃO

Para garantir consistência, escrevi esse framework em quatro etapas:

1. Consolidação: recuperar, organizar e atualizar tudo o que foi desenvolvido nas nossas conversas e transformá-lo em uma base metodológica unificada.

2. Formalização: converter essa base em capítulos, princípios, protocolos e modelos padronizados.

3. Validação: testar cada protocolo aplicando-o ao universo de *O Cubo de Metatron*, verificando se preserva a autoria, evita alucinações e mantém a coerência narrativa.

4. Generalização: tornar o *framework* independente de qualquer plataforma específica, para que possa orientar diferentes modelos de IA e futuras ferramentas de criação audiovisual.

APÊNDICE C — ARQUITETURA ALGORÍTMICA DO APLICATIVO DE *STREAMING* INTERATIVO

Nesta seção descrevo a arquitetura técnica para um player de streaming interativo — nos moldes de experiências como *Bandersnatch*, mas com um ecossistema próprio e extensível para *O Cubo de Metatron*. Diferentemente de soluções proprietárias de empresas como a Netflix (às quais não tenho acesso), proponho aqui uma stack baseada em padrões abertos, capaz de rodar na Web (desktop/mobile), smart TVs e apps nativos, preservando sua autoria e propriedade intelectual.

1. Escopo e requisitos

- Vídeo adaptativo (ABR) com baixa latência e sincronização de overlays interativos.
- Camada de escolhas com texto/sinais gráficos, controle remoto e toque.
- Motor de narrativa (grafo de nós e arestas) com estado persistente do usuário.
- Ferramenta de autoria (editor visual) e formato canônico (JSON) para exportação/importação.
- Telemetria/analytics de escolhas e trajetórias percorridas (anonimizadas).
- DRM/opcional (Widevine/FairPlay/PlayReady) e proteção de assets.
- Acessibilidade (legendas, audiodescrição, foco via teclado/controle, contrastes).

2. Visão geral da arquitetura

• Cliente (Player + UI): React/TypeScript no navegador; React Native em mobile; wrappers WebOS/Tizen para TVs.

• Camada de Vídeo: HLS/DASH (CMAF) com hls.js/shaka-player; WebVTT/TTML para marcas temporais e sinais.

• Camada Interativa: overlays HTML/CSS/Canvas/DOM sincronizados ao timeline (cues) + input remoto/tecla/toque.

• Motor Narrativo: máquina de estados (XState) consumindo um grafo JSON; resolve escolhas e navega “nós”.

• Backend: GraphQL/REST (Node/NestJS ou Python/FastAPI) para catálogo, progresso, métricas, AB tests.

• CDN/Encoding: empacotamento HLS/DASH (CMAF) com chaveamento por bitrate; Segmentos curtos (2–4s) p/ responsividade.

• Autoria: editor web (React) para construir grafo, cadastrar choices, constraints, merges e exportar JSON assinado.

3. Modelo de dados (JSON do grafo narrativo)

Exemplo simplificado do contrato canônico:

```
{
 "project": "O Cubo de Metatron",
 "version": "1.0.0",
 "startNode": "S01",
 "nodes": [{
  "id": "S01",
  "title": "Caverna – Pulso do Tesserato",
      "asset": { "hls": "https://cdn/app/metatron/S01/index.m3u8", "vtt":
"S01.vtt" },
  "diegese": { "tempo": "noite", "espaco": "caverna", "dim": "D0" },
  "objective": "Ingressar no ritual com custo",
  "choices": [{
   "id": "C01",
   "label": "Sacrificar uma memória",
   "next": "S02A",
   "effects": [{ "type": "memoryLose", "value": "lembranca_chave" }],
   "gating": [{ "flag": "ritual_aprendido", "op": "==", "value": true }]
  },{
   "id": "C02",
   "label": "Perder o caminho de volta",
   "next": "S02B",
   "effects": [{ "type": "territoryLose", "value": "rota_origem" }]
  }],
  "hooks": ["chave_ritual", "luz_biolum"]
 }]
}
```

4. Motor de narrativa (máquina de estados)

Uso de XState (ou equivalente) para representar estados (nós) e transições (choices). A máquina lê o grafo JSON, valida guardas (gating) e aplica efeitos ao estado global do usuário.

Pseudocódigo de estado:

```
currentNode = graph.startNode
while (playing):
 playVideo(graph.nodes[currentNode].asset)
 showOverlay(graph.nodes[currentNode].choices)
```

```
choice = await userSelect()
if validate(choice.gating, userState):
  applyEffects(choice.effects, userState)
  currentNode = choice.next
else:
  showFeedback('Escolha indisponível')
```

5. Sincronização vídeo ↔ overlay

- Cues temporais via WebVTT/ID3/EMSG sinalizam momentos de escolha (ex.: aos 03:12 surge overlay por 10s).
- O player dispara eventos para a UI interativa; o overlay é renderizado e captura input.
- Segmentos curtos (2–4s) e prefetch do próximo nó reduzem latência pós-escolha.

6. Autoria (editor visual)

O editor web oferece: criação de "nós", *upload* de assets, configuração de choices/guardas/efeitos, validação de continuidade, merges e exportação JSON. Opcionalmente, importamos de formatos de narrativa como Twine/Ink/Yarn e convertemos para o canônico.

7. Backend e serviços

- Catálogo/projetos, autenticação, progresso do usuário, checkpoints de rota.
- Telemetria (escolhas, abandono de sessão, tempos de decisão) com privacidade by design.
- AB testing de rótulos/posicionamento de overlay e tempos de janela.
- DRM/Tokenização de URLs, assinatura do JSON de grafo e controle de acesso por "tier".

8. Dispositivos e input

- Web (teclado/mouse/toque), Mobile (toque/gestos), TVs (controle remoto via keycodes), gamepads quando disponíveis.
- Layout responsivo; foco visível; navegação por setas/enter/voltar; feedback sonoro opcional.

9. Acessibilidade

- Legendas (WebVTT), audiodescrição, contraste AA/AAA, suporte a leitores de tela (ARIA), tempo extra configurável para janelas de escolha, opção de pausar na escolha.

10. Segurança e propriedade intelectual

- Empacotamento com DRM (Widevine/FairPlay/PlayReady) quando exigido.
- Assinatura dos manifestos e do JSON de grafo; verificação de integridade no cliente.
- Limitação de debug logs em produção; ofuscação do grafo em repouso; rate limiting na API.

11. Roadmap de implementação

Fase 1: Prova de conceito Web (HLS + overlays + motor XState + JSON canônico).

Fase 2: Editor de autoria (grafo visual), persistência e telemetria.

Fase 3: Apps TV (WebOS/Tizen) e mobile; DRM; AB testing.

Fase 4: Otimizações (prefetch inteligente, personalização opcional, caching edge).

12. Sobre linguagens e reuso de código

Não tenho acesso às linguagens e frameworks proprietários usados pela Netflix ou outros estúdios em seus players internos. Contudo, a solução proposta usa padrões abertos (HLS/DASH/CMAF, WebVTT/ID3, Web APIs) e uma stack moderna (React/TypeScript, XState, Node/Python), permitindo portabilidade e independência tecnológica. É possível criar um sistema exclusivo nosso, com código e formatos sob minha propriedade.

Arquitetura Cognitivo-Semiótica do Hipercinema Interativo

A arquitetura deixa de ser apenas um player de streaming e passa a representar o funcionamento do Hipercinema Cognitivo.

CAMADA 6

Experiência do Usuário

Interação • Emoção • Memória • Imersão

CAMADA 5

Motor Cognitivo

Estados mentais

Regras

Memória

Semiótica

CAMADA 4

Motor Narrativo

Grafo

Nós

Choices

Consequências

CAMADA 3

Motor Audiovisual

Vídeo

Áudio

Legendas

Efeitos

CAMADA 2

Infraestrutura

Streaming

CDN

Banco

API

Telemetria

CAMADA 1

Autoria

Editor

JSON

Banco de Assets

Versionamento

Motor Cognitivo

Funções

• armazenar memória do usuário

• registrar escolhas

• calcular consequências

• alterar estados emocionais

• controlar restrições narrativas
• controlar desbloqueios
• adaptar a experiência

Objeto de estado

```
UserState
{
identidade
memórias
habilidades
conhecimento
medo
coragem
alianças
objetivos
tempo
dimensão
inventário
```

Obs.: No Motor Cognitivo, cada escolha altera esse estado.

Exemplo 1:

```
Escolha:
"Salvar Ária"
↓
estado.afeto++
estado.tempo += 2
estado.conhecimento += Ritual
↓
Próxima cena disponível
```

* Nesse estado de acontecimentos devido ao uso do Motor Cognitivo como um processo de escolha do receptor-interagente, a escolha aproxima bastante do conceito de jogos narrativos. Porém, não é o único fator decisivo. Outra camada importante para o projeto foi também pode definir o Motor Semiótico, exercendo um papel exclusivo da minha pesquisa.

Exemplo 2:

Motor Semiótico

Funções

Interpretar signos

Alterar símbolos

Produzir metáforas

Modificar recorrências

Calcular intensidade simbólica

* Por exemplo: Imagine que Merkaba vê um fogo. Para um usuário, o fogo representa morte. Para outro, renascimento. O sistema registra essa trajetória e adapta elementos posteriores. Nesse sentido, isso seria uma contribuição inédita para a fruição de narrativas no *streaming*.

Arquitetura do fluxo

Segue abaixo um diagrama que exemplifica o processo:

Vídeo

↓

Timeline

↓

Evento

↓

Motor Narrativo

↓

Motor Cognitivo

↓

Atualiza Estado

↓

Consulta Grafo

↓

Escolhas Disponíveis

↓

Overlay

↓

Usuário

↓

Nova Escolha

↓

Repete

Banco de dados

* Demonstro aqui no apêndice da tese uma arquitetura lógica que demonstra esse processo:

Usuários / id / nome / perfil

Projetos / id / nome / versão

Nós / id / episódio / tempo / asset

Choices / id / node / texto / destino

Estado / usuário / flags / memórias / inventário

Telemetria / choice / tempo / abandono

Telemetria científica

Esse é um fator que talvez represente a maior contribuição para a pesquisa porque em vez de somente registrar *analytics*, eu posso propor uma **Telemetria Cognitiva da Narrativa**.

* Neste caso, o sistema pode registrar:

tempo até cada decisão;

taxa de retorno a determinadas rotas;

caminhos mais percorridos;

mapas de calor das escolhas;

padrões de indecisão;

carga cognitiva estimada a partir do tempo de resposta;

recorrência de determinados arquétipos narrativos;

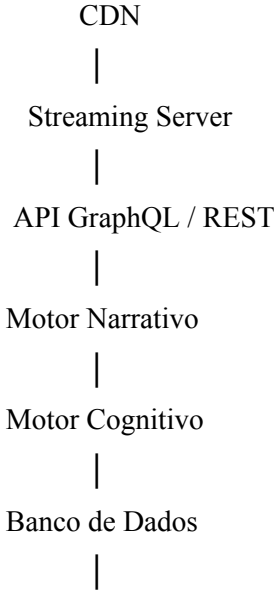
permanência em cada dimensão do Cubo de Metatron;

evolução da aprendizagem narrativa do usuário-interagente.

* Esses dados podem ser utilizados não apenas para otimizar o sistema, mas como instrumentos analíticos da própria pesquisa em narrativa interativa.

Arquitetura física

Acho crucial também demonstrar onde tudo roda:



* Em conclusão, a tese não apenas descreve como construir um aplicativo de streaming interativo, como também se apresenta como uma Arquitetura Cognitivo-Semiótica do Hipercinema Interativo (na integração do sistema no fluxo da arquitetura da rede modal com a própria narrativa do *Cubo de Metatron* em si), composta por cinco motores integrados:

Tabela 6 — Motores Integrados (sistema-narrativa)

Motor Audiovisual	reprodução sincronizada de vídeo, áudio e elementos temporais
Motor Narrativo	gerenciamento do grafo narrativo, escolhas e transições
Motor Cognitivo	manutenção do estado do usuário, memória, conhecimento e consequências das decisões
Motor Semiótico	interpretação e modulação dos signos, símbolos, metáforas e recorrências narrativas
Motor Analítico	telemetria cognitiva, métricas de navegação e produção de conhecimento para pesquisa

Fonte: elaborado pelo Autor (2026)

* No meu entendimento, modestamente, essa organização aproxima a implementação técnica da fundamentação teórica da minha tese, conectando diretamente a arquitetura do sistema aos conceitos de *semiótica cognitiva*, *narrativa complexa* e *hipercinema*, assim como tornando a proposta mais consistente como contribuição científica original.

Tabelas e Fluxogramas

Apêndice com Tabelas de Parâmetros, Esquema de "Nós", Pipeline e Fluxogramas do Ciclo de Escrita e da Arquitetura do Player.

Tabela 7 — Parâmetros de geração (LLM) por tarefa

Tarefa	emperature	Top-p	enalidades	Observações
Planejamento/estrutura	0.2–0.4	»0.8	baixa	Coerência com bíblia; sem invenção solta
Prosa descritiva	0.4–0.6	0.8–0.9	baixa	Ritmo e imagens concretas
Diálogos/variações	0.8–0.9	»0.9	0.2–0.4	voz de personagem
Checagem de continuidade	0.0–0.2	»0.8	baixa	Listas/diagnósticos objetivos

Fonte: elaborado pelo Autor (2026)

Tabela 8 — Esquema mínimo de nó (grafo narrativo)

id	Identificador único do nó	S01	Sim	Único	Roteamento
asset	Manifesto HLS/DASH + legendas	index.m3u8 / .vtt	Sim	URL válida	Playback
diegese	Tempo, espaço, dimensão	noite, caverna, D0	Sim	Enumciado	Coerência
objective	Objetivo dramático local	Ingressar no ritual	Sim	Texto	Motivação
choices	Opções interativas	C01/C02	Opcional	>=0	Interatividade
effects	Efeitos no estado do usuário	memoryLose	Opcional	Schema	Consequência

Fonte: elaborado pelo Autor (2026)

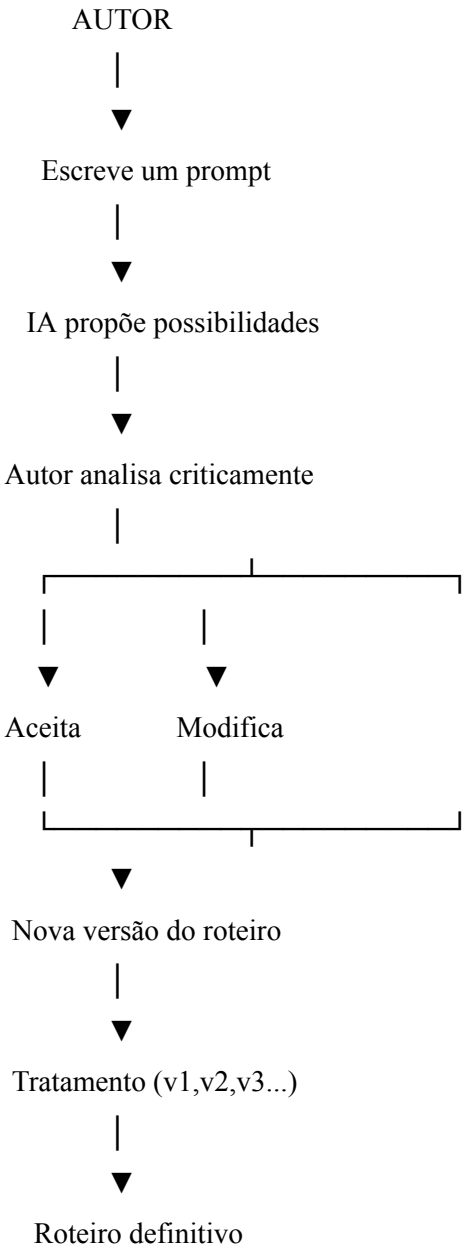
Tabela 9 — Pipeline de escrita e QA

Etapa	Descrição	Saída
Bíblia de mundo	Regras, tom, personagens, leis do artefato	Documento de base
Mapa em grafo	Nós/arestas com choices e merges	JSON canônico
Design de escolhas	Stakes claros e efeitos rastreáveis	Roteiro interativo coerente
Estilo/diálogo	Cadências e subtexto; evitar exposição	Cenas com densidade
QA/Continuidade	Checklists de nomes/props/leis	Relatório de ajustes
Crítica/Reescrita	Autocrítica da IA + revisão autoral	Versão consolidada

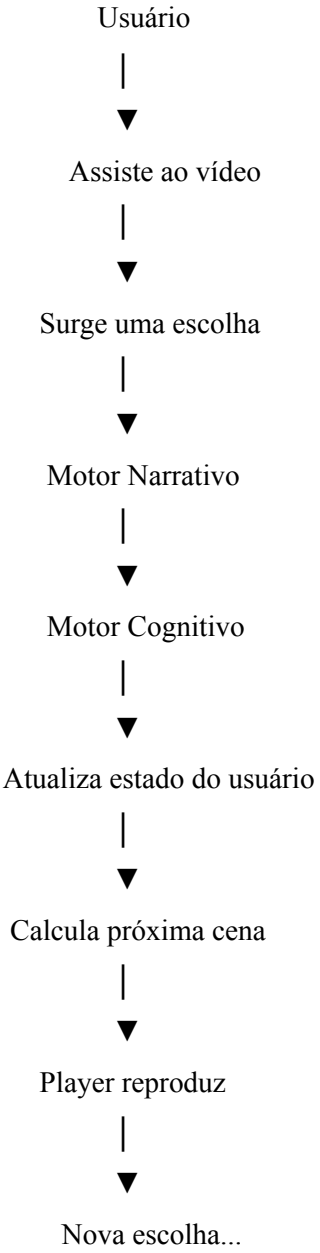
Fonte: elaborado pelo Autor (2026)

Fluxo A — Ciclo de escrita (propor ® intervir ® reorientar ® reescrever ® versionar)

* Este fluxo acontece antes da existência do aplicativo e é o momento em que eu, como autor, utilizei a IA para escrever o roteiro.



Fluxo B — Arquitetura do Player (o filme já está pronto e eu, como autor, não interfiro mais. Quem interage é o espectador.



Fluxo C — fluxo intermediário, que liga os dois anteriores.

FLUXO A
Coautoria IA
↓
Roteiro
↓
Storyboard
↓
Filmagem
↓
FLUXO C
Decupagem das cenas
↓
Codificação
↓
Nós Narrativos
↓
JSON
↓
Assets
↓
Exportação
↓
Aplicativo
↓
FLUXO B
Usuário
↓
Player
↓
Escolhas
↓
Motor Narrativo
↓
Experiência Interativa

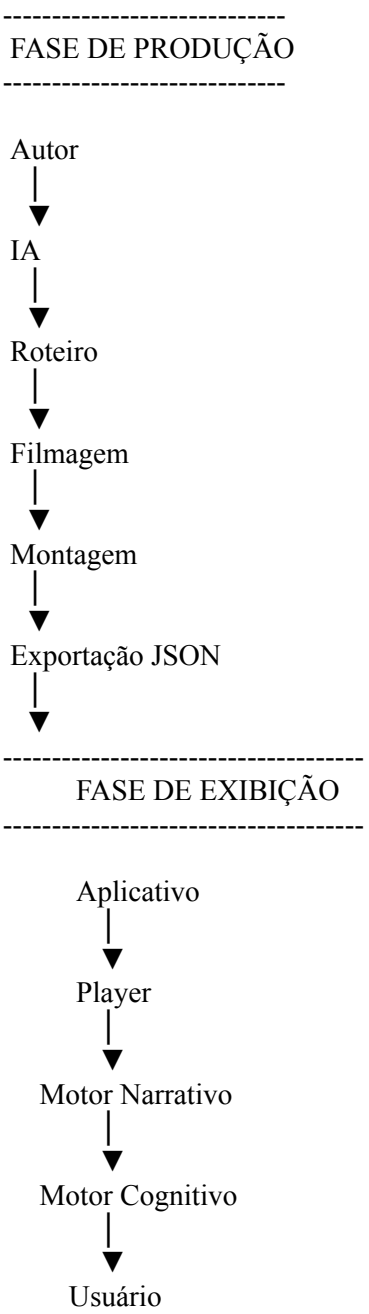
Esse Fluxo C é justamente a transformação da obra audiovisual em uma experiência computacional. É nele que as cenas gravadas são convertidas em "nós", escolhas, gatilhos, arquivos HLS, JSON e demais componentes do sistema. Esse terceiro fluxo é o elo que não pode faltar na arquitetura das mídias. Sem ele, parece haver um salto direto entre a escrita do roteiro e o funcionamento do aplicativo. Com ele, a cadeia completa fica clara:

Fluxo A – Processo criativo (autor + IA → roteiro).

Fluxo C – Engenharia narrativa (roteiro → estrutura computacional → aplicativo).

Fluxo B – Experiência do usuário (player → escolhas → narrativa interativa).

* Essa sequência mostra de forma contínua como a autoria humana assistida por IA se transforma em uma experiência interativa executada pelo player.



* Percebe-se neste caso como os dois fluxos são independentes.

Segue abaixo o roteiro da primeira temporada completa do seriado *O Cubo de Metatron*, intitulada *Na simulação do Holodeck*, com a decupagem das cenas em blocos.

O CUBO DE METATRON
de Rodrigo Cavalheiro

STORYLINE

Um reality show nada convencional é supostamente produzido pela maior rede de comunicação do Ocidente com o patrocínio de multinacionais poderosas e apoio de governos democráticos, onde doze dos maiores cientistas mundiais se reúnem na Amazônia legal num desafio que irá definir suas vidas e o futuro da Terra: salvar a humanidade do apocalipse iminente. O que parecia ser apenas mais um jogo de provas e de cena da indústria do entretenimento se revela um problema muito maior que o desafio inicial. Catástrofes naturais, luta pelo poder, disputa de território, teorias da conspiração, guerra santa, sabotagens revolucionárias e organizações secretas, todos têm um único objetivo: sobrevivência.

Nesse cenário, surge o cubo de Metatron.

PERSONAGENS

MERKABA PEMON – indígena, 19 anos, corpo marcado, esguio e atlético.

ÁRIA SAVANA – antropóloga, 43 anos, morena jambo de personalidade marcante. RUNA MAIA – semiologista, 31 anos, polaca de olhar profundo e corpo lânguido.

GABO NOCCHI – cineasta, 37 anos, latino de feições serenas e gesticulador. VANESSA – espiã da organização, geógrafa voluntariosa de corpo escultural / 22. RODRIGO – balzaquiano espião da revolução, cinegrafista do programa, cheio de energia e corpo atlético.

SAM – diretor do programa, norte-americano, extrovertido e bonachão / 44. ALICE – agente duplo, produtora do programa, inglesa de expressão séria / 30.

MAALOMAI – jovem líder da tribo dos macuxi de Roraima, filho de criação de ÁRIA. PENNA'YUN – velho pai, cacique da tribo macuxi, do Monte Roraima, no Brasil.

CAMILO – voluntarioso jovem historiador ítalo-brasileiro especialista em semiótica. DOM GREGÓRIO – padre italiano de idade avançada e expert nos textos sagrados. KARPOV – maduro químico russo especialista em fusão nuclear e ex-KGB.

MALU – jovem geneticista brasileira em processo de defesa de tese de doutorado. BEN – astrônomo amador de meia idade adepto de teorias da conspiração.

MATT – físico precoce que trabalha no acelerador de partículas brasileiro Sirius / 19. JOHN – traiçoeiro jovem matemático que trabalha na nasa e agente da CIA / 27.

LILLY – psicóloga iraniana que estuda neurociência e manipulação mental / 34. BERTA – balzaquiana veterinária alemã que acredita em eugenia forçada.

XANA – psiquiatra israelense do médico sem fronteiras ativista da paz mundial / 36

ESCALETA

SEQUÊNCIA 1. AMAZÔNIA. PRESENTE. Ext. / DIA.

MERKABA, jovem indígena, descansa no platô de pedra no alto de um morro na planície amazônica quando percebe fogo na floresta. A queimada avança pela mata em sua direção, obrigando-a a fugir. Ela corre pelo monte Roraima, tentando descer, mas acaba caindo em uma cratera que se abre devido a um raio. Quando acorda em uma caverna misteriosa, ela vê imagens holográficas e energias sobrenaturais.

SEQUÊNCIA 2. RIO DE JANEIRO / UFRJ. PRESENTE. Int./ DIA.

ÁRIA, professora universitária da UFRJ-SP, dá aulas de etnografia MACUXI projetando imagens e mapas em sala de disputas territoriais, ecossistema e biopirataria quando recebe informação do ataque de garimpeiros na aldeia em Roraima, na Amazônia legal. Ela decide ir até lá. Quando chega, recebe do pai espiritual que está morrendo a visão de uma profecia, um objeto a decifrar e um amuleto. Ele ordena que ela parta em jornada com seu filho índio de criação até o monte. Chegando no parque, eles se juntam ao grupo do reality show.

SEQUÊNCIA 3. RIO DE JANEIRO / LAPA. PRESENTE. Ext./ NOITE.

RUNA, semiologista, de férias no Rio curtindo a balada pela primeira vez em muitos anos de dedicação exclusiva ao trabalho de identificar as variantes idiomáticas da 'língua geral', se prepara para embarcar para Nova York a fim de lançar seu mais novo livro quando sofre um atentado terrorista na Lapa, tradicional território da boemia carioca. Ela se envolve com a equipe de produção do programa e acaba na cama do diretor do reality. Pela manhã, ele é morto e ela foge pela janela, mas acaba no quarto da participante que acabara de conhecer e que também é assassinada, levando-a a se esconder em um caixote que vai para no meio da selva.

SEQUÊNCIA 4. ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA. PRESENTE. Int./ DIA.

GABO, cineasta, está dando uma coletiva sobre cinema, em seu novo filme de ficção, em regime de co-produção Brasil-Itália quando recebe a notícia que o governo brasileiro acabara de cortar todos os incentivos e subsídios ao cinema. Ele conhece pessoas importantes no evento. Um atentado acontece na praça, matando o papa. Os produtores do programa o convidam a ir filmar na Amazônia um reality.

PROJETO PILOTO / episódio 1

SEQ 1 – O CHAMADO DO FOGO

LOCAL: Amazônia / Monte Roraima **TEMPO:** Presente **INT./EXT.:** Ext. / Dia

CENA 1 – O DESPERTAR DE MERKABA

Plano plongée sobre a floresta amazônica. Um zumbido profundo invade o som.

Tela preta.

Sons de um coração batendo — lento, crescente — até parar de repente.

Um sopro irrompe o silêncio. Inspira, expira. Respiração.

A luz surge, inundando a tela. O corpo estelar do sol se delineia — enorme, azul-ouro, pulsante.

CORTE PARA:

Primeiríssimo plano de um olho azul-claro. O reflexo do sol queima a íris.

O som da respiração retorna, agora acompanhado pelo murmúrio da floresta.

Em fast motion e slow motion alternados, a imagem de MERKABA se revela aos poucos.

Uma jovem indígena, corpo atlético, pele jambo reluzindo ao suor. Ela leva a mão marcada por pinturas tribais ao rosto, tentando conter o sol.

Silêncio breve.

[INSERIR IMAGEM: close do olho de MERKABA refletindo o sol no horizonte]

Som da mata crescendo: vento, folhas, o estalo de um tronco.
MERKABA ergue o tronco lentamente, respira fundo e olha o entorno.

CENA 2 – O SINAL DA QUEIMADA

Plano geral da savana. A câmera acompanha MERKABA em travelling lateral.

No horizonte, uma coluna de fumaça.
A jovem franze o cenho — o fogo avança.

Zumbido de insetos, o estalo de madeira queimando.
As cigarras silenciam; um bugio ruge.

MERKABA
(sussurrando, em macuxi)
A terra está com febre…

Ela se levanta e começa a correr.
A câmera acompanha em contra-plongée — passos leves, ritmo acelerado.

[INSERIR IMAGEM: fogo na mata em expansão, tons âmbar e laranja]

CENA 3 – A CORRIDA

Animais cruzam a cena — bugios, tucanos, araras, antas.
O som torna-se caótico.

MERKABA corre com eles, tropeça, levanta, o fogo ao fundo.

Plano aéreo em drone: labaredas de dez andares, fumaça cinza.

Uma chuva de cinzas cobre seu rosto.

VOZ DE NARRADOR (OFF)
Agora é cada um por si e Deus contra todos.

MERKABA corre até a borda de um platô. Abaixo, a floresta em chamas.

CENA 4 – A TEMPESTADE

O céu se fecha. Raios cruzam o firmamento.
MERKABA escala pedras molhadas; o vento a empurra.

Plano médio – ela escorrega na lama, mas continua subindo.

[INSERIR IMAGEM: chuva torrencial sobre MERKABA no platô]

Um trovão — branco, seco.
O raio atinge o chão diante dela.

MERKABA grita.

CENA 5 – A QUEDA

A câmera gira 180°.
MERKABA despenca pela ribanceira, engolida por poeira e relâmpagos.

O tempo desacelera.
Seu corpo atravessa camadas de rocha — corte seco — e mergulha em escuridão.

SOM: zumbido elétrico, pulsar cardíaco, silêncio.

Plano fixo – o chão treme e uma cratera se abre.

[INSERIR IMAGEM: cratera em chamas no Monte Roraima]

CENA 6 – A CAVERNA E O CUBO

Escuridão total.
MERKABA desperta, respiração ofegante.

Um ponto de luz surge ao fundo. Ela se aproxima — a parede se dissolve em hologramas.

Figuras geométricas flutuam. Símbolos antigos giram em torno dela.

Ela estende a mão. As imagens reagem ao toque.

Três portais se formam — cada um vibrando com uma cor diferente.

[INSERIR IMAGEM: interior da caverna com portais luminosos tridimensionais]

Nota interativa (em itálico):
O interator pode escolher entre três portais — ÁRIA, RUNA ou GABO.
Cada escolha conduz a um fluxo narrativo distinto.
Após a conclusão de cada caminho, o filme retorna a este ponto de convergência.

MERKABA observa os portais — indecisa, fascinada.
O som do coração retorna.

CORTE SECO – PRETO.

FIM DA SEQUÊNCIA 1 – OPÇÃO INTERATIVA

SEQ 2 – ÁRIA SAVANA

LOCAL: Rio de Janeiro / UFRJ **TEMPO:** Presente **INT./EXT.:** Int. / Dia

CENA 1 – SALA DE AULA (UFRJ) – INT./DIA

Sala escura. No telão, **slides: MAPA GEORREFERENCIAL DA AMAZÔNIA (ANIMAÇÃO)** com ocupações, territórios, desmatamentos nas últimas décadas; **ZONAS DE CALOR (SATÉLITE)** nos territórios indígenas; **FOTOS DE MISSÕES EVANGÉLICAS** (biopirataria/coleta de sangue/DNA); **FOTOS DE CONFRONTOS** (milícias, garimpeiros, grileiros, madeireiros); **FOTOS DAS TRIBOS** (pintura, dança, rituais).

[INSERIR IMAGEM: mosaico de mapas/territórios; sobreposição de dados de desmatamento]

ÁRIA comanda a projeção; a classe observa em silêncio.

ÁRIA (V.O.)

E, aqui tá o barquinho!

No telão: **grande voadeira**, show ao vivo, pessoas dançando.

ESTUDANTE 1 (V.O.)

Então é aí que os índios tatuam a boca com o colarinho da cerveja? Neguinho festando, branquinho aprontando. Tudo no grau. Povo tudo trocando espelhinho… confraternizando. Depois, a gente que fica maldando…

ÁRIA troca o slide: **índio Karipuna**.

ÁRIA

Não, garoto! Esses são os karipuna — os "bocas pretas". Aqui a gente dança a noite toda. Muitcho bom! Macuxi é ahé: "gente verdadeira". E eles usam jenipapo, tá.

Troca de slide novamente.

ESTUDANTE 2

Liga não, ÁRIA. Esse daí já bombou duas vezes na sua matéria só pra ficar aí babando na senhora! Vai bater…

ESTUDANTE 1

(cochicha)
Senta no cavalo, bicho atentado.

A aluna faz gesto com indicador próximo ao polegar.

ÁRIA

> Ôpa! Essa conversa vai terminar lá na casinha verde. (rindo) Maria Cecília, por favor. Senhora tá no céu. Ô espírito zombeteiro, presta atenção na aula!
>
> Os Karipuna aldeados estão divididos. A comunidade tem hoje dois grupos: metade é o povo do pajé, do xamã; e a outra é o povo do pastor, os crentes né... que todos sabem quem são.

Slides seguem com **etnias indígenas** e **mapas** de conflito/demarcação.

[INSERIR IMAGEM: sequência de retratos rituais; grafismos; rios da região]

CENA 2 – INTERRUPÇÃO – INT./DIA

Batidas no vidro da porta. **SECRETÁRIA** acena. ÁRIA pede um instante à turma e sai para o corredor.

(A partir da sala, vemos apenas as silhuetas no vidro; NÃO ouvimos. A classe inventa o diálogo, em sussurros e brincadeiras.)

ALUNO 1

Guria, cê tá boa?

ALUNO 2

Tô bem.

ALUNO 1

E os piá?

ALUNO 2

Tudo crescido.

ALUNO 1

Os teu não, os da sala?

ALUNO 2

Dou conta.

ALUNO 1

Dando muito... trabalho? (risadas)

CORTE PARA O CORREDOR (visão alternativa – ver 2B).

CENA 2B – VARIANTE A PARTIR DO CORREDOR (SEQUÊNCIA ALTERNATIVA) – INT./DIA

(esta cena pode **substituir** a 2, como **versão B**)

[INSERIR IMAGEM: corredor da UFRJ; vidro translúcido com reflexos]

SECRETÁRIA

Professora, tem uma ligação importante.

ÁRIA

O que aconteceu?

SECRETÁRIA

É seu irmão na linha. Maalomai. Não conheço.

A senhora tem um irmão maalomai?

ÁRIA

Não é de sangue.

SECRETÁRIA

Seu pai morreu, Penna'Yun. Fui olhar na ficha.

Seu pai é Joaquim, e já faleceu tem tempo.

ÁRIA

Muitos anos. Como disse, não é de sangue.

SECRETÁRIA

Então é pai desse maalomai? Ou é trote?

ÁRIA

Não. É complicado.

SECRETÁRIA

Pelo visto, tudo em relação a índio é complicado.

Houve um confronto com posseiro. Disputa de terra.

ÁRIA

É madeireiro, ou coisa de garimpeiro.

Lá tá assim de conflito. (gesticula)

ÁRIA retorna à sala.

ÁRIA

Vou precisar sair, ir até a sala da coordenação, depois na diretoria. Mas tá tudo programado na máquina. Tô colocando na programação, no automático. Vocês, vão colocando no papel duas impressões. Lembrem! É pra analisar a semiótica: ícone, índice e símbolo. Signos de

primeiridade... Depois, inferências: dedução, indução e abdução.

Já volto! Vamos.

ÁRIA e Secretária saem pelo corredor.

CENA 2C – FASE JOGO / OPÇÃO INTERATOR – INT./DIA

(Versão interativa paralela à 2/2B: **o público escolhe** acompanhar a **sala** enquanto ÁRIA sai.)

[Nota interativa:]

*O interator pode explorar os **slides** no projetor: primeiro **apenas imagens**, sem texto/voz, para leitura **semiótica (Peirce)**: ícone/índice/símbolo; em seguida, inferências (dedução/induções/abdução).*

ESTUDANTE 3

(cochicha) Xi, já veio a repressão. Escola sem partido. Tô te falando, meu (para um colega). Você que dedurou, tongo?

(mostra o dedo do meio)

ESTUDANTE 1

Foi, nóia.

No telão: fotos da região da **SEQ 1**, o **barquinho** (com **MERKABA** ao fundo vigiando), e **retratos de MERKABA** na aldeia venezuelana. O projetor superaquece; o último slide (mata com MERKABA) **se incinera** na lente.

(risos na sala)

ESTUDANTE 2

Botaram fogo na mata!

[INSERIR IMAGEM: frame do slide queimando na lente]

CENA 3 – COORDENAÇÃO / TELEFONEMA – INT./DIA

Sala da coordenação. Um professor preenche diário de classe ao fundo. ÁRIA atende ao telefone, fala com **MAALOMAI** na língua indígena. Secretária observa; entram **Diretor** e **dois professores**.

DIRETOR

Ouvi falar numa guerra. Nos dois lados do conflito.

PROFESSORA

Milícia armada?

PROFESSOR 1

Um exército.

PROFESSOR 2

O que foi?

ÁRIA

É o meu pai, levou um tiro. Pai espiritual…

DIRETOR

Ele tá bem?

PROFESSORA

Nossa!

ÁRIA

Filhos da puta! Filhos da puta!

Eu avisei. Sai de lá quando... tava vendo. Merda.

PROFESSOR 1

Tavam armando. Essa coisa da usina.

PROFESSOR 2

Tem propina no negócio. Botaram fogo na mata!

PROFESSORA

É muito dinheiro envolvido.

ÁRIA

Ali não tem nenhum santo.

PROFESSOR 1

E a Venezuela? A Guiana?

DIRETOR

O governo vai reagir.

PROFESSOR 2

Não pode deixar quieto.

PROFESSORA

Não vai. Questão de fronteira.

DIRETOR

Imagine. Ali tem muito dinheiro envolvido.
Muita madeira, ouro, minério.

ÁRIA

Muita invasão. Essa terra indígena,
Raposa Serra do Sol é fogo brabo!

Um professor desliga uma ligação no celular.

PROFESSOR 1

Tem índio correndo pra tudo quanto é lado,

cruzando fronteira. Tá todo mundo fugindo.

ÁRIA faz ligações.

PROFESSORA

Liga pra Brasília. Agora!

DIRETOR

Vem na minha sala.

O Diretor ampara ÁRIA; vão até sua sala.

PROFESSOR 2

Vou ver o que posso fazer.

SECRETÁRIA

E teu pai?

ÁRIA desliga o celular.

ÁRIA

Ai, não. PENNA'YUN tá mal, tá morrendo. (chora)

SECRETÁRIA

Mas você já sabia. O maalomai...

ÁRIA

Não sabia direito. Lá tá a maior confusão.
E tudo é tão longe. A aldeia, cidade... Preciso ir pra lá.

O Diretor retorna de uma segunda chamada.

DIRETOR

Posso te colocar num vôo pra Brasília.
Depois, de lá você segue pra reserva.

ÁRIA

Perfeito.

DIRETOR

É o que dá pra fazer.

Vai pela universidade, como consultora.

ÁRIA

Vou falar com os barrageiros pra me conseguirem um vôo fretado.

DIRETOR

O importante é a Funai dar o aval.

ÁRIA

A voadeira já consegui.

Da usina eu pego o helicóptero.

PROFESSOR 2

Só pode observar.

PROFESSOR 1

Lembre-se, não pode interferir! Assunto de Estado.

SECRETÁRIA

O Severino te leva, vai.

SEVERINO (jaleco) entra correndo com a bolsa de ÁRIA.

DIRETOR

Leva ela pro aeroporto. Vai logo, que ela não espera ninguém.

Severino segue ÁRIA. **CORTA.**

CENA 4 – SAÍDA / CAMPUS / CARRO – INT.-EXT./DIA

Severino perde o elevador; desce a rampa correndo e chega ao térreo **antes** de ÁRIA. Porta abre: encontro no hall.

SEVERINO
Tome sua bolsa.

ÁRIA
Obrigada. Já ia esquecendo. Dá licença?

SEVERINO
Vou levá-la.

ÁRIA
Que cabeça a minha. O quê?

SEVERINO
Eu trouxe sua bolsa.

ÁRIA
Você já disse isso. Tenho pressa.

(falam juntos)

SEVERINO
Vou levar a senhora.

ÁRIA
Não, paciência. Você também já
disse isso. Está bem. Cadê o carro?

Severino aponta; os dois seguem apressados pelo pátio.

[INSERIR IMAGEM: pátio da UFRJ; correria; luz dura do meio-dia]

CENA 5 – BRASÍLIA / AEROPORTO / AERONAVE – INT./DIA

Já em Brasília. ÁRIA encontra **BRAGA**, barrageiro, no avião fretado pela usina.

ÁRIA

Só podia ter sido você.
Como posso agradecer?

BRAGA

A gente pensa num jeito juntos. Brincadeira.
Não tive nada a ver com isso. Tô indo pra obra.
Vou te dar uma carona. Só tive que
te esperar uns minutinhos.

ÁRIA

Sei. Aquele é o avião da FAB?
Já estão montando a guarda?

BRAGA

Carregando tudo. Eles não perdem tempo. Militares... sempre loucos por uma guerra. (tempo) E por falar nisso, e a tua pinimba com o governo venezuelano, continua? Vai ter que dividir os royalties da água.

BRAGA

Besteira. Não deram um centavo pra obra.

ÁRIA

Mas o rio é divisa. É deles também.

BRAGA

Eu não pagava nada. O SALLES quer dar um por fora... pro administrador deles.

ÁRIA

Corrupção? Sempre isso.
Sou contra, você sabe disso.

BRAGA

ÁRIA, eu também. Você sabe disso.
Mas, sou voto vencido.

ÁRIA

Não posso deixar isso acontecer, não é justo.

BRAGA

Você já não faz mais parte desse conselho.

ÁRIA

O povo venezuelano merece compensação. Os índios...

BRAGA

Uma briga de cada vez. Vá ver os Macuxi,
teus índios do lado de cá.
Depois, a gente vê isso, juntos.

ÁRIA

Promete?

BRAGA

Prometo.

ÁRIA

E essa história de que botaram fogo na aldeia?

BRAGA

Conversa. Foi do lado de lá. Coisa de comunista.

ÁRIA

Você sabe que isso não existe. Não mais. E o conflito?

BRAGA

Todo mundo se aproveitou, né.
Acabou, por enquanto.
Tá resolvido, juro. Pode ir.

CENA 6 – RORAIMA / ALDEIA – EXT./DIA

HELICÓPTERO aproxima. Na aldeia, **cerimônia fúnebre**: canto, dança, ladainhas.

Na **oca central**, velório; **círculo** ao redor da fogueira. Crianças correm até o pouso. ÁRIA desce e corre com elas à oca maior. Dentro, lideranças cercam **PENNA'YUN**, deitado. **Pajelança** em curso; o pajé entoa cânticos; mulheres dão **banho de cheiro** no enfermo. **MAALOMAI** vê ÁRIA e a chama. Penna'Yun abre os olhos, reconhece ÁRIA, **sorri**. Ele pede que ÁRIA **parta com Maalomai** ao **Tepuy Roraima**, **retira o amuleto** e coloca no pescoço dela.

ÁRIA
Penna'Yun. Estou aqui. Eu vim.

PENNA'YUN
Estou vendo, minha filha onça. Kaikusi.

ÁRIA
Como foi que aconteceu isso?

PENNA'YUN
Makunaima Ahé Macuxi. Icembo Matat.
Asarî kaiwinîkîi Tepuy Roröimo.

Yeporî Pemon MERKABA. Yonpa doente.
San non a'ta. Yeporî e'ma. Hori îri.

ÁRIA
Tepuy Roröimo? Ahé macuxi Penna'Yun. Ahé panton.

PENNA'YUN
Leve Maalomai com você cumprir profecia.

ÁRIA
Makunaima fez raio? Etzinsima Tepuy Roröimo?

(Penna'Yun **aponta** mosaico na parede; Maalomai ajuda a **retirar o colar**.)

PENNA'YUN
Maalomai. Ajuda. ÁRIA. Espírito de onça protege.

MAALOMAI
O pai quer que você fique com o colar de proteção.

ÁRIA
Como é que ele tá? Resistindo bem?

PENNA'YUN
Yepü. Wütö. Vão! Pota!

MAALOMAI
Aqui não há mais nada a fazer. Tumucumaque.
Eu tô com a visão. Eu já separei as coisa.
Vamos junto até o monte Roraima?
Cumprir a profecia? Bóra!

Os **cânticos** e **danças** retomam com força.

TODOS

Paapa anna yunkon, amîrî ka' po tîîko'mansen.
Tamî'nawîronkonya morî pe pu'kuru amîrî wanî epu'tî yu'se wai.
A mîrî wanî tamî'nawîronkon esa' pe. Asi'kî anna pia, anna esa' pe awanîpa.
Itu'se awe'to' yawîrî ikupî annaya yu'se wai,
tarîni' sîrîrî non pona, morî pe pu'kuru ka' po awanî manni' warantî.
S îrîrîpe itu'se anna e'to' tîîkî, anna yekkari ton.
Itîîkî anna pia î' ton pra anna wanî namai, Paapa.

O corpo de Penna'Yun é **levado** para fora. Cortejo fúnebre envolve a comunidade.
Plano aberto: ÁRIA e Maalomai **saem a pé,** somem no horizonte.

(Identificações: iatõbo — lugar do enterro; iapakanũ — caixão; tõbo — no fundo; ximoroganĩ — vai embora)

[INSERIR IMAGEM: cortejo circular; colares; fumaça ritual subindo]

RETORNO À CAVERNA (SEQ 1):
MERKABA tenta sair; os **portais** reaparecem.

[Nota interativa:]
*O interator é **forçado** a escolher **novo portal** para seguir o fluxo — **ÁRIA / RUNA / GABO** — antes de retornar ao ponto de convergência.*

CORTE

FIM DA SEQUÊNCIA 2 – OPÇÃO INTERATIVA

SEQ 3 – RUNA MAIA

LOCAL: Rio de Janeiro / Aeroporto – Centro – Lapa – Hotel da Glória – Transporte
TEMPO: Atual (anoitecer → noite → dia) **INT./EXT.:** Ext. / Int.

CENA 1 – SANTOS DUMONT / DESEMBARQUE – EXT./ANOITECER

Som ambiente do aeroporto misturado ao canto distante de gaivotas.
O crepúsculo pinta o céu de laranja-dourado.

RUNA, etnógrafa, desembarca de um voo vindo de **Curitiba** com colegas.
Na mala, um exemplar do seu novo livro — que será lançado no **Congresso Internacional de Etnolinguística** em Nova York.

[INSERIR IMAGEM: hall do SDU com luz dourada refletida no chão]

COLEGA MULHER
Saco isso! Despacha mala. Pega mala. Carrega mala…

RUNA
Preferia acordar no frio de Curitiba?

COLEGA MULHER
New York! New York!

RUNA

Partiu, Rio?

COLEGA MULHER

It's a helluva town!

A locutora ecoa no sistema de som, listando o itinerário do voo.

Eles caminham até a área externa. **RUNA** carrega só uma mochila e uma frasqueira — minimalismo de campo.

COLEGA HOMEM

Você devia fazer como sua amiga:
apenas bagagem de mão.
Aqui está a sua mala! E esta, e a minha.

COLEGA MULHER

Obrigada. Obrigadoo. (risos) Vamos?

RUNA

Podemos ir…

O grupo cruza com **autoridades** e **seguranças** apressados.
Um colega comenta, irritado.

COLEGA HOMEM

Hei! Cuidado. Essa gente… se acha tão importante!

COLEGA MULHER

devia contar pra eles que nós
é que estamos indo pra big city…

pra um congresso internacional…

RUNA

… de Etnologia e Filolinguística e
blá-blá-blá. Ah, eles iriam adorar. (ironiza)
Ronc shh. (finge dormir)

O colega tira o livro da bolsa.

COLEGA HOMEM

Nossa, você por aqui! Me dá um autógrafo? (
brinca) Quanta honra. Assina pra mim?

COLEGA MULHER

Sério, tava lendo na viagem… poderia me explicar o que é "a construção poética da realidade por obliquação do sujeito fundante"?

RUNA

Se você não entendeu lendo,
é porque eu sou uma péssima escritora.

(risos gerais; plano se dissolve em corte de luz fluorescente do saguão.)

CENA 2 – PRAÇA DE ALIMENTAÇÃO / STAND "AMAZÔNIA 4D" – INT./ANOITECER

Um **stand imenso** domina o espaço: *"AMAZÔNIA 4D – REALIDADE IMERSIVA"*.
Telões exibem cenas exuberantes da floresta; sons de pássaros misturam-se a bips digitais.

Banners:

Venha fazer parte do nosso mundo de aventuras.
Totalmente em quatro dimensões. Chega de ilusão – real total!

RUNA para, curiosa. Colegas tentam impedir.

COLEGA HOMEM

A gente não tem tempo pra isso.

RUNA

Pena. Adoro tecnologia. Coloca em mim!

O atendente ajusta o óculos VR nela. A voz de uma mulher ao microfone apresenta o programa:
"Realidade imersiva de sobrevivência na selva – ciência em ação."

[INSERIR IMAGEM: close de RUNA colocando o headset com luz verde]

COLEGA MULHER

Pena. Adoro tecnologia. (ironizando)

COLEGA HOMEM

Achei que ela fosse um tecnófobo…

RUNA retira o visor um instante.

RUNA

Por que sou uma etnógrafa?
A língua evolui no tempo.
Se não para, não morre!

Eu não paro, eu não morro.

Recoloca o visor. A tela se ilumina com imagens da floresta.

COLEGA HOMEM
Que boca, hein!

COLEGA HOMEM (cont.)
Quem morre pela boca é peixe.
Vai pedir autógrafo, vai!

Ponto de vista do equipamento: Amazônia recriada digitalmente. As imagens correm **de trás pra frente**, reconstituindo os passos de **MERKABA**.

Nota interativa (itálico):
O interator percebe as cenas de MERKABA invertidas, sugerindo uma ligação temporal entre as realidades.

CENA 3 – ESTACIONAMENTO / MICRO-ÔNIBUS TURÍSTICO – EXT./NOITE

Do lado de fora, um ônibus de turismo com letreiro "**City Tour Rio Night**".
RUNA, à frente dos outros (colega de mala pesada atrás), segue um grupo de estrangeiros até o veículo.

A **recepcionista** anuncia no sistema interno:

RECEPCIONISTA
Boa noite, senhores passageiros. Nosso roteiro hoje: Aterro do Flamengo, Feira de São Cristóvão, Theatro Municipal, Arcos da Lapa e Hotel Leblon.

[INSERIR IMAGEM: ônibus iluminado na noite, letreiro "City Tour Rio Night"]

COLEGA MULHER
RUNA, esse não é o nosso ônibus.

RUNA
Eu sei, mas para lá, né?

RECEPCIONISTA
Eventualmente, sim.

COLEGA MULHER
Eventualmente… não vai se perder,
hein? Olha a hora!

COLEGA HOMEM
Deixa ela. A gente se encontra no hotel.

RUNA
Deixa comigo.

COLEGA HOMEM
Não vai deixar ninguém te enganar,
viu. (sarcástico)

RUNA
Pode deixar.

RUNA se senta junto à janela direita.
Pela janela, a cidade começa a piscar em ritmo irregular.

Rubrica simbólica:
As luzes dos Arcos da Lapa piscam num padrão geométrico idêntico ao brilho do Cubo de Metatron na Amazônia.

RUNA (baixinho)
Primeira noite de férias em anos.
Se eu não curtir hoje, nunca mais.

(Fade out para as ruas do centro – CENA 4 inicia.)

CENA 4 – CENTRO / PASSEIO NOTURNO – EXT. / NOITE

O ônibus cruza o Aterro. Planos de monumentos e fachadas iluminadas.
A **RECEPCIONISTA** despeja dados históricos num tom automático.

RECEPCIONISTA
Esta é a Praça XV de Novembro, antigo Paço Imperial… Aqui é o coração histórico do Rio…

RUNA
(baixo, para si)
Quem quer saber isso?

RECEPCIONISTA
…E ali o Theatro Municipal,

inaugurado em 1909 por Nilo Peçanha…

RUNA

Puta que os pariu!

(sussurra, mais alto do que pretendia)

RECEPCIONISTA

Pois é! (sem notar o desdém)

E agora, vamos falar dos Arcos da Lapa…

RUNA levanta. As luzes piscam. Um reflexo azul no vidro – o mesmo tom do Cubo.

Ela toca o vidro e sente um leve tremor elétrico.

Desce do ônibus, atraída pela muvuca.

[INSERIR IMAGEM: Arcos da Lapa vistos de baixo, reflexo azul no céu]

CENA 5 – LAPA / RUAS E PONTOS – EXT. / NOITE

A noite pulsa: ambulantes, turistas, música, cheiro de fritura e cerveja.

RUNA anda com curiosidade antropológica, mas sorri livre, fora do laboratório.

RUNA

Curitibano adora uma fila!

(brinca ao ver a multidão)

Ela para na entrada do **Circo Voador**.

VANESSA, jovem exuberante, nota sua bolsa.

VANESSA

Caraca aí… gostei da bolsa!

As duas carregam bolsas quase idênticas. Um homem – **DIGÃO**, câmera do programa – sai do backstage.

RUNA

Desculpa.

VANESSA

Pede desculpa, não.
Amor, bota ela pra dentro, vai.
Arruma aí mais uma pulseirinha…

DIGÃO aparece na bilheteria com pulseiras.

RUNA

É circo, é?

VANESSA

Balada. Evento fechado – lançamento do programa.

DIGÃO

Bóra aí, mina. Todo mundo quer ser VIP.

RUNA

Que programa?

O trio entra furando a fila.

[INSERIR IMAGEM: fachada do Circo Voador, neons vermelhos e azuis]

CENA 6 – LAPA / CIRCO VOADOR – INT. / NOITE

Corredor estreito, luzes neon, som eletrônico crescendo.
Na entrada, **SAM** (diretor) e **ALICE** (produtora) monitoram o check-in.

VANESSA

Caraca, moleque. A tia adora uma D.R.!

RUNA

D.R.? E tia? Ah, tia não, né.

DIGÃO

Liga não, ela é assim mesmo.
Mas é gente boa. Né não?

DIGÃO

Well, well… se não é o big boss!

SAM

Rr-od-dr-igo! All right? Tudo bem?

DIGÃO

Tudo bem. Deixa passar, chefe.
Ela já fez check-in. Qual é seu nome?

RUNA

RUNA Maia. E o seu? E o dela?

SAM

What are you doing? I don't under… ALICE!

DIGÃO

Eu sou o câmera do programa.
E ela é a produtora. Prazer.

Pequena confusão no totem de biometria; só **RUNA** passa. **VANESSA** fica de fora; **ALICE** interfere.

ALICE

Wait, please. Just one at a time.

VANESSA troca discretamente as bolsas com RUNA.

DIGÃO

Esses gringos vêm pra cá filmar e

nem aprendem nossa língua.

RUNA

Eu falo inglês. Posso ajudar.

VANESSA

Não precisa. A gente não deve nada.

RUNA

Hi, SAM. You’re here to make a movie, don’t you?

SAM

Let me explain how it works, ok?

SAM pega o **cartão trocado de RUNA** e passa no scanner.
A máquina reage com um feixe azul idêntico ao das luzes da Lapa.

RUNA

But I’m not an actress, ok? Why this equipment?

I won’t participate… Digão, help here!

DIGÃO

Relaxa. É um reality na Amazônia. Hoje é só a festa. Amanhã todo mundo viaja. Streaming. Vai parar o mundo!

RUNA tira brincos e colar para o scanner.

SAM

Take off all magnetic things…
stay still… turn on.

VANESSA destroca as bolsas rápido; **RUNA** percebe.
Os três (**VANESSA**, **RUNA**, **Rodrigo**) ficam isolados dos outros.

VANESSA

Eu sou participante.
Deveria estar no hotel, trancada.

É surpresa quem vai pro reality.

RUNA
E ninguém sabe que você tá aqui?

VANESSA
Só o Digão. Se descobrirem, tô fora.

DIGÃO
Editei tudo. Vão anunciar hoje!

VANESSA
Candidata mascarada. Segredo total.

DIGÃO
Vai dar certo. Confia.

VANESSA
Desculpa pela bolsa. Troquei sem querer…

DIGÃO
Imagina ela lá no teu lugar! (gargalha)

SAM chama RUNA para o módulo de interface – um **telão cúbico.** Sensores captam movimentos e traduzem em sons e formas luminosas.

[INSERIR IMAGEM: telão em forma de cubo, luzes dançando no ar]

SAM
Sensors track your body.
Move your arm… good!

DIGÃO
Diga "ahh… éé… iioo… uau."
Excelente. Agora anda, salta, agacha.
Perfeito!

SAM
Now play intuitively… travel through space… time… go!

RUNA
Não tá acontecendo nada. É só isso?

Os primeiros movimentos são truncados, sons sem ritmo.
Gradualmente, o telão explode em formas orgânicas de luz – um **hipercubo pulsante.**
A cena se funde num **show audiovisual**, RUNA e SAM no centro.

Nota interativa (itálico):
O interator pode assumir o controle do cubo luminoso, criando sons e texturas com gestos.
Cada movimento altera a sincronia entre som e imagem.

Entra imagem referencial:

CENA 7 – LAPA / CIRCO VOADOR / PISTA – INT. / NOITE

Luzes dançam. O som eletrônico pulsa. A multidão acompanha **RUNA**, **SAM**, **VANESSA**, **DIGÃO** e **ALICE.**
A câmera gira em 360°, o cubo holográfico no telão parece respirar.

SAM
Ok, everybody! Come on, enjoy us!

DIGÃO
Caramba, isso é lindo. Todo mundo em sincronia!

O público vibra; cada movimento sincronizado produz flashes de cor.
Um padrão de luz azul começa a se repetir — a mesma frequência do Cubo na Amazônia.

Rubrica simbólica:
As luzes piscam no mesmo ritmo do brilho do Cubo. Uma força invisível conecta realidades.

RUNA
Okay, now stop joking.
How does it all work?

Um garçom serve coquetéis.
O grupo conversa sobre o sistema.

SAM
The perception of time by the sensors is interpreted as spectral movement.

RUNA
The field creates density like texture.
O gesto parece aleatório, mas não é.
É uma linguagem… uma escrita intersemiótica.

ALICE
Enquanto o gesto se reflete em trajetórias espaciais, a textura se reflete na distribuição dos componentes.

VANESSA
Você entende bem disso, hein?

SAM

Inductive sensors, magnetic fields, capacitives… radio frequency oscillator…

VANESSA

Agora boiei. Técnico demais.

DIGÃO

O computador aqui é instrumento de composição.
Ferramenta lógica pra estrutura sonora abstrata.

SAM

É a modelização do acaso.

(em português, com ajuda de ALICE)

RUNA

As sintaxes do acaso.
Chance syntaxes. Sound bodies syntaxes.

SAM

Yes! It’s heuristic.
Texture and time erase the referential traces…

RUNA

É icônico! Dá aparência qualitativa ao som.
Uma forma de abdução — nasce da gestualidade.

SAM

Go on, talk to me in português.
I love your voice.

RUNA e SAM se beijam.

ALICE tenta se aproximar; **VANESSA** observa, incomodada.

O telão projeta o beijo — o Cubo gira, distorce e explode em fractais de luz.

[INSERIR IMAGEM: cubo holográfico explodindo em feixes azuis e vermelhos]

Um estrondo seco.
As luzes piscam.
Um grito.

Explosão.
O teto vibra, fumaça invade o salão. Sirenes. Pânico.

Rubrica:
Arrastões viram pânico, mas desta vez há algo além — um ***atentado terrorista****.*
Explosivos improvisados, fumaça colorida, fragmentos de drones no ar.

Mensagens invadem os telões:
"Amazônia não é espetáculo."
"Desconecte-se antes que o Cubo consuma você."

VANESSA
Meu Deus… o que é isso?!

DIGÃO
Saiam daqui! Corre!

RUNA tenta ajudar uma pessoa caída. **SAM** a puxa pela mão.
Eles fogem juntos pelos fundos.
A câmera acompanha o caos: flashes, fumaça, reflexos do Cubo tremendo como se em dor.

Nota interativa (itálico):
O interator pode escolher seguir RUNA e SAM pela saída lateral,

ou VANESSA e Digão pelo corredor principal —
as duas rotas convergem no mesmo ponto do hotel.

CORTE.

CENA 8 – HOTEL DA GLÓRIA / QUARTO DE SAM – INT. / AMANHECER

Silêncio. Cortinas entreabertas.
RUNA desperta na cama de **SAM,** o sol dourando o lençol amassado.
Ela se veste às pressas. Batidas na porta.

ALICE (O.S.)
SAM. SAM! Good morning! We are leaving. Meet me in fifteen minutes at the lobby.The coffins for the participants are being delivered.

SAM se levanta, sonolento.

SAM
Oh, my god… yes. Yes, ALICE.

RUNA tenta sair. **SAM** a segura, rindo.

SAM
Wait, stay. Five minutes more.

Ele a beija; a campainha interrompe.
SAM atende. Uma voz masculina, tensa, do outro lado.

HOMEM (O.S.)
Tem alguém aí? Aí com você?

SAM
Calm down. Just a second.

HOMEM (O.S.)
Quem é o infiltrado? Who is the spy?

SAM
Wait! Wait!

TIRO.

O corpo de SAM cai. Sangue escorre pelo tapete.

RUNA recua, chocada. Se esconde no banheiro.
Pela fresta, vê o homem entrando — **terrorista**, a mesma pulseira com símbolo visto nos telões da Lapa.
Ele (O TERRORISTA)revira malas, equipamentos, laptops.
Encontra uma **bolsa feminina** — de RUNA.

Ele (O TERRORISTA) a examina.
RUNA, em pânico, desliza até a janela e escapa pelo parapeito.

[INSERIR IMAGEM: corpo de SAM no chão, reflexo do Cubo na janela]

CENA 9 – HOTEL DA GLÓRIA / QUARTO DE VANESSA – EXT./DIA

RUNA se equilibra no parapeito, vento forte. Bate no vidro.

RUNA
VANESSA, abre! Sou eu, RUNA!

VANESSA
O quê? Meu Deus, o que aconteceu?

RUNA
Psiu, fala baixo!

VANESSA
Vai, entra.

RUNA salta pela janela, ofegante.

SEQUÊNCIA 3 – RUNA MAIA (versão definitiva)

continuação direta das cenas anteriores, finalizando a estrutura narrativa até a fusão com a sequência da selva e o retorno de MERKABA.

CENA 10 – HOTEL DA GLÓRIA / QUARTO DE VANESSA – INT. / DIA

Luz intensa atravessa as cortinas. **RUNA** entra apressada, trêmula.

VANESSA fecha a janela, oferece água.

VANESSA

Toma um copo d’água. Respira. Calma. Agora fala!

Batidas na porta.

As duas se entreolham. **VANESSA** tampa a boca de **RUNA,** gesto rápido de silêncio.

A voz de **ALICE**, do corredor.

ALICE (O.S.)

Participante número doze…
entre no caixote que está aberto aqui fora.

tempo

ALICE (O.S.)

Depois de fechado, ele abrirá automaticamente.
Dentro há luz, comida e água. Voltaremos em cinco minutos para levar você ao avião.

VANESSA

Ok! Eu já vou abrir.

ALICE (O.S.)

Não deve abrir até eu ir embora, certo?

VANESSA

Tá, entendido.

Pés se afastam no corredor.

VANESSA abre a porta, encontra o **caixote fechado, mas destrancado.**

Abre — **DIGÃO** está dentro, suado, alterado.

VANESSA

Ai, que susto! Oi, amor. Veio se despedir?

DIGÃO

Você tá me traindo? Ou é a nossa causa?

VANESSA

Que é isso, amor?

DIGÃO

Eu achei a sua bolsa no quarto do SAM!

VANESSA congela; entende a troca de bolsas.

VANESSA

Você sabe que sou dedicada à causa.
E a você! Esquece isso. Confia em mim?

DIGÃO

Você é a infiltrada, não é?

(pausa curta)

Tem mais alguém aqui?

Ele saca a arma. **VANESSA** tenta impedi-lo, luta.

TIRO.

Ela cai. Silêncio.

DIGÃO

RUNA, eu sei que você está aí.

Pode sair, está tudo bem.

RUNA hesita, abre a porta do banheiro.

Vê **VANESSA** caída no chão.

DIGÃO força um sorriso, mas o cano da arma brilha.

RUNA corre para a porta.

Tenta sair — o **caixote** bloqueia a passagem.

DIGÃO agarra-a pelos ombros.

Ela empurra, escorrega, cai dentro do **caixote aberto**.

A tampa se fecha automaticamente.

Som metálico de travamento.

DIGÃO tenta abrir, mas o sistema se tranca sozinho.

Ele golpeia o caixote, desesperado.

DIGÃO

Droga! Abre! Abre!

barulho de **empilhadeira**

Homens da produção aparecem e levam o caixote.

DIGÃO recua para a sombra, escondendo a arma no casaco.

CENA 11 – TRANSPORTE / INTERIOR DO CAIXOTE – INT. / DIA-NOITE

Trevas. O ruído surdo das rodas no chão metálico.

RUNA respira fundo, toca as paredes com as mãos.

RUNA

(sussurrando)
Calma… pensa, pensa… o que é isso?

Luzes piscam no teto do caixote.
O som do motor de um avião, depois o zumbido de um helicóptero.
O cubo vibra levemente — mesma frequência que o holodeck do programa.

Corte temporal:
— O caixote é posto de pé.
— O caixote é deitado.
— Vozes abafadas do lado de fora.
— Silêncio.

RUNA grita, bate nas paredes. Ninguém responde.
A respiração acelera.
Ela desmaia.

Fade out.

Tempo indeterminado.
Um "click" mecânico.
A tampa se abre. Luz natural invade.

RUNA protege o rosto.
Som de cigarras. Ar úmido.
Ela está no meio da **selva amazônica**.

RUNA

(baixo) Onde… é que eu tô?

Ela dá um passo à frente, tropeça, cai de joelhos.
O chão treme. Um **raio de luz azul** corta o céu.
O **Cubo de Metatron** — o verdadeiro — pulsa à distância.

TRANSIÇÃO:

Enquanto RUNA observa, o plano se funde à caverna de MERKABA.
MERKABA continua tentando sair, agora cercada pelas mesmas luzes azuis.
A câmera gira — o olhar de RUNA e MERKABA se cruzam, separados por dimensões.

NA TELA DO INTERATOR:
"ESCOLHA SEU PORTAL:"

1️⃣ **Seguir RUNA Maia pela selva**

2️⃣ **Seguir MERKABA Pemon na caverna**

O interator move o cursor. As luzes oscilam.
A história se divide novamente, preparando a SEQUÊNCIA 4.

Fade out sonoro com o mesmo batimento cardíaco da sequência 1.

SEQUÊNCIA 4 – GABO NOCCHI

CENA 1 – ROMA. PRESENTE. EXT. / DIA

Planos aéreos da cidade eterna.
O **Coliseu**, a **Praça São Pedro**, o **Vaticano**, as **ruas antigas**.
O som das badaladas de meio-dia mistura-se a sirenes distantes e ao ruído constante das scooters.
A câmera sobrevoa o Tibre e se aproxima da **Embaixada Brasileira em Roma** — bandeiras tremulam, um pequeno grupo de jornalistas aguarda no portão.

[INSERIR IMAGEM: Roma vista do alto, céu claro e drones sobrevoando a cidade.]

CENA 2 – ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA. PRESENTE. INT. / NOITE

Salão nobre preparado para a coletiva.
Lustres dourados, painéis de madeira, bandeiras do Brasil e da Itália.
No centro, **GABO NOCCHI**, 40 anos, cineasta, elegante mas inquieto, apresenta o teaser de seu novo longa-metragem.
O vídeo termina com aplausos contidos.

CERIMONIAL

Boa noite, senhoras e senhores.
Este é um evento da Agência Nacional de Cinema
em parceria com o governo italiano.
Hoje celebramos o projeto vencedor do edital
de coprodução internacional —
“Da Vida… os Amores”, do diretor ítalo-brasileiro
GABO Nocchi.

Imagens promocionais são projetadas — soldados brasileiros na Itália, uma mulher em preto e branco dançando sob a neve, o título do filme.

CERIMONIAL (CONT’D)

A obra alterna entre o passado —
a participação da Força Expedicionária Brasileira
na Segunda Guerra Mundial —
e o presente, no Brasil e na Sicília.
(pausa)
O filme é uma reflexão sobre identidade,
destino e memória.

Corte para o público: diplomatas, produtores, jornalistas.
Um ruído breve de interferência elétrica faz piscar as luzes — reflexo azulado.
Ninguém comenta.

CENA 3 – MULTIMÍDIA / APENINOS ROMANOS – FASE JOGO / OPÇÃO INTERATOR

Nota interativa (itálico):
O interator pode acessar o fichário do projeto — roteiro, diários de locação, e arquivos sobre a participação da FEB.
*Entre as imagens de época, uma fotografia ampliada: uma jovem enfermeira olha para a câmera — **MERKABA.***
Ela desvia o olhar e sai do enquadramento.

CERIMONIAL (OFF)

O material multimídia entregue aos senhores contém cenas de bastidores, depoimentos e um quiz histórico interativo.
(sorrindo)
É só escanear o QR Code e navegar.

Tela holográfica interativa flutua sobre as mesas; os convidados manuseiam tablets e smartphones.

CERIMONIAL (CONT'D)
Agora abrimos para perguntas.
Mas, quebrando o protocolo…
Senhor Nocchi, sobre o que exatamente trata o filme? É sobre "Senta a Pua"?

Risadas no público.

CENA 4 – ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA. INT. / NOITE – VERSÃO ESTENDIDA

GABO se aproxima do púlpito.
Ele fala com convicção, um charme contido e um olhar crítico.

GABO

Não, não é sobre “Senta a Pua”.
É sobre o homem comum em tempos de exceção.
A imigração italiana, o retorno dos pracinhas,
e o espelho da guerra dentro de cada um.

DIPLOMATA

E Pirandello? Não há apropriação aí?

GABO

Sempre há.

Criei um jornalista do sul do Brasil
que vem à Itália buscar suas origens
e descobre que tudo o que sabia era mentira.
Ele encontra o diário do pai —
o mesmo diário de Mattia Pascal.
Aí está a junção: identidade e ficção.

DIPLOMATA

E a atualização? O conflito atual?

GABO

Tudo se resume a três perguntas:
De onde vim?
Pra onde vou?
E o que posso fazer entre esses dois pontos?
Somos movidos pelo desejo,
paralisados pelo medo.
Queremos sentir, possuir, saber.
E às vezes o saber é maldição.

O público se cala.

A câmera faz um travelling lento sobre rostos atentos —

uma tensão intelectual e emocional toma o ambiente.

DIPLOMATA

Então, o seu Mattia Pascal brasileiro
vem para a Itália lutar na guerra fingindo ser outro?

GABO

Exato.

Tudo é escolha: perdas e ganhos.
Criamos narrativas onde só há caos.
Damos valor às relações como se fossem
causa e efeito.
Mas e se forem apenas perspectivas?
O prisma muda — muda o mundo.

Corte para o embaixador que observa, intrigado.
As luzes piscam novamente. Um breve chiado — a interferência retorna.

CENA 5 – ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA – INT. / NOITE

O debate continua. Jornalistas levantam as mãos. Câmeras piscam.
O clima é civilizado, mas um nervosismo começa a se espalhar.

JORNALISTA 1

É verdade que *Da Vida… os Amores*
é um "filme de internet"?
O que isso quer dizer?
Não vai para o cinema?

GABO

A ideia é um filme interativo,
que possa existir em várias telas,
não apenas no escuro de uma sala.
Cinema também é presença.
E a presença, hoje, é digital.

JORNALISTA 2

O senhor teme a interferência política
sobre esse tipo de projeto?

GABO

A política está em tudo, inclusive
no ato de escolher o silêncio.

Uma repórter olha o celular. Seu semblante muda.
Ela levanta a mão, hesitando.

JORNALISTA 4

Um momento, por favor…
Acaba de sair uma notícia —
o site da ANCINE saiu do ar.
O presidente, em live,
cancelou todos os editais
aprovados pelo governo anterior.
Disse que cultura é “coisa de comunista”.

Um burburinho se forma.
O diplomata se levanta, pálido.

DIPLOMATA

Isso é absurdo.
Senhores, talvez devamos encerrar.
Peço desculpas ao governo italiano.

GABO

(atônito)
Cancelaram…? Assim, ao vivo?
E nós aqui, brindando com champanhe.

O cerimonial tenta acalmar o público.
Pede que todos se dirijam ao saguão para o coquetel.

CERIMONIAL

Por gentileza, senhoras e senhores,
sigam para o lobby.
Lá será apresentado o livro histórico,
a placa comemorativa e o totem interativo
com o site do projeto.

[INSERIR IMAGEM: bandeiras tremulando; diplomatas cochichando; clima de desordem controlada.]

O salão começa a se esvaziar. GABO permanece imóvel, olhando para o teto onde o reflexo azul da interferência retorna — sutil, quase imperceptível.

CENA 6 – ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA – INT. / NOITE (POSTERIOR)

O coquetel. Mesas de cristal, champanhe, risadas nervosas. O **DIPLOMATA BRASILEIRO** aproxima-se de **GABO**, agora cercado por novos convidados.

DIPLOMATA
Senhor GABO, quero lhe apresentar
alguns amigos da cultura e do investimento.
Este é o conde **Panucci**, de Monte Carlo;
o empresário **Malagna**, da Sicília;
e o xeique **Baft Aram**, da Arábia Saudita.
Eles patrocinam um reality show científico
no Brasil, em coprodução com a Guiana.

PANUCCI
Piacere. Conosce Monte Carlo?
Deve filmar lá, non in Brasile!

GABO
Muito prazer. Uma honra.

Mas o roteiro se passa no Brasil.
A história é nossa.

MALAGNA
(tossindo muito, nervoso)
Sei pazzo? Pirandello è monumento nazionale!
Devi riscrivere tutto!

GABO
Não, senhor.
A arte não aceita censura nem capricho.
E, me perdoe, mas a máfia é mais conhecida
que Pirandello. *Cosa nostra!*

BAFT ARAM fala em árabe. O tradutor tenta acompanhar.

BAFT ARAM
Sayid Ghabu, 'awadu rieayat filmik…

TRADUTOR
Senhor GABO, ele diz que seria uma honra

financiar seu filme.
Que deseja expandir o negócio
para o show business mundial.

GABO
(sarcástico)
Um xeique, um mafioso e um conde.
Só falta um deputado brasileiro
pra fechar o bingo.

Os convidados trocam olhares gelados.
Silêncio constrangedor.
O diplomata força um sorriso.

DIPLOMATA
(sussurrando)
Seja diplomático, GABO.
Por favor.

GABO
Diplomacia é arte de fingir
que não se vê o que todos sabem.
Mas tudo bem… brindemos.
Ao futuro que se apaga.

Ele ergue a taça. As luzes oscilam. Um clarão reflete no cristal.
De repente, **um estrondo** sacode o salão.

BOOM.

Os vidros vibram, as cortinas tremulam.
O som é seco, distante, mas poderoso.
Segundos depois — **segunda explosão**.
Vidros estilhaçam. As pessoas gritam.

DIPLOMATA
Meu Deus… o que foi isso?!

CERIMONIAL
Apaguem as luzes! Todos no chão!

Fragmentos de vidro caem sobre a mesa.
Câmeras e microfones tombam.
No reflexo da parede, **a Praça São Pedro em chamas**.
Sirene.
Gritos em italiano.

JORNALISTA
Il Papa! Il Papa è morto!

PANDEMÔNIO.

Pessoas correm para o corredor, outros se ajoelham rezando.

GABO, atordoado, segura a borda da mesa.

Um copo tomba e o líquido forma um **hexágono de luz azul** —

o mesmo padrão do Cubo.

TRANSIÇÃO

Rubrica visual:

O som das sirenes mistura-se ao de drones e helicópteros sobrevoando Roma.

A câmera se afasta do caos, subindo lentamente até o céu —

um ponto azul pisca no horizonte, cruzando o Atlântico.

Fade out.

Nota interativa (itálico):

O interator pode escolher "seguir o ponto azul" (indo à Amazônia)

ou "seguir GABO" (abrindo o arco do episódio seguinte).

CENA 7 – ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA – EXT. / NOITE – SEGUINDO O ATENTADO

O som das sirenes domina tudo.

Ambulâncias cruzam a praça. O céu de Roma reflete o vermelho das luzes de emergência.

Corpos são cobertos com mantas, fumaça ainda sobe ao longe.

GABO sai cambaleando do prédio da embaixada, coberto de pó e estilhaços.

Ele caminha entre os feridos e vê o caos se instalar — militares italianos isolando a área, câmeras de imprensa captando o horror.

JORNALISTA (O.S.)
Roma em estado de sítio!
Explosões atingem a Praça São Pedro e o Vaticano!
Fontes não confirmam, mas o Papa está entre as vítimas!

GABO se ajoelha, atordoado, ouvindo o repique distante dos sinos.
Chora, em silêncio.

[INSERIR IMAGEM: GABO coberto de cinzas, Roma iluminada em vermelho e azul, caos generalizado.]

CENA 8 – ROMA / RUAS – EXT. / MADRUGADA

A cidade está em blackout parcial.
Veículos militares e drones patrulham os céus.
GABO anda sozinho pelas ruas vazias, gravando com o celular o rastro do desastre.
No display, flashes de luz azul interferem na imagem — o mesmo ruído óptico visto em outras tramas.

Ele chega até a margem do Tibre, lava o rosto com água turva e se olha no reflexo.
Por um instante, vê **MERKABA** por detrás de si, como um vulto holográfico.

GABO
(baixo)
Eu conheço esse olhar…

Quando volta a olhar, ela sumiu.

O toque de um telefone corta o silêncio.
Ele atende, hesitante.

VOZ (OFF, metálica)
Senhor Nocchi?
Aqui é **ALICE**, da produção internacional.
Sentimos muito pelo que aconteceu.
Precisamos conversar.

GABO
Quem deu meu número pra você?

VOZ (OFF)
Sua história nos interessa.
O Brasil precisa de você.
Amanhã parte um voo da Força Aérea
para a Amazônia.
Vamos filmar o novo reality.
E desta vez… não será ficção.

GABO
Que diabos é isso?

A ligação cai.
Ele olha ao redor — uma van preta o observa do outro lado da rua.
Faróis acendem. O motor liga.
GABO começa a andar, depois correr.

CENA 9 – AEROPORTO DE FIUMICINO – EXT. / AMANHECER

O amanhecer cobre Roma com uma luz fria.
GABO chega ao terminal militar, carregando apenas uma mochila.
Os oficiais verificam seus documentos.

Os militares deixam ele passar sem questionar.
Na pista, um avião com o brasão da Força Aérea Brasileira e o logotipo da produtora do reality.

A rampa desce.
ALICE o aguarda, vestida com terno preto e óculos escuros.
Atrás dela, o logotipo do programa — **"O CUBO"** — surge pintado no casco metálico do avião.

ALICE
Bem-vindo à tripulação.
O mundo precisa de um novo olhar, diretor.

GABO encara o logo. O reflexo do sol faz o "O" do título girar, transformando-se brevemente num **cubo luminoso.**
Ele hesita, depois sobe a escada.

SOM DE TURBINA.
O avião acelera.
Corta para o alto — o céu e o horizonte da Amazônia se fundem.

CENA 10 – AMAZÔNIA / CÉU – EXT. / DIA

Travelling aéreo. O avião militar cruza nuvens espessas.
Trovões. Raios azuis se formam — mesmo padrão energético dos fenômenos anteriores. Dentro da fuselagem, GABO observa pela janela. As luzes piscam.

GABO
(em off)
O cinema sempre foi sobre enxergar o invisível.

Mas e quando o invisível nos devolve o olhar?

O avião entra numa tempestade.
Corte seco para um **clarão branco** — o mesmo que encerrou a sequência de RUNA.

CENA 11 – AMAZÔNIA / BASE DE OPERAÇÕES – INT. / DIA

O clarão se dissipa.
GABO desce da aeronave, cambaleante, cercado por técnicos e militares.
Ao fundo, tendas com o logotipo do reality, drones em voo, e câmeras instaladas no meio da selva.

Um técnico entrega a ele um crachá:

GABO NOCCHI — DIRETOR DE CAMPO / O CUBO DE METATRON

GABO
(baixo, com ironia)
A vida imita a arte…
Ou é o contrário?

ALICE surge ao lado dele.

ALICE
Começamos as filmagens amanhã.
Hoje você só precisa conhecer o elenco.

Ela aponta para os monitores de controle —
Nas telas, imagens ao vivo mostram **MERKABA**, **ÁRIA** e **RUNA**, em locais diferentes da floresta.

ALICE
Prontos para o episódio piloto.

O olhar de **GABO** endurece.

A câmera fecha em seu rosto — a luz azul reflete em seus olhos.

O som do batimento cardíaco de MERKABA ressurge em fade.

CENA FINAL – CONEXÃO

Plano sequência:

— GABO observa as telas.

— As imagens se fundem com o interior da caverna.

— O Cubo de Metatron pulsa ao centro, conectando todos os personagens.

Nota interativa (itálico):

Ao final da sequência, o interator pode escolher acompanhar GABO, RUNA, ÁRIA ou MERKABA na selva, desbloqueando o próximo arco da temporada.

Fade out.

FIM DO EPISÓDIO 1 — MERKABA PEMON / ÁRIA SAVANA / RUNA MAIA / GABO NOCHI

(Duração estimada: 52 minutos — formato clássico de roteiro de TV/streaming.)

Escaleta - Episódio 2

Sequência 1 - O eco do cubo

Objetivo dramático: mostrar que o evento de MERKABA não terminou.

- MERKABA ainda está em estado alterado após a caverna.
- Ela percebe sinais no ambiente: vibração, símbolo, mudança de som, alteração na luz, marca física, visão fragmentada.
- O território parece responder à aproximação de gente de fora.
- Talvez ela veja, sem compreender plenamente, imagens de chegada, equipamentos, hélices, caixas, telas, gente "escolhida".

Função: ligar o núcleo mítico ao início da convergência humana.

Sequência 2 - ÁRIA transforma luto em missão

Objetivo dramático: consolidar ÁRIA como protagonista ativa do episódio.

- ÁRIA e Maalomai avançam sob o peso do luto e da profecia.
- O amuleto/objeto recebido ganha nova relevância.
- Eles percebem movimentação anormal no entorno do parque.
- Surgem os primeiros sinais da operação do reality.
- ÁRIA entende que enfrentar de fora não basta.
- Ela decide entrar no programa por dentro.

Função: transformar contexto e tese em ação concreta.

Sequência 3 - A fachada do programa

Objetivo dramático: apresentar a mentira funcional do reality.

- SAM e ALICE apresentam o programa como experiência científica extrema, prova de resiliência, inteligência e cooperação.
- VANESSA, Rodrigo e outros já aparecem como peças de uma engrenagem de controle.
- Regras públicas são anunciadas.
- Pequenas fissuras revelam que há mais coisa em jogo:
    - lista alterada,
    - participante substituído,
    - incidente abafado,
    - zona restrita,
    - equipamentos que não combinam com um reality com**um.**

Função: o público entende o jogo - e percebe a fraude.

Sequência 4 - RUNA percebe que foi selecionada, não apenas arrastada

Objetivo dramático: mudar a função de RUNA.

- RUNA sai da lógica da fuga e entra na lógica da interpretação.
- As pistas que vieram com ela começam a fazer sentido.
- Ela nota padrões de linguagem, símbolos recorrentes, nomes, instruções ambíguas, ou correspondência com seu campo de estudo.

- Outros participantes leem aquilo como prova de programa.
- Ela percebe que alguém pensou aquele percurso para alguém como ela.

Função: fazer RUNA virar chave semiótica da trama.

Sequência 5 - GABO entra no olho do furacão

Objetivo dramático: posicionar GABO dentro da máquina de narrativa.

- GABO aceita o convite ou a substituição.
- O que parecia trabalho audiovisual passa a revelar controle político, financeiro e ideológico.
- Ele percebe que não está apenas documentando algo: está ajudando a moldar o que será visto e o que será escondido.
- Pode surgir um primeiro atrito com SAM, ALICE ou a estrutura de produção.

Função: trazer a camada da imagem, do espetáculo e da mentira produzida.

Sequência 6 - Primeiro teste de grupo

Objetivo dramático: mostrar o reality em funcionamento e revelar caráter.

- Um primeiro desafio une ou separa os participantes.
- Não precisa ser grandioso; precisa ser revelador.
- Cooperação, cálculo, ego, medo, oportunismo e liderança aparecem em ação.
- ÁRIA entra já observando e fingindo pertencer.
- RUNA vê código onde os outros veem regra.

- GABO observa o descompasso entre narrativa oficial e realidade.
- MERKABA sente que esse teste toca algo que não deveria.

Função: dar corpo dramático ao sistema.

Sequência 7 - O programa toca o sagrado

Objetivo dramático: fundir as duas séries dentro da série.

- A operação do reality se aproxima demais do ponto indicado pela profecia.
- O amuleto reage.
- O cubo responde, ou pelo menos o ambiente responde como se respondesse.
- Pode haver pane, ruído, blecaute, anomalia, distorção sensorial, ou uma aparição parcial.

Função: tornar impossível separar “programa” e “fenômeno”.

Sequência 8 - Gancho final

Objetivo dramático: encerrar com nova direção de temporada.

Boas opções:

- ÁRIA descobre que não foi a única infiltrada.
- RUNA decifra um primeiro nome/símbolo ligado a Metatron.
- GABO encontra imagens ou instruções que provam que o fenômeno já era conhecido.
- MERKABA vê um dos participantes como parte de sua visão anterior.

- O cubo reage à presença coletiva e escolhe alguém.

Função: fechar o episódio com convergência e ameaça.

EPISÓDIO 2 - ESCALETA PROPOSTA

Premissa do episódio:

Depois do chamado inicial, o reality começa a tomar forma no Monte Roraima. ÁRIA entra no jogo como infiltrada para investigar a profecia e a presença da produção no território sagrado; RUNA percebe que não caiu ali por acaso; GABO é puxado para o centro da engrenagem de imagem e controle; e MERKABA entende que a chegada desse grupo desperta outra vez a força do cubo.

SEQUÊNCIA 1 - O ECO DA CAVERNA

Local: Monte Roraima / caverna e entorno

Tempo: contínuo ao episódio 1

Função dramática: recolocar MERKABA no centro e mostrar que o fenômeno continua ativo.

MERKABA desperta ou emerge da experiência da caverna em estado alterado. O ambiente ao redor já não parece obedecer inteiramente à lógica natural: ruídos, variações de luz, tremores sutis, marcas geométricas, sinais no corpo ou na pedra. Ela sente que algo se aproxima antes mesmo de ver qualquer pessoa.

A chegada de helicópteros, equipamentos, vozes ou movimentação humana produz uma reação no espaço. O cubo - ou o sistema ligado a ele - parece responder à aproximação dos novos agentes.

Avanço da trama: o evento de MERKABA não foi isolado; ele está conectado à chegada do programa.

SEQUÊNCIA 2 - HERANÇA E DECISÃO

Local: trilha para o parque / aldeia / limite do Monte

Tempo: presente

Função dramática: transformar o luto de ÁRIA em missão prática.

ÁRIA e Maalomai seguem carregando a morte do pai espiritual, a profecia e o amuleto. O trajeto até o Monte Roraima deixa claro que a região está sob tensão: vestígios de conflito, deslocamento forçado, marcas de queimadas, presença de homens armados, rastros de operação externa.

No caminho, ÁRIA cruza com os primeiros sinais do reality: equipe, caixas, rastros logísticos, tecnologia deslocada naquele território. O amuleto ou o objeto herdado reage de algum modo ao espaço ou à proximidade da operação.

ÁRIA entende que não basta acompanhar de fora. Ela decide entrar no reality disfarçada, assumindo o risco de se misturar aos participantes para descobrir por que aquela estrutura foi montada exatamente ali.

Avanço da trama: ÁRIA ganha objetivo claro e vira o eixo ativo do episódio.

SEQUÊNCIA 3 - A MÁQUINA DO PROGRAMA

Local: base de produção / acampamento / área de recepção

Tempo: presente

Função dramática: apresentar a fachada oficial do reality e insinuar sua mentira.

SAM e ALICE organizam a chegada dos participantes, vendendo o programa como uma experiência radical de inteligência, sobrevivência, cooperação e resolução de problemas globais. Tudo é embalado como evento inovador, científico e audiovisual.

Mas por trás da fala oficial surgem rachaduras:

protocolos de segurança excessivos;

áreas proibidas;

lista de participantes alterada;

tensão entre equipe criativa e equipe operacional;

interesse incomum em sigilo;

equipamento que parece mais militar ou laboratorial do que televisivo.

VANESSA e Rodrigo aparecem como peças ambíguas dessa engrenagem - úteis, atentos, talvez divididos.

Avanço da trama: o público entende a versão pública do reality e percebe que ela não explica tudo.

SEQUÊNCIA 4 - RUNA E O CAMINHO CODIFICADO

Local: mata / trilha / pontos de prova

Tempo: presente

Função dramática: transformar RUNA de sobrevivente acidental em leitora do sistema.

RUNA desperta no percurso da selva e começa a seguir as pistas deixadas com ela. O que parecia apenas logística clandestina revela

uma inteligência de desenho: sinais, símbolos, instruções ou objetos não foram organizados ao acaso.

Ela encontra participantes em condições diferentes: alguns cooperam, outros competem cedo demais, outros já demonstram falhas éticas ou emocionais. RUNA percebe que o próprio caminho testa comportamento, percepção e linguagem.

Pela primeira vez, ela suspeita que foi escolhida não apesar de sua especialidade, mas por causa dela. O programa parece ter sido arquitetado para alguém capaz de decifrar camadas de sentido.

Avanço da trama: RUNA deixa de ser só vítima do caos e passa a ter função única no jogo.

SEQUÊNCIA 5 - GABO NO CENTRO DA NARRATIVA

Local: deslocamento / base do programa / núcleo de direção

Tempo: presente

Função dramática: inserir GABO na engrenagem de fabricação da realidade.

GABO aceita o convite ou a substituição e chega à operação cercado por promessas de liberdade criativa, escala inédita e urgência profissional. Mas rapidamente percebe que não foi chamado apenas para filmar: esperam dele adesão, discrição e capacidade de dar forma inteligível a algo que a própria produção não controla inteiramente.

Nos bastidores, GABO enxerga contradições entre o discurso de SAM, a opacidade de ALICE e o comportamento dos financiadores ou operadores. Seu olhar de cineasta o faz notar o essencial: alguém

quer dirigir não só o programa, mas a percepção dos participantes e do público.

Avanço da trama: GABO assume papel estratégico como mediador entre imagem, verdade e manipulação.

SEQUÊNCIA 6 - O PRIMEIRO TESTE

Local: área de prova / entorno do acampamento / início do confinamento

Tempo: presente

Função dramática: fazer o reality funcionar em cena e revelar caráter.

Os participantes passam por uma primeira prova ou dinâmica de seleção. O desafio precisa ser simples na forma, mas revelador na função: observar liderança, improviso, leitura de risco, cooperação e ego.

ÁRIA entra nesse sistema sob identidade disfarçada, medindo cada passo. RUNA identifica padrões ou instruções que os demais tratam como regra banal. GABO percebe como o evento está sendo moldado para produzir narrativa. VANESSA, Rodrigo ou outros nomes da equipe demonstram que há jogadores dentro e fora da competição.

O teste separa rapidamente os que colaboram dos que querem dominar, trair ou se destacar a qualquer custo.

Avanço da trama: o jogo deixa de ser promessa e se torna realidade dramática.

SEQUÊNCIA 7 - O TERRITÓRIO REAGE

Local: limite sagrado / proximidade do ponto de convergência

Tempo: presente

Função dramática: fundir definitivamente o reality ao fenômeno.

Algo no primeiro teste, na movimentação da equipe ou na proximidade do local sagrado aciona uma resposta do ambiente. Pode ser pane elétrica, alteração magnética, ruído em equipamentos, blecaute, vibração subterrânea, tempestade localizada, interferência em telas, reação do amuleto ou visão compartilhada.

MERKABA percebe antes dos outros que o território "reconheceu" a presença deles. ÁRIA entende que a profecia estava certa. RUNA percebe correspondência entre símbolo e acontecimento. GABO vê o momento em que a encenação deixa de dar conta do real.

Avanço da trama: o programa já não pode ser separado do segredo que pretendia usar.

SEQUÊNCIA 8 - FECHAMENTO E GANCHO

Local: acampamento / área interditada / ponto de visão de MERKABA

Tempo: fim do episódio

Função dramática: fechar a convergência e abrir a temporada.

O episódio termina com uma revelação parcial, suficiente para reorientar todos os núcleos. Escolha uma delas como gancho principal:

ÁRIA descobre que há outra pessoa infiltrada no programa.

RUNA decifra um primeiro nome, padrão ou diagrama ligado a Metatron.

GABO encontra material que prova que a produção já sabia dos fenômenos.

MERKABA reconhece um dos recém-chegados como parte de sua visão da caverna.

Uma área interditada se abre ou responde à presença coletiva, indicando que alguém foi "escolhido".

Avanço da trama: todos estão agora no mesmo tabuleiro, mas por razões diferentes - e o tabuleiro começou a responder.

EIXOS DE PERSONAGEM NO EPISÓDIO

Personagem	Função no episódio 2
MERKABA	centro sensível do fenômeno; percebe antes dos outros
ÁRIA	protagonista de ação; entra infiltrada para investigar
RUNA	leitora de códigos e padrões do sistema
GABO	olhar sobre fabricação da narrativa e manipulação
SAM	rosto sedutor e funcional da operação
ALICE	opacidade estratégica; sabe mais do que diz
VANESSA/Rodrigo	ambiguidade interna e (contra)vigilância
Maalomai	elo de ÁRIA com a verdade do território

EPISÓDIO 2 - O ECO DO CUBO

SEQUÊNCIA 1 – O ECO DA CAVERNA

INT. CAVERNA – AMANHECER

MERKABA desperta lentamente, ainda atordoada, sentada no chão rochoso da caverna. Seus cabelos desgrenhados pela umidade da noite. Roupas étnicas em tons terrosos cobrem seu corpo, agora marcadas por poeira e pequenas manchas de sangue. Ao redor, paredes úmidas refletem pontuais bioluminescências esmaecidas, pulsando suavemente. O ar está pesado, cheio de reverberações e sons abafados que parecem vivos.

Ela respira fundo, tenta se orientar, olhando em volta com olhos vidrados.

MERKABA

(sussurrando, a voz rouca)

Não acabou... ainda... está aqui.

Sua mão trêmula toca o braço, onde uma marca geométrica semelhante a um queimado brilha tênue, pulsando em sincronia com os ecos da caverna.

MERKABA

(com fascinação e medo)

O cubo... responde.

Flash rápido na visão dela: imagens fragmentadas de helicópteros no céu, caixas metálicas sendo descarregadas, vozes humanas indistintas, lentes de câmeras capturando a floresta.

EXT. ENTRADA DA CAVERNA – AMANHECER

MERKABA sai para o bosque na base do Monte Roraima. O ambiente parece estranho: pássaros silenciosos, árvores mais imóveis que o normal. O céu limpo se torna bruscamente nublado; o vento muda de

direção abruptamente, levantando folhas secas em pequenos redemoinhos.

Ao longe, o zumbido de helicópteros paira no ar, inclusive o eco metálico de motores. Os olhos de MERKABA observam atentos e assustados.

MERKABA

(sussurrando para si)

Eles chegam. O território... vibra.

SEQUÊNCIA 2 – HERANÇA E DECISÃO

EXT. TRILHA PARA O PARQUE – DIA

ÁRIA e Maalomai caminham em silêncio. ÁRIA veste roupas práticas de trekking em tons verde-oliva, mochila leve nas costas, e uma bandana na cabeça. Maalomai traz um manto de fibra natural que o protege do sol.

O ambiente é denso, verde escuro, marcado por pegadas recentes e sinais de incêndio: troncos queimados, folhas carbonizadas ao chão.

ÁRIA

(com voz grave)

O pai não nos deixou só uma profecia. Deixou um aviso.

MAALOMAI

(olhando a frente, sério)

Esta terra carrega feridas. A profecia agora pesa sobre nós.

EXT. ÁREA DE CONFLITO – DIA

Eles param diante de uma clareira onde restos de um acampamento rústico foram abandonados às pressas: uma fogueira apagada, cápsulas de munição espalhadas no chão, uma flecha quebrada cravada numa árvore.

ÁRIA segura seu amuleto, que começa a vibrar e aquecer em sua palma.

ÁRIA

(surpresa e inquieta)

Ele reage... é a presença deles. Não é só o futurismo, é o passado e o presente colidindo.

EXT. LIMITE DO MONTE – DIA

ÁRIA observa os primeiros participantes chegando, carregando equipamentos. Ela cobre o rosto com uma máscara leve, analisando friamente.

ÁRIA

(decidida)

Se quero respostas, devo entrar. De dentro, posso ver o que os olhos de fora não alcançam.

SEQUÊNCIA 3 – A MÁQUINA DO PROGRAMA

EXT. ÁREA DE RECEPÇÃO – DIA

Um acampamento montado com barracas tecnológicas, telas gigantes de LED, cabos aparente e drones pairando no céu. SAM, vestido com roupa

casual-chique, camisa social aberta e calça cargo, coordena a chegada dos participantes com um sorriso frio e carismático.

Ao seu lado, ALICE, com traje discreto, óculos escuros e uma postura rígida, mexe em um tablet, analisando listas e acessos.

SAM

(com voz firme e sedutora)

Bem-vindos à experiência definitiva.

Aqui, sua inteligência, resiliência e cooperação serão testadas como nunca antes. Este não é um simples reality.

É a frente da nova exploração humana.

Os participantes, com roupas de aventura variadas, entre curiosos e tensos, ouvem atentos.

ALICE

(sussurrando para SAM)

Lista alterada.

Um participante substituído.

Precisamos controlar o acesso da área técnica.

EXT. ALDEIA TÉCNICA – DIA

VANESSA e Rodrigo, com roupas de campo e rádio comunicadores acoplados, vigiam discretamente a movimentação. Eles trocam olhares preocupados e segredos não ditos.

VANESSA

(sussurrando)

Não confio nessa operação.

Essa produção vai muito além do roteiro comum.

SAM

(para os participantes, fingindo normalidade)

Lembrem-se das regras: cooperação, honra e transparência.

Fora isso, nada mais importa.

Porém, uma tela atrás dele pisca e revela rapidamente um emblema militar, antes de a imagem sumir subitamente.

SEQUÊNCIA 4 – RUNA E O CAMINHO CODIFICADO

EXT. MATA CERRADA – DIA

RUNA desperta, suada e confusa, ao lado de uma caixa carregada de símbolos gráficos estranhos. Seu rosto está marcado por uma tatuagem em um dos pulsos, quase oculta. Ela veste roupas simples, mas funcionais, com botas e mochila leve.

Ela se levanta e começa a caminhar, estudando atentamente o caminho diante dela.

RUNA

(murmurando para si)

Não foi acidente. Existe um código aqui – um desenho... uma mensagem.

EXT. TRILHA – DIA

RUNA observa símbolos gravados em árvores, padrões no chão feitos com pedras. Desvia o olhar para outros participantes que olham as mesmas pistas como simples orientações.

PARTICIPANTE 1

(cauteloso)

Tudo isso é só regra do jogo.

RUNA

(firme)

Para mim, é linguagem.

Eles querem que vejam isso.

Querem alguém que entenda.

EXT. PONTO DE PROVA – DIA

RUNA cruza com um pequeno grupo, que se divide entre sorrisos falsos e olhares desconfiados.

SEQUÊNCIA 5 – GABO NO CENTRO DA NARRATIVA

EXT. BASE DE PRODUÇÃO – FIM DE TARDE

GABO chega, carregando uma câmera de alta tecnologia pendurada no pescoço. Veste jeans e uma camisa despojada. Recebido pela equipe, sente-se entre a expectativa e o desconforto.

PRODUTOR

(entusiasmado)

Seu olhar vai dar ao programa a alma que ele precisa. Liberdade criativa total – mas com certas regras.

GABO

(observando arredores, desconfiado)

Liberdade com regras estritas... Isso não combina.

INT. SALA DE MONITORAMENTO – FIM DE TARDE

GABO explora a sala, cheia de telas que exibem imagens dos participantes. Ele observa áreas bloqueadas e percebe a tensão entre SAM, ALICE e outros produtores.

SAM

(sorrindo, mas firme)

Você está aqui para mostrar a verdade...

a versão que todos devem ver.

GABO

(pensando consigo)

Não é só documentar… é moldar a percepção.

SEQUÊNCIA 6 – O PRIMEIRO TESTE

EXT. ÁREA DE PROVA – INÍCIO DA TARDE

Um espaço aberto, limpo de vegetação, com poucas marcações e estruturas simples: caixas, cordas e bandeiras. Os participantes estão reunidos, suando pelo calor intenso.

ÁRIA, vestida com roupa esportiva escura, observa atentamente ao redor, misturada ao grupo.

SAM

(dando instruções)

O desafio é simples: vocês devem atravessar essa

área reunidos, usando a cooperação para montar uma passagem segura. Sozinhos, ninguém chega lá.

RUNA observa a dinâmica das marcações no solo. Seu olhar perspicaz percebe que os sinais são também um código.

RUNA

(murmurando)

Eles contam uma história nessa prova... uma mensagem oculta.

Enquanto isso, GABO filma os movimentos do grupo, notando como a produção escolhe ângulos específicos para destacar certos participantes.

GABO

(baixinho)

Estão criando heróis e vilões na edição...
Já decidiram quem deve liderar essa narrativa.

Uma disputa acontece entre dois participantes quando um deles tenta passar à frente trapaceando.

PARTICIPANTE 2

(com agressividade)

Quem manda aqui sou eu!

O grupo rapidamente reage, dividindo-se entre quem apoia e quem reprova a ação.

SEQUÊNCIA 7 – O TERRITÓRIO REAGE

EXT. ÁREA SAGRADA – FINAL DA TARDE

Enquanto o teste termina, nuvens densas se formam rapidamente acima da montanha. Equipamentos começam a falhar: drones perdem sinal, rádios chiados. Uma vibração subterrânea se sente no chão.

ÁRIA

(assustada, olhando para o amuleto quente em sua mão)

Não é só o jogo... é o território.

MERKABA, em um ponto distante da floresta, também sente a energia pulsante em seu amuleto e observa o céu escurecido.

MERKABA

(de tom solene)

Eles abriram um portal antigo. O cubo respondeu.

RUNA conecta o fenômeno com o padrão que vinha decifrando.

RUNA

(para si)

Está tudo ligado... um código que não deveriam ter tocado.

Do lado da produção, GABO tenta capturar o momento, mas é interrompido por ALICE.

ALICE

(fria, com autoridade)

Corte essa filmagem. Isso não vai ao ar.

SEQUÊNCIA 8 – FECHAMENTO E GANCHO

EXT. ACAMPAMENTO – ANOITECER

SAM tenta acalmar a equipe e os participantes enquanto reestabelece a rotina.

SAM

(mantendo a calma)

Foi apenas um erro técnico.

Estamos no controle.

Voltem ao foco, por favor.

ÁRIA, sozinha numa tenda, encontra uma anotação escondida e chama Maalomai.

ÁRIA

(em voz baixa, preocupada)

Não estou sozinha. Tem outra infiltração. Alguém com outro propósito dentro desse jogo.

CORTE PARA

MERKABA observa da floresta, o amuleto brilhando intensamente enquanto um símbolo novo aparece gravado nas pedras ao seu redor.

MERKABA

(com voz firme, cheia de mistério)

O jogo começou. E eles foram escolhidos.

Fade out

SEQUÊNCIA 9 – ESCURIDÃO E MISTÉRIO (OPCIONAL DESDOBRAMENTO)

INT. ÁREA INTERDITADA – NOITE

Uma área marcada no mapa como proibida. Cercada por fitas amarelas e armadilhas ambientais. A câmera de GABO, meio escondida, capta uma figura que se move entre as sombras, com roupa preta e capuz cobrindo o rosto.

GABO

(sussurrando enquanto filma)

Quem é você? O que está fazendo aqui?

A figura para por um momento e ergue a mão, mostrando um símbolo idêntico ao amuleto de ÁRIA e MERKABA. A câmera tremula, união de mistério e tensão.

EXT. FLORESTA – MESMA HORA

MERKABA, em estado meditativo, toca a pedra onde o símbolo brilhou. Seu olhar está fixo, como se recebesse uma mensagem.

MERKABA

(voz interior, quase um mantra)

Escolhidos. Guardiões. O poder desperta, e

o equilíbrio será testado.

FINAL

EXT. MONTE RORAIMA – AMANHECER

O sol nasce entre névoas. A montagem rápida mostra as três protagonistas: ÁRIA colocando máscara e mochila pronta para entrar no jogo; RUNA lendo anotações e símbolos em cadernos; GABO ajustando a câmera, atento ao movimento ao redor.

MERKABA assiste de longe, vigilante.

NARRAÇÃO (CUBO)

(voz firme e enigmática)

Eles pensam controlar o jogo. Mas é o cubo que escolhe os passos. A história mudou de mãos. Agora, somos todos parte do mesmo segredo.

Fade to black, créditos.

OBS.: O EPISÓDIO É RETOMADO NO EPISÓDIO 5.

EPISÓDIO 2 - BEAT SHEET DE CENAS
Abaixo está a conversão da escaleta para beats de cena, já pensada como base de roteiro. Foco em convergência, infiltração e fenômeno.

SEQUÊNCIA 1 - O ECO DA CAVERNA
Cena 1. Interior da caverna / rescaldo do contato
MERKABA desperta desorientada. A respiração ainda está em descompasso. O espaço parece vivo: ecos, pulsação, pontos de luz, geometrias residuais desaparecendo devagar nas paredes.

Beat dramático: o fenômeno não acabou; ele deixou rastro físico e psíquico nela.

Cena 2. MERKABA percebe uma marca
Ela nota uma marca no corpo, um símbolo queimado, uma vibração na mão, ou algum efeito sensorial novo. Ao tocar a pedra, flashes breves: hélices, caixas, metal, vozes humanas, uma lente apontada para a mata.

Beat dramático: MERKABA tem uma percepção antecipada da chegada do programa.

Cena 3. Saída da caverna / território em alerta
Ao sair, ela encontra a floresta estranhamente silenciosa ou reagindo em excesso. O céu muda, o vento vira, ou animais fogem numa direção só. Ao longe, som de helicóptero ou motores.

Beat dramático: o território "responde" à aproximação dos intrusos.

SEQUÊNCIA 2 - HERANÇA E DECISÃO
Cena 4. Travessia de ÁRIA e Maalomai
ÁRIA e Maalomai avançam pela trilha carregando luto, urgência e desconfiança. O clima entre os dois é de aliança, mas também de peso: eles sabem que estão entrando num lugar onde a profecia e a realidade começaram a se tocar.

Beat dramático: a missão deixa de ser abstrata e vira travessia concreta.

Cena 5. Vestígios de conflito
Eles encontram sinais de violência recente: área queimada, cápsulas de munição, restos de acampamento, marcas de retirada, objetos indígenas abandonados.

Beat dramático: o mundo real da disputa territorial não pode ser esquecido pela trama fantástica.

Cena 6. O primeiro sinal da operação
ÁRIA percebe algo deslocado naquele ambiente: caixa de equipamento, rastros logísticos, drones, fita de isolamento, marca de pouso, ruído eletrônico. O amuleto reage - calor, vibração, som, memória.

Beat dramático: profecia e operação externa estão ligados.

Cena 7. A decisão de infiltrar
Depois de observar o movimento da produção e o perfil dos participantes chegando, ÁRIA entende que não vai descobrir nada se ficar do lado de fora. Ela decide entrar disfarçada como participante.

Beat dramático: ÁRIA ganha objetivo dramático claro para o episódio e para o começo da temporada.

SEQUÊNCIA 3 - A MÁQUINA DO PROGRAMA
Cena 8. Recepção dos participantes
SAM conduz a recepção com carisma e controle. O discurso oficial vende o reality como experiência científica extrema, voltada a inteligência, adaptabilidade, inovação e sobrevivência.

Beat dramático: nasce a fachada sedutora do programa.

Cena 9. ALICE controla o invisível
Enquanto SAM seduz, ALICE organiza listas, acessos, rotas e silêncios. Ela corrige nomes, restringe áreas, veta perguntas e trata anomalias como protocolo.

Beat dramático: a operação tem um cérebro frio por trás da performance.

Cena 10. VANESSA e Rodrigo em campo
VANESSA e Rodrigo surgem monitorando detalhes, gente e circulação. Um olha para o outro como quem sabe mais do que deveria. Há pequenas contradições de conduta entre os dois.

Beat dramático: o reality já nasce atravessado por vigilância e contra-vigilância.

Cena 11. A rachadura na fachada

Algum detalhe sai do previsto: equipamento interferido, participante fora da lista, menção a um incidente abafado, ou área "técnica" guardada em excesso. SAM tenta contornar com leveza; ALICE reage com dureza.

Beat dramático: o programa já apresenta falhas que revelam sua mentira estrutural.

SEQUÊNCIA 4 - RUNA E O CAMINHO CODIFICADO

Cena 12. RUNA desperta na borda do jogo
RUNA sai do caixote, da mata ou do estado de torpor e percebe que está dentro de um percurso montado. A floresta não se apresenta apenas como natureza: ela está organizada em etapas, sinais, desvios e armadilhas.

Beat dramático: ela entra num espaço narrado.

Cena 13. Primeira leitura de padrão
RUNA encontra uma pista que os outros tratariam como orientação banal, mas nela há uma lógica mais complexa - semiótica, linguística, simbólica ou combinatória.

Beat dramático: o programa foi desenhado para alguém como ela.

Cena 14. Encontro com outros participantes
Ela cruza com um pequeno grupo. Ali surgem alianças espontâneas, disputa de liderança, medo, cálculo e oportunismo. RUNA observa mais do que fala.

Beat dramático: o jogo já testa caráter antes de qualquer prova oficial.

Cena 15. A suspeita certa
Ao comparar pista, fala, gesto e trajeto, RUNA percebe que não foi apenas sequestrada pelo acaso. Alguém a queria ali - ou pelo menos previu o tipo de leitura que ela faria.

Beat dramático: RUNA deixa de ser acidental e vira necessária.

SEQUÊNCIA 5 - GABO NO CENTRO DA NARRATIVA

Cena 16. Chegada de GABO à operação

GABO é recebido como nome estratégico: prestígio, sensibilidade, capacidade de transformar caos em narrativa. O convite parece profissional, mas a urgência e o nível de sigilo são estranhos.

Beat dramático: ele entra valorizado, mas já sob controle.

Cena 17. O primeiro desconforto
GABO nota inconsistências entre o que disseram e o que encontra: aparato excessivo, áreas interditadas, equipe tensa, protocolo estranho para um reality, tecnologia que não combina com TV convencional.

Beat dramático: o olhar dele começa a desmontar a encenação.

Cena 18. Conversa com SAM ou ALICE
Em conversa tensa, uma das figuras da produção o testa: até onde ele aceita filmar sem perguntar? até onde sabe obedecer? até onde topa entrar em algo maior do que cinema?

Beat dramático: GABO percebe que não foi chamado apenas para registrar, mas para legitimar.

Cena 19. GABO observa o material bruto
Ele tem acesso rápido a imagens, mapa, briefing, ou material preparatório que sugere que a produção já conhecia anomalias da região antes da chegada dos participantes.

Beat dramático: a operação não está reagindo ao fenômeno; ela veio ao encontro dele.

SEQUÊNCIA 6 - O PRIMEIRO TESTE
Cena 20. Alinhamento geral
Os participantes são reunidos para o primeiro teste. As regras parecem simples: orientação, montagem, cooperação, resolução de problema, travessia ou escolha estratégica.

Beat dramático: o programa finalmente entra em funcionamento visível.

Cena 21. ÁRIA dentro do grupo
ÁRIA se mistura aos demais sem entregar quem é. Ela observa a produção, mede o terreno e avalia quem pode ser aliado, ameaça ou peça inocente.

Beat dramático: a infiltração começa na prática.

Cena 22. RUNA percebe a camada escondida da prova
Enquanto todos olham a superfície da dinâmica, RUNA nota que símbolos, marcações, ordens ou posições indicam algo além da tarefa oficial.

Beat dramático: o teste público contém uma mensagem privada.

Cena 23. GABO vê a fabricação da narrativa
Do lado da equipe, GABO percebe como a prova está sendo editada em tempo real: quem deve parecer líder, quem deve parecer instável, onde entra a tensão, onde entra o heroísmo.

Beat dramático: o reality já cria personagens antes de revelar pessoas.

Cena 24. Primeira ruptura entre participantes
A prova divide o grupo: cooperação real versus ego, disciplina versus impulso, cálculo versus solidariedade. Um erro, uma trapaça ou uma decisão covarde marca a memória do grupo.

Beat dramático: o sistema seleciona não só competência, mas ética.

SEQUÊNCIA 7 - O TERRITÓRIO REAGE
Cena 25. Interferência inesperada
No auge ou no desfecho do teste, algo foge ao controle da produção: pane elétrica, ruído nos rádios, falha de drones, oscilação magnética, tremor, alteração do céu, eco subterrâneo.

Beat dramático: o real invade a encenação.

Cena 26. Reação do amuleto / reação de MERKABA
ÁRIA sente o amuleto aquecer, pulsar ou responder. Em paralelo, MERKABA observa de longe e reconhece o mesmo tipo de energia da caverna.

Beat dramático: os dois núcleos se ligam sem ainda se encontrarem plenamente.

Cena 27. RUNA lê o acontecimento como signo
Enquanto a maioria entra em pânico ou negação, RUNA vê relação entre o fenômeno e os padrões que vinha percebendo. Ela talvez reconheça um desenho, nome, ordem simbólica ou repetição estrutural.

Beat dramático: o inexplicável começa a ganhar gramática.

Cena 28. GABO registra a verdade que ninguém quer ver
GABO tenta filmar ou guardar prova do acontecimento, mas percebe resistência imediata da produção: ordem de apagar, cortar, isolar, desviar versão.

Beat dramático: a mentira institucional se torna ativa.

SEQUÊNCIA 8 - FECHAMENTO E GANCHO
Cena 29. Reorganização após a anomalia
SAM tenta retomar o controle e normalizar o ocorrido. ALICE restringe circulação. Alguns participantes entram em negação; outros ficam fascinados; outros querem ir embora.

Beat dramático: depois da primeira ruptura, ninguém está no mesmo estado do começo.

Cena 30. Revelação parcial
Escolha um gancho principal. Minha sugestão mais forte: ÁRIA descobre que não é a única infiltrada - há alguém mais dentro do programa com outro interesse oculto.

Alternativas:

RUNA decifra o primeiro signo ligado a Metatron;
GABO acha uma prova de premeditação;
MERKABA reconhece um dos recém-chegados como figura de sua visão.
Beat dramático: o centro do labirinto está mais povoado do que parecia.

Cena 31. Última imagem
Último plano em MERKABA, no amuleto, numa área interditada, numa tela falhando, ou num símbolo surgindo na pedra. A sensação deve ser de ativação: o jogo começou porque algo respondeu.

Beat dramático: fechar com promessa de expansão, não de explicação.

ESTRUTURA INTERNA DO EPISÓDIO

Bloco	Função
1-3	retomada do fenômeno + entrada de ÁRIA na missão
4-5	montagem do tabuleiro humano
6	primeiro funcionamento do jogo
7-8	invasão do inexplicável + gancho

LINHAS DE FORÇA PARA A ESCRITA

ÁRIA
Escrita com objetivo. Ela está ali para descobrir, infiltrar, proteger e confirmar a profecia.

RUNA
Escrita com leitura. Ela não precisa explicar tudo; precisa perceber antes.

GABO
Escrita com enquadramento. O que ele vê não é só a ação, é quem está moldando a ação.

MERKABA
Escrita com sintonia. Ela é a personagem que sente o cubo antes da linguagem.

3° EPISÓDIO

Cont. Sequência 4 / GABO.

CENA 1. ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA. Int./ NOITE FLASHBACK. CONT´D.

LETTERING: No episódio anterior.

Flashes das ações havidas momentos após a explosão da bomba nos arredores da embaixada brasileira em Roma. Todos estão muito desorientados. Muitos feridos como o dono do cassino de Monte Carlo, alguns mortos como o xeique e outros andando em zigue-zage, como o siciliano. GABO é o mais ativo, ajudando várias pessoas machucadas a saírem do prédio. Ele tenta socorrer B. ARAM, mas percebe que está morto, resolve atender PANUCCI, dando os primeiros socorros. Depois,

pede ajuda a MALAGNA, que desorientado tenta se livrar de GABO. Já que ele recusa ajudar GABO, ele o ajuda a sair do prédio, mas depois volta para socorrer PANUCCI. O diplomata vê tudo, já de fora do prédio e apoia MALAGNA. Quando GABO retorna, o mestre de cerimônias tenta impedi-lo, mas GABO o convence a ajuda-lo a retirar as pessoas do prédio. Eles improvisam uma maca e retiram PANUCCI com vida.

CORTA PARA

CENA 2. INTERIOR DO AVIÃO ROMA / BRASIL. DECOLAGEM. Int. / DIA.

A imagem mostra GABO sentada em sua poltrona, dentro do avião que termina de decolar. Ele põe as mãos nos ouvidos e abre a boca, em um gesto de aliviar a pressão. Sua expressão é tensa, como quem acaba de sair de uma situação difícil e se sente aliviado de estar a salvo. Ele sua um pouco, passa a mão na testa e afrouxa a gravata.

Cont. Sequência 3 / RUNA.

CENA 3. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

RUNA encontra comida, bebida, uma carta, uma ferramenta e um item de sobrevivência. Ela procura por pistas para saber onde está e para onde ir. Ao mesmo tempo, outras cápsulas ou células de sobrevivência (boxes — parecido com caixão ou caixote) são abertas automaticamente em várias partes da selva, vemos sair apenas alguns cientistas, que também encontram pistas e objetos que os ajudarão a sobreviver na região. Em cada cápsula é encontrado uma pista e diferentes objetos, de acordo com as habilidades de cada um deles, conforme suas áreas de atuação. Vai ter uma opção do interator, em que ele poderá jogar uma fase com qualquer participante, se unindo ou não a outros, com a finalidade de chegar até o local de encontro do programa que fica no Parque Nacional do Monte Roraima.

QUADRO DE PARTICIPANTES

12	VANESSA/RUNA	GEÓGRAFA/LINGUISTA	ANAGRAMA	DICIONÁRIO	CANIVETE, MAPA GEOGRÁFICO e ANZOL
11	CARL	ENGENHEIRO DE SISTEMAS	CÓDIGO BINÁRIO	TABLET	LIMA, LINHA e DESODORANTE
10	BEN	ASTRÔNOMO	MAPA ESTELAR	ASTROLÁBIO	GASOLINA, AGULHA e COBERTOR
9	MALU	GENETICISTA	CÓDIGO DE BARRAS	MICROSCÓPIO	BÚSSOLA, SPRAY DE PIMENTA e MANUAL
8	KARPOV	QUÍMICO	PAPEL EM BRANCO	MICROFILME	CAPA DE CHUVA, GARRAFA D'ÁGUA e MAPA
7	MATT	FÍSICO	FÓRMULA	CAIXA DE PROJEÇÃO	SPRAY DE CABELO, CORRENTE e FIO DE NYLON
6	DOM GREGÓRIO	TEÓLOGO	POEMA	LUNETA	SYLVERTAPE, UNGUENTO e CADEADO
5	CAMILO	HISTORIADOR	AXIOMA	MAPA MÚNDI	BOLA DE BORRACHA, CORDA e FÓSFOROS
4	JOHN	MATEMÁTICO	EQUAÇÃO	PALAVRAS CRUZADAS	CANETA, BÚSSOLA e CIZAL
3	LILY	PSICÓLOGA	HISTÓRIA DE SONHO	CELULAR SEM SINAL	ISQUEIRO, ARAME e LIVRO
2	BERTA	VETERINÁRIA	SONETO	CAIXA DE MÚSICA	FACÃO, CHAVE e ROLHA
1	XANA/ÁRIA	SOCIÓLOGA/ANTROPÓLOGA	PINTURA	CUBO MÁGICO	FRASCO PURIFIC. DE ÁGUA, CAPACETE PANELA e IMÃ

Cada participante é seguido sem saber por drones que filmam sua ações e mais de longe pela equipe. Eles podem seguir sozinhos ou cooperar em equipe quando se encontram pelo caminho. Alguns já começam a sabotar os planos uns dos outros. Na trilha, quando encontrada, tem alguns presentes que podem ser encontrados pelos integrantes do programa, como uma caixa de ferramentas, um kit de química, 1 kit de primeiros socorros e 1 kit de sobrevivência, com roupas, comida e água. As cartas são pistas que revelam a localização da locação do seriado, no monte Roraima, e do parque nacional, que é onde devem ir primeiro. O monte fica a mil metros de altitude, chegando a 2.800 no seu pico mais alto, ficando na região da savana tropical de Uiramutã, na tríplice fronteira entre o Brasil, a Venezuela e a Guiana. Tem lagos, muita chuva e cavernas, chegando a 2 graus centígrados ao anoitecer.

RUNA encontra no verso de um mapa o seguinte texto escrito, que lê:

RUNA

Monitorar tal tatu que tá tendo um treme traco. Ele ama amotinar e remontar. Troque um treco por tramóia com a traquina da jibóia. Montariam ou remontariam? É fato que a jibóia que não bóia, sempre zóia. Amotinar tal tatu com seu balaio, rotina tal qual paca de soslaio. Que diabos será isso? Uma pista? Paca, tatu, cotia não. Jibóia. (ri).

Ela continua mexendo no seu box e encontra um anzol e um canivete.

RUNA

Aí sim. Isso pode ser útil. Bom, o jeito é entrar na brincadeira. E seguir em frente. Esse mapa pode ajudar. Eu precisava era de uma bússola, ou um mateiro. Onde será que eu tô. E o resto da galera?

Troca de roupas, vestindo o uniforme que veio com a cápsula. Depois, decide subir em uma árvore próxima. Ela não leva muito o jeito, mas depois de algumas tentativas consegue, não sem antes se incomodar com insetos que caem e pousam nela.

RUNA

Caraca, meu. Isso aqui é selva. Tudo selva!

Ela desce e faz uma trouxa com as coisas que encontrou, a partir de suas roupas.

RUNA

Seja o que Deus quiser! Eu diria isso, se fosse religiosa. Mas não. Agora é com você, guria. Só você.

RUNA começa a caminhar pela mata, meio desorientada, procurando alguma direção.

RUNA

Se você seguir o rio, descendo o rio, sempre vai dar em algum lugar, encontrar um ribeirinho… mas cadê rio. Não tem rio, nem montanha. Olá! Civilização!!!

CENA 4. ISRAEL. JERUSALÉM. DOMO. MURO. SANTO SEPULCRO. Ext. / DIA.

Imagens de turistas visitando e da população rezando na Cúpula da Rocha, com o alto-falante citando o alcorão; igual situação no Muro das Lamentações, com as pessoas colocando dizeres nas suas fendas e no Santo Sepulcro. Destaca-se na multidão MALAGNA andando nervosamente pra lá e pra cá, junto a diversos seguranças; ele se encontra com líderes religiosos em cada um desses locais sagrados e fala na língua árabe, hebraico e latim a mesma sentença, invertendo porém os culpados e os inocentes.

MALAGNA

Mataram Baft Haram.

Alá é mais forte! (aos árabes)

Pegaram Panucci. Olho por olho, dente por dente! (aos judeus)

Sofremos um atentado. O papa está morto. Fomos traídos. Precisamos honrar a promessa daqueles que caíram perante os ímpios.

Juramos vingança. O fim está próximo. Cumpra-se a profecia. É chegada a hora, que venha o dia do juízo final. (aos cristãos)

Deus esteja convosco. Ele está no meio de nós.

Cont. Sequência 4 / GABO.

CENA 5. INTERIOR DO AVIÃO ROMA / BRASIL. DECOLAGEM. Int. / NOITE.

O diplomata brasileiro pede para trocar de lugar com o passageiro ao lado de GABO, que dorme. Ele acorda com o incômodo. O diplomata puxa conversa (tossindo muito).

DIPLOMATA
(para o passageiro ao lado de GABO) Pode trocar comigo? Apenas por alguns instantes.

o passageiro troca de lugar

CONT´D DIPLOMATA
Desculpe-me, senhor GABO. O senhor já sabe o que vai fazer? Quer dizer, depois de tudo isso. Sabe, não vai mais ter filme, né?

GABO
Eu ainda não pensei nisso. Depois de tudo o que aconteceu… O senhor me surpreende. Aliás, esse governo me surpreende. Não é à toa… deixa pra lá.

DIPLOMATA
Eles querem que o senhor dirija outro filme.

GABO
O senhor está bem? Tá com tosse…

DIPLOMATA
Não é nada. Só uma gripezinha. Um resfriadinho.

GABO
Eles? Eles quem? E que filme é esse?

DIPLOMATA
Eles. Você sabe. Os patrocinadores… ficaram impressionados com seu desempenho lá na embaixada. O senhor é um heroi.

GABO
Eu não sou nada disso. E não fiz nada demais. Todo mundo na minha situação…

DIPLOMATA
Todo mundo não. Eu mesmo. Olha, o senhor tem presença, iniciativa, determinação, coragem. É um aventureiro.

GABO
E por conta disso eu deveria ir me embrenhar na selva? Não tem outro diretor? Já não estão gravando?

DIPLOMATA
Tinha. Estão. Mas o homem morreu. Norte- americano.

GABO
Ah, morreu. Tem mais essa. E eu devo ir lá pra morrer também?

DIPLOMATA
Mas não foi lá que ele morreu. Imagine. Não, claro que não. Isso não tem nada a ver. Eles sabem que o senhor filmou aquela coisa lá, o documentário. Uns anos atrás. Região isolada. Índios isolados. Vídeo nas aldeias. O senhor já conhece a região e os índios.

GABO
Aonde é que estão filmando, posso saber?

DIPLOMATA
Monte Roraima!

CORTA PARA

CENA 6. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

KARPOV sai de seu caixote / BOX e percebe sua câmera drone tentando desencaixar da estrutura e não conseguindo. Ele retira um chip de uma prótese dentária, encaixa no drone, estuda o aparato e, em seguida, o desbloqueia, dando um tchau para a lente da câmera. Ato contínuo, pega a capa de chuva e abre o mapa, começando a andar.

CORTA PARA

CENA 7. PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA. ESTÚDIO. Ext. / DIA.

ALICE reage com ironia a atitude de KARPOV, olhando para uma imensa tela de monitoramento. Outras janelas estão abertas que monitoram outros participantes. Pode-se ver outros monitores, computadores e switchers. Na sala de edição, tem ainda outros profissionais que operam os equipamentos. Há um programa de computador que mostra os sinais vitais de todos os participantes, porque tem transistores embutidos no macacão e microchips subcutâneos instalados neles.

ALICE
Tudo bem. Agora, mostre a LILLY. Vamos fazer ela dar de cara com a BERTA. Quero agilizar o processo. Pode dar uma dinâmica boa para o programa. Aonde estão localizados os kits. Mostre no mapa, RODRIGO. Já perdemos a cobra no lago. Eu não quero perder a onça. Gente, foco na audiência. Solta a onça, vai! Agora! Boa, vai minha filha. Agora, deixa eu ver o JOHN. Abre o microfone, quero falar com ele
Cont. Sequência 2 / ÁRIA.

CENA 8. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

ÁRIA e MAALOMAI caminham pela mata com desenvoltura. Eles percorrem trilhas, abrem passagem, encontram comida e água no trajeto, reconhecendo o percurso e se orientando pela natureza, observando os

animais, a terra, a vegetação e o céu. Em alguns pontos eles se distanciam um do outro e em outros eles param para descansar.

ÁRIA

Maalomai, o que você quis dizer com "eu tenho a visão"? Lá na aldeia, você disse isso.

MAALOMAI

Depois eu falo. Você nem teve tempo de velar o pai.

ÁRIA

Nem você. O que aconteceu lá, antes?

MAALOMAI

Eu não quero falar sobre isso.

ÁRIA

Foram os grilheiros de terras? Posseiros, madeireiros ou mineradores ilegais? Caramba, todo mundo de olho na Amazônia e esse governo ajudando essa…

MAALOMAI

Vamos realizar uma cerimônia aqui mesmo. Pedir a benção dos deuses e permissão para atravessar a floresta. PENNA'YUN tá em boas mãos e olhando por nós!

ÁRIA

Você vai falar na língua? Eu posso participar.

CORTA PARA

MAALOMAI

Pega o amuleto. E coloca o colar aqui. Eu vou buscar algumas coisas da floresta. Vai servir de sagrado.

ÁRIA

É melhor fazer o fogo. Comer e beber o morto.

MAALOMAI

Fique aqui, eu já volto.

Cont. Sequência 2 / RUNA.

CENA 9. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

RUNA encontra o rio que ÁRIA e MAALOMAI haviam passado pelo caminho

RUNA

Água! Bem na hora. Já tava ficando sem.
(cantando) Tal tatu tá tendo um trimitraco,
troca um treco por tramoia com a traquina
da jiboia, e a jiboia que não…

Ela tira a roupa e mergulha no rio na parte mais calma e rasa, enchendo seu cantil.

RUNA

Peraí. É monitoraram. Monte Roraima. É um
anagrama! Estamos na selva amazônica.
Eureka!

RUNA usa o canivete para cortar um caniço de bambu que encontra à margem. Depois, pega um cipó de uma árvore perto e corta a casca, fazendo uma linha trançada a partir do caule.

Ela tenta inserir o anzol e usar como isca o pingente que tira do colar em seu pecoço. RUNA tenta pescar, mas o fio se rompe. Ela é bem desajeitada.

Finamente, ela desiste, mas somente até olhar para o tule da roupa que ela estava usando antes e que havia guardado.

CORTA PARA

Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 10. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA-NOITE.

ÁRIA acende o fogo. MAALOMAI retorna.

ÁRIA

Nossa Maalomai, como você demorou. O que houve?

MAALOMAI

Eu encontrei um caixão pros lados de lá. Tava vazio.

Fumiga o sopro da vida no enorme cachimbo improvisado nas narinas de ÁRIA.

ÁRIA

Mas tinha alguém? Era recente?

MAALOMAI

Era. Tem gente por aí. E é gente branca.

ÁRIA

Vamos seguir a trilha. Se não for dar muito longe ou fora do nosso caminho, a gente ajuda.

MAALOMAI

ÁRIA, a gente ajuda de qualquer maneira...

ÁRIA

… porque o caminho não é uma reta. O melhor caminho é aquele que te leva pra onde você deve ir.

MAALOMAI

Isso. Não há desvio. Tudo é precisão.

ÁRIA

Mas antes vamos realizar a cerimônia. Se é verdade que Deus, Makunaíma ou Tupã ou alguma entidade espiritual nos orienta na direção certa, ele pode orientar essa pessoa… se é que está perdida, a vir até nós. Aí você me conta do conflito.

MAALOMAI

Por causa do fogo!

ÁRIA

É. Por causa do fogo.

MAALOMAI

As cinzas da floresta despertou Omá:kon e Makoi. Primeiro sangrou a terra, depois fez espírito ruim! Como no dilúvio, primeiro vem o fogo, depois a chuva e a inundação.

Foi ganância que fez Makunaíma e os irmãos Enxikirang derrubar a árvore de todos os frutos. Branco fez renascer ganância agora também!

Tem-se o início do ritual indígena. MAALAMAI vem do mato para perto do fogo, cantando e dançando, batendo o pé no chão, com os braços abertos como um periquito ao bater de suas asas. Depois, como um tarenpokon, ele se senta e fica batendo dois maços de folhas no chão, as levanta e faz movimentos específicos de pajelança. Depois, eles bebem pussanga e ÁRIA a ele se junta. Eles fazem uma roda em volta da fogueira. Chegam dançando, dobrando os joelhos. A cada dois passos, batem com o pé direito no chão, dobrando ligeiramente o tronco para frente.

MAALOMAI

uyapî' sarinmî uye’nyaripe kîrî-kîrî worantî uutî na’mî kîrî-kîrî worantî uutî na’mî

Cont. Sequência 2 / RUNA.

CENA 11. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

RUNA continua tentando pescar, agora com o tule se passando por uma espécie de rede e o cordame de cipó como um sisal. Ela consegue fisgar um peixinho e grita:

RUNA

Ahhá! Uhhú! Chupa Rodrigo. Quem agora não sabe fazer nada, heim? Se eu consigo sobreviver na selva? Viver no mato? Sou pescadora, meu filho. Peixe!

CARL se aproxima de RUNA

CARL

Acho que esse fio de nylon pode ajudar!

RUNA

Cruz-credo. O que é isso? Quase me mata do coração! O que é isso? Chegando assim de mansinho, desse jeito. Quem é você e o que quer?

CARL

Calma, não precisa se assustar. Sou um cientista e não um bandido ou um tarado. Vou me virar.

RUNA começa a se recompor, vestindo suas roupas.

RUNA

Não precisa. Não tenho vergonha do meu corpo.

CARL

Eu não estou sozinho. Você também tá no programa?

RUNA

Como assim? O reality? Você tá no show!

MALU encontra os dois à margem do rio, seguindo a trilha pelo caminho.

MALU

Oi. Com licença! Um rio, que maravilha. Pode nadar? É potável? Que delícia. Ah, esse é o CARL, e você?

Ela tira umas partes de sua roupa e se atira na água, voluptuosamente.

RUNA

RUNA. Mas, você não me disse o seu.

CARL

E você não me disse se faz parte do programa?

MALU

Malu. Sim, nós dois somos participantes do seriado.

RUNA

Mas o esquife era só pra uma pessoa. Como vocês…

MALU

Ah, a gente não… a gente se encontrou pelo caminho, como você. Não caiu junto.

MALU continua nadando até a parte mais funda, se exibindo, artificialmente.

RUNA

Caiu? Não faça xixi na água. Pode ter candiru.

CARL

É. Eles lançaram a gente do céu, em um helicóptero, acredita? Toma, tem bastante linha aqui. Eu vi que você tentou fazer uma vara pra pescar. Candiru?

RUNA

Obrigada. Peixe-vampiro. Entra lá. Cuida disso?

RUNA entrega a vara de pescar para CARL terminar, apontando para a parte íntima.

CARL

Claro. Eu também tenho desodorante, se quiser.

Todos gargalham

MALU

Cara, como é que eles colocam a gente na selva com desodorante? Eu ganhei spray de pimenta. Eu quero de spray de pimenta na selva de pedra, não aqui.

RUNA

A gente pode precisar. Eu imagino. Por exemplo, sei lá: o desodorante tem álcool, se tiver fogo, dá pra atiçar bastante.

E o spray, deixa eu ver, jogar em alguma ameaça, tipo pra afastar uma onça, não sei.

CARL

Ou uma cobra…

MALU

Tem onça por essas bandas?

CARL

Na amazônia tem sucuri. E ela vive na água.

MALU sai da água, mas ao chegar na margem, não sai para a mata, porque fica com medo da onça. RUNA e CARL sorriem, os três se arrumam à margem e pescam.

Corta para

RUNA

O que mais vocês tem aí? Eu tenho um mapa.

CARL

Uma lima, como você viu. E o desodorante!

MALU

Eu tenho um livro e uma bússola.

Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 12. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

ÁRIA e MAALOMAI percebem um movimento estranho na mata

ÁRIA

Tem alguém nos seguindo.

MAALOMAI

Eu já vi. Tem um tempo já. É um cari anhãgá.

ÁRIA

Vamos cercar ele. Vai por ali. Eu sigo o caminho.

Depois de um tempo caminhando na mata, ÁRIA aperta o passo sozinha.

JOHN se aproxima de ÁRIA e tenta atacá-la, já que vê MAALOMAI se afastando. Ela o domina e depois o solta. Ele ataca novamente, tentando dar um mata-leão. Ela o morde.

JOHN
Ai, você me mordeu. Doeu, tá.

ÁRIA
E?

JOHN
Posso pegar tétano... Ou raiva. Sua doida!

ÁRIA
Eu, doida? Hahaha. Acha que sou bicho, é?

Bicho do mato não tem raiva. Não tem doença da cidade grande.

Não gostou? Olha minhas rugas de preocupação.

Escolhe um dedo. Vai, escolhe aí.

MAALOMAI se aproxima

MAALOMAI
Você não devia chamar ela de doida, não. Ela é onça!

JOHN
O que vocês querem?

ÁRIA
Como assim, o que vocês querem. Você é quem está nos perseguindo.

Tá tentando nos roubar, não é?

MAALOMAI
Responde pra ela. Não olha pra mim, não. Olha!

JOHN
Eu… eu tava sim seguindo vocês, mas é porque estou perdido, e quando vi vocês se separando…

ÁRIA
Pensou que eu sendo mulher seria mais fácil de vir aqui me dominar e pegar o que não é seu.

JOHN
Eles só me deram uma revista de palavras cruzadas, uma caneta, lupa e uma corda. Um tipo de corda. O que eu vou fazer com isso, me enforcar?

MAALOMAI
É uma ideia. Vai que… né?

ÁRIA
Eles, eles quem? Do que você está falando.

Vai, come aí, bebe. Deve tá morrendo de fome e de sede. (ele come e bebe) Agora fala!

Corta para Cont. Sequência 2 / RUNA.

CENA 13. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / NOITE-DIA.

A cena continua de onde parou

RUNA
Uma bússola! E eu tenho um mapa! Agora sim, é só seguir em direção…

CARL
Em direção a… onde? O quê? Não conseguimos decifrar nossas pistas…

MALU
É meio caminho andado. Talvez ela possa... Mostre a ela. Olha, nós sabemos que estamos na Amazônia.

RUNA
Eu já decifrei. É o monte Roraima.

RUNA, MALU e CARL montam acampamento, comem e dormem. Amanhece, eles seguem viagem.

MALU
Toma, foi isso que eles nos deram. Um tablet com bateria arriada e um microscópio. Consegue carregar?

RUNA
Calma, a gente pode precisar disso mais lá na frente.

Elas examinam os objetos, depois guardam de volta.

RUNA
O que mais vocês ganharam?

CARL
Um código binário e um código de barras, mas não servem de nada na natureza. Se fosse na cidade…

RUNA
Não deixa de ser irônico. Talvez eles tenham muito senso de humor. Mas… peraí. Esse livro… tem uma escrita antiga aqui, um código. É hebraico!

MALU
Devem estar rindo às nossas custas.

CARL
Você também notou as câmeras?

Eles começam a apontar para as câmeras escondidas e os drones

RUNA
Câmeras? Que câmeras? Eu não vi nem vejo nada.

RUNA, MALU e CARL encontram BEN pelo caminho.

MALU
Esperem. Vejam, tem alguém indo para lá. Olha. Lá longe. Ali, não CARL. Olha lá!

CARL
É mesmo. E agora, RUNA. O que devemos fazer?

RUNA

Eu não sei por que vocês me elegeram como líder. Eu nunca liderei nada, nem conheço a Amazônia. Aliás, eu nunca fui para a selva, só conheço Matinhos.

Aparece em lettering as duas opções: **SEGUIR PARA O JOGO** e **CONTINUAR NO FILME.** Se o INTERATOR optar pelo modo jogo, a cena pula ou não, seguindo normal até a próxima cena, a seguir. Se for para o jogo, a cena seguinte não é mostrada.

Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 14. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

A cena continua de onde parou

JOHN

Eu estou participando de um reality show e preciso chegar em algum lugar que não sei aonde fica. Eu sou um cientista. Matemático. Meu nome é John, prazer.

MAALOMAI

O que é isso? Reality? Um show?

ÁRIA

Então, jovem cientista. Você veio parar aqui, em Roraima, no meio da Amazônia, munido apenas de uma revista de palavras cruzadas, uma caneta, uma lupa e um sisal. Sentiu isso? Um silêncio, ao mesmo tempo uma descarga elétrica. Tô toda eriçada.

MAALOMAI

Vou ver isso. Fica aqui (se afasta).

Anoitece. Passagem de tempo.

CENA 15. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA-NOITE.

Um forte estrondo dá-se no monte Roraima, abrindo uma grande fenda no solo, produzindo um campo elétrico, uma grandeza vetorial (sentido, direção e módulo). O terremoto abre uma fenda comprida no lugar que era apenas um pequeno buraco. Na caverna onde MERKABA se encontra, revela um compartimento secreto que antes estava bloqueado por uma parede de pedra e agora mostra uma enorme mandala com o desenho em relevo do cubo de Metatron. Ela movimenta o desenho, evidenciando a mobilidade do mosaico e abrindo outros e novos compartimentos.

Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 16. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / NOITE.

A cena continua de onde parou

ÁRIA
E você não sabia de nada, nem de onde está ou de como fazer para ir até eles? O que te fez entrar nessa canoa furada? Eles são assassinos?

JOHN
Sei lá. Eles me prometeram um bom dinheiro.

ÁRIA
Deixa eu ver isso. Essas palavras cruzadas.

JOHN
Ah, e tem uma equação. Dentro da revista. Mas eu não consegui decifrar. Talvez esteja aí, a resposta.

O tempo passa e escurece

MAALOMAI volta com DOM GREGÓRIO e CAMILO. Eles estão tão cansados que nem tem tempo de cumprimentar direito e já caem no chão e dormem profundamente.

MAALOMAI
Eu encontrei estes dois perdidos na mata.

ÁRIA

Nossa, quantos devem ser? Tudo perdido. E o…

MAALOMAI

Nada. O chão tremeu.

ÁRIA

Vamos dormir. Não vamos contar nada a eles. Ainda.

CENA 17. PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA. Int. / NOITE.

Toca o telefone no estúdio. ALICE atende. Ela fica apreensiva, põe a mão no gancho e diz para todos, inclusive RODRIGO, que fica ensimesmado:

ALICE

Saiam. Get out!

ALICE disca para alguém

CENA 18. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / NOITE.

JOHN está sozinho, escondido na mata, a uma boa distância dos outros, que conversam entre si: ÁRIA, CAMILO, DOM GREGÓRIO E MAALOMAI.

JOHN

Alpha, bravo, delta. Reportando atividade no monte. Forte abalo sísmico. Repetindo: operação cavalo de tróia a caminho. Confirmando atividade. Fase dois início, atividade, escala, nível 7. Positivo, delta, bravo.

CONT´D CENA 17

CENA 17b. PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA. Int. / NOITE.

Abre-se a porta do estúdio e ALICE dá de cara com RODRIGO no corredor, falando ao celular. Ele se assusta e desliga rapidamente. Ela faz cara de espanto.

ALICE
Com quem você estava falando? Talk to me.

RODRIGO
Não. Não era ninguém, sabe. Essas companhias telefônicas, sempre oferecendo novos planos, outros planos… (vendo a reação de ALICE) Tá. Não conta pra ninguém. Eu soube do terremoto lá em cima.

Não tem como não saber, né? Então, eu tava contando pra minha mãe, pra deixar ela mais calma, sabe. Depois que morreu o papa, tá todo mundo comentando…

ALICE
Comentando o quê, cara pálida?

RODRIGO
O fim dos tempos. Uma profecia sobre a Terra e o fi...

ALICE
Vai dormir. Amanhã tem mais. Tá bêbado de sono!

Cont. Sequência 4 / GABO

CENA 17c. BRASÍLIA. AEROPORTO. AVIÃO MILITAR. Int. / NOITE.

GABO desce do avião comercial e se despede do diplomata, que em seguida pega o telefone celular e liga pra alguém dizendo:

DIPLOMATA
Ele chegou. Já tô mandando ele praí. Tranquilo.

Em seguida, GABO é abordado agentes de segurança (os mesmos que apareceram no aeroporto Santos Dumont na sequência de RUNA) que o

levam até um avião militar (o mesmo que apareceu antes no aeroporto de Brasília) onde é recebido por BRAGA.

Final do episódio

3° EPISÓDIO

CENA 1. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / NOITE. FLASHBACK. CONT´D.

LETTERING: No episódio anterior.

Um forte estrondo dá-se no monte Roraima, abrindo uma grande fenda no solo, produzindo um campo elétrico, uma grandeza vetorial (sentido, direção e módulo). O terremoto abre uma fenda comprida no lugar que era apenas um pequeno buraco. Na caverna onde MERKABA se encontra, revela um compartimento secreto que antes estava bloqueado por uma parede de pedra e agora mostra uma enorme mandala com o desenho em relevo do cubo de Metatron. Ela movimenta o desenho, evidenciando a mobilidade do mosaico e abrindo outros e novos compartimentos.

O terremoto no monte cessa e passa a atingir diversos outros pontos da Terra.

CENA 2. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA-NOITE.

A cena remonta as partes não mostradas no episódio anterior

MAALOMAI anda pela selva e encontra um outro BOX sem ninguém dentro, mas com um macacão, comida, água, uma pintura rupestre, um cubo mágico, um frasco purificador de água, um capacete, uma panela e um imã. Ele guarda as coisas em seu bornal e os mantimentos no farnel e segue viagem no entardecer. No meio do caminho de volta, encontra CAMILO em estado bem alterado de preocupação. Este lhe pede para irem os dois buscar DOM GREGÓRIO, que havia ficado para trás.

CAMILO
Quem vem lá? É de bem, se achegue. É de outro mundo, erre pelo rumo. É do mal, siga viagem.

MAALOMAI, diante do pavor do homem branco, resolve a ele pregar uma peça.

MAALOMAI

Urî sane tî, urî sane tî Insikiran pia.
(tom ameaçador)

CAMILO
Um índio! Por favor, não me faça mal.

MAALOMAI
Urî tî Insikiran pia, Anike pia se tî,
Makunaimî pia! (cantando)

CAMILO
E agora, como vou dizer que sou de paz se
ele não fala a minha língua? Olha, mim
Camilo, e tu..?

MAALOMAI para diante dele e lhe oferece uma fruta, abrindo o saco.

MAALOMAI faz movimento com a boca de que CAMILO pode comer. CAMILO pega a fruta e se aproxima, mas o movimento descobre o macacão do programa no saco.

MAALOMAI
Maalomai.

CAMILO
Maalomai? Maalomai é o seu nome? Você vai
me comer? Tá com as coisas do programa.

MAALOMAI
Urî sane tî Maalomai.

CAMILO
Cadê a pessoa que tava com esse macacão?
Você comeu ela, não foi? Comeu, e agora vai
me comer também.

MAALOMAI
Como eu vou te comer se tô te dando de
comer?

CAMILO
Só pra me enganar, né? Peraí, você fala?

MAALOMAI
Todo mundo fala.

CAMILO

A minha língua, quero dizer.

MAALOMAI
É minha também. Sou índio macuxi, índio brasileiro. Falo brasileiro também. (tempo) Coma, você tá fraco.

Ele come, depois bebe da água que MAALOMAI oferece

CAMILO
Obrigado pela ajuda, mas tem alguém que precisa mais dessa ajuda do que eu. Vamos até lá!

MAALOMAI encontra DOM GREGÓRIO com a ajuda de CAMILO. Eles estavam bem próximos, mas desorientados ficaram perdidos.

DOM GREGÓRIO
Ah, graças a Deus. Uma alma caridosa. Pai amado!

MAALOMAI dá água e um pouco de comida ao homem mais velho, que está sentado

CAMILO
Dom Gregório, está bem? Melhor?

DOM GREGÓRIO
Vai dar tudo certo, estamos salvos… diga-me, meu bom homem, qual sua graça?

MAALOMAI
Graça? Não sou de fazer isso, não.

CAMILO
Maalomai. O nome dele é Maalomai. E fala perfeitamente português, viu. Não se deixe enganar.

DOM GREGÓRIO
(ri) Perdoe o meu amigo. Camilo não se conforma. Estarmos perdidos e largarem a gente aqui.

Os dois começam a discutir em italiano sobre a roubada de entrar no programa

MAALOMAI
Melhor deixar essa história para depois. Tá escurecendo depressa. Vamos encontrar abrigo.

DOM GREGÓRIO
Como quiser, Maalomai. Estamos em suas mãos e nas mãos de Deus, como sempre. Sigamos!

CENA 3. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA-NOITE.

A cena remonta as partes não mostradas no episódio anterior

RUNA, CARL e MALU estão bem abrigados e sonolentos. Enquanto RUNA dorme, CARL tenta ficar mais alerta, montando vigilância. MALU puxa conversa:

MALU
Carl, você tem namorada? Cara, você não tá dormindo, tá? Só pra saber. Assim, tu espiou nós duas lá no lago, não espiou? Carl, responde, pô.

CARL
Vai dormir, Malu. O próximo turno é teu. Quando der o horário, eu te acordo. Tô pregado, mas tô bem. Eu aguento. Depois te chamo. Agora, dorme

MALU
E como é que alguém consegue dormir com esse ronco, me diz? Essa daí que tá pregada e eu na cruz.

CARL
Fecha o olho que o sono vem, não é isso que dizem?

MALU
Então tá, mas primeiro me responde. Olhou?

CARL
Olhei.

MALU
E gostou? (os dois dão risadas contidas)

Um forte barulho de galhos se revirando na selva, ao longe, se destaca.

MALU (CONT´D)
Gos… Ouviu?

CARL
Ouviu isso?

MALU
isso?

RUNA abre um olho. Depois, ouve-se um uivo de macaco-bugio.

RUNA
É macaco. Bugio.

Em seguida, destaca-se um rugido de onça.

MALU
E isso?

CARL
Isso não é bugio, não? É som de gato.

RUNA
Pssh! Vamos todos manter a calma e fazer silêncio. Talvez ela nem note a gente e não passe por aqui.

Finalmente, vários macacos e outros bichos na floresta fazem barulho no mato, fugindo da onça que, agora ruge alto.

RUNA
Carl, depressa. Acende o fogo!

A onça termina por saltar na frente do abrigo, encarando a todos.

MALU
O deso-do-ran-te.

MALU pega o spray de pimenta e tenta jogar na onça, espalhando por todo o lugar. CARL dá um grito juntamente com a onça que ruge ainda mais alto e feroz e tenta espirrar o aerossol no fogo e em direção da onça, mas não consegue fazer direito e o spray cai no chão. RUNA salta e consegue jogá-lo no fogo, provocando uma explosão razoável ao mesmo tempo que o terremoto acontece. A onça se assusta e foge. Depois que o susto passa, todos riem de nervoso e ficam esfregando os olhos.

CARL
O que é que foi isso? Intervenção divina? E essa onça? Ai meus olhos, eu não consigo enxergar.

RUNA
Você viu a tua cara? Carl, você tá branco igual cêra.

CARL
Não, eu já disse. Não tô vendo nada, por causa do spray de pimenta da Malu.

MALU
Funcionou, tá. A onça fugiu. Ou foi por causa do fogo.

CARL
Ou foi por conta do terremoto.

RUNA
Ou se foi por causa da cara do Carl.

MALU
Não é pra rir, tá. Eu fiz xixi nas calças.

A cada fala, as risadas vão num crescente.

Cont. Sequência 4 / GABO

CENA 4. PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA. ESTÚDIO. Int. / DIA.

GABO já está dentro do estúdio se familiarizando com o programa. ALICE e RODRIGO explicam os detalhes da operação. GABO dá sinais de ter pego a COVID.

ALICE
I don´t speak italian, but we can talk in english.

GABO
Eu sou brasileiro, but english is OK.

ALICE
Oh, ok. Eu estou aprendido. Aprendendo… Anyway, let me introduce you to RODRIGO, our jack of all trades. He shows you how are things so far.

Começa a tossir um pouco

RODRIGO
E aí, meu irmão, beleza?

GABO
Prazer. tosse um pouco mais

ALICE
Are you sick? Oh, no. That's all I needed.

GABO
It´s cold here.

ALICE
It´s not a revival. Don´t play again, SAM. Show must go on. GABO, vou te colocar em quarentena.

RODRIGO
Peraí. Isso é só um resfriadinho, uma gripezinha. O cara não vai ficar mal. Com o SAM foi outra coisa?

GABO

Quem é SAM?

RODRIGO

O outro diretor.

GABO

O que morreu? Qual outra coisa? How did he die?

RODRIGO faz sinal de arminha com a mão

ALICE

We must keep the focus on those contestants. Let's keep their anonymity as an ace in the hole. Their participation will be a surprise to us and to the show's audience. RODRIGO, mostre o que temos até agora. Vamos encenar isso como se fosse de propósito.

RODRIGO

Vai ser moleza! A piece of cake, like you say.

RODRIGO começa a mexer no sistema e mostra alguns arquivos sobre o atentado

GABO

Como assim? Os participantes já estão no meio da selva a caminho para cá e vocês não fazem ideia de quem são. Isso non exxiste. Não em um reality show.

RODRIGO

Teve um evento pra divulgar o reality. Festa de lançamento, o escambau. Aí os terroristas invadiram a festa e acabaram com o show. Destruíram tudo.

GABO

E o sam morreu lá?

ALICE

He suffered an attack. Isso não importa agora.

GABO
Como não importa. Você mesma disse que ele sofreu um atentado e que os terroristas pegaram os arquivos do programa. Não saiu nada disso na imprensa.

RODRIGO
A lista dos participantes tava no laptop do diretor, o SAM. Tava tudo lá. A informação morreu com ele.

ALICE
The show needs to be edited to go live tomorrow and we still don't have all the footage we need for that. We have no way of knowing yet who the participants are.

RODRIGO
Sinistro, cara. Eles apagaram ele e os arquivos dos competidores. Seguiram o gringo da festa até o hotel e acabaram com ele. Vou te mostrar o que temos, mas quase não tem imagens. Os cara eram profissa.

ALICE sai enquanto RODRIGO fica no estúdio mostrando imagens a GABO

Cont. Sequência 2 / RUNA.

CENA 5. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

BEN está observando as estrelas com seu astrolábio e fazendo comparações com um mapa estelar que carrega, quando é surpreendido por RUNA, CARL e MALU, que encontram BEN pelo caminho (continuando a cena 10 do episódio 2).

MALU
Oi.

BEN
Lindo dia, não?

CARL
Observando as estrelas?

BEN
Ah, sim. Sempre. (RUNA se aproxima)

RUNA
Não. Ele tá medindo a distância do cometa que vai cair aqui pra saber a hora que o mundo acaba.

CARL
Como você sabe? (tempo) Tô brincando.

MALU
Ele deve estar procurando as câmeras-drone, não é?

CARL
Sim, perfeitamente.

Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 6. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

Amanhece. Cada um come um pouco da ração que trazem consigo.

ÁRIA e MAALOMAI ajudam os outros e conferem o equipamento.

ÁRIA
Viu as câmeras? Eles estão nos seguindo. Assim.

MAALOMAI
Vi, claro, olha, encontrei uma mulher morta também.

Os andarilhos levantam acampamento.

cont'D

ÁRIA
Não conte a eles, nem a ninguém.

MAALOMAI
Não contei, pode deixar.

Os dois caminham sozinhos pela floresta, saindo da picada.

ÁRIA
Vamos ver aonde isso tudo dai dar. Tem muito pássaro morto caído no chão.

MAALOMAI
É a profecia. Tá se formando. Se vier chuva, então…

Voltando, eles se aproximam dos outros e formam um só grupo.

ÁRIA
Bóra povo, seguir viagem.

JOHN
Mas para onde? A gente não sabe aonde tem que ir.

DOM GREGÓRIO
Vamos decifrar o enigma. Camilo, mostre a eles.

CAMILO
Isso é tudo que temos. Tava dentro dos caixotes. No meu, esse axioma: "nada pode ser e não ser simultaneamente", e de Dom Gregório um poema: "Eu sou de todos os mundos. Mãe dos ventos soprou vida.

CONT´D

Árvore da vida. Gigante mítico tombou a árvore do mundo que no choro do tronco brotou o fruto".

ÁRIA
Pode deixar, que se eu sei de alguma coisa, no caminho para onde nós temos que ir, vamos dar de cara com o caminho de vocês, viu. Fiquem tranquilos.

Eles caminham até que chegam em uma bifurcação

MAALOMAI
E agora, ÁRIA, vamos pra onde, seguimos para o monte ou vamos até o parque?

ÁRIA
Vamos ver no que vai dar, né? Pra onde, e eu sei?

CENA INTERATOR. DINÂMICA DE JOGO.

As cenas de filme são substituídas para o jogo da sobrevivência, que consiste, como um vídeo-game, o interator escolher entre as opções apontadas e conseguir sobreviver, optando por seguir em frente sozinho ou em grupo, recolhendo presentes pelo caminho, lutando contra cobras, onças e piranhas pelo caminho, ajudando ou atrapalhando outros participantes e usando os objetos que dispõem e outros que recolhem. O interator deve, com seu avatar, conseguir chegar até o parque.

Seguindo ÁRIA. Modo FILME INTERATIVO.

Na tela, há duas opções: 1) subir o monte; 2) ir para o parque.

1)

MAALOMAI
Tem duas trilhas. Uma vai direto para o monte Roraima, que é parte do nosso caminho. A outra passa pelo parque, antes de dar na trilha do monte. Aqui é mais curto, mas é mais difícil.

MAALOMAI (CONT´D)
Ali começa o desvio que vai dar no parque primeiro e depois no monte. É mais longo, mas é mais fácil de ir.

ÁRIA
Eu peguei o jogo de palavras cruzadas do John e resolvi esse criptex aqui que dá essa coordenadas: 5° 9' 40" N 60° 36' 50" O. as coordenadas do monte Roraima é 5° 8' 28" N 60° 45' 49" O, então vocês devem se dirigir até o parque. É só seguir essa trilha. Não deve demorar muito para vocês chegarem lá. Então, boa sorte, e a gente se vê lá em cima, ou não.

O grupo se separa

2)

ÁRIA e MAALOMAI mudam de ideia

ÁRIA
Melhor a gente ir com vocês, mas podem ir na frente.

Seguindo a trilha do parque, CAMILO, DOM GREGÓRIO e JOHN começam a conversar. O caminho é curto e bem fácil de trilhar, seguindo um curso de rio.

JOHN
Vocês já se conheciam?

CAMILO
Ah, sim. Tem muito tempo. No Vaticano.

JOHN fica confuso

DOM GREGÓRIO
Camilo, acho que John faz referência aos outros dois.

CAMILO
Ah, claro. Quer dizer, não. Nunca.

JOHN
Estranho eles aparecerem assim, do nada.

CAMILO
Nesse fim de mundo, né?

DOM GREGÓRIO
Tudo aqui tem sido estranho, não?

JOHN
Fim de mundo… mesmo.

A câmera sobe e pode-se ver o parque ao fundo, com o monte por detrás, longe.

CORTA PARA

a depender do enquadramento, não há necessidade de refilmagem)

CONT´D sequência 1)

Obs.: a cena pode ser montada nas duas versões, somente com ÁRIA e MAALOMAI seguindo sozinhos até o pé do monte, ou seguindo-os até o parque.

Na tela, há duas opções: 3) subir o monte; 4) ir para o parque.

3)

MAALOMAI
Fiquei com pena daquela gente. Branco é tudo doido!

ÁRIA
Como diria Nelson Rodrigues, agora é tarde e Inês é morta. Eles vão ficar bem. Já devem até tá lá.

MAALOMAI
Quem é Nelson Rodrigues?

ÁRIA
Um teatrólogo. Já morto. Um dramaturgo que escrevia peças de teatro. É uma expressão, modo de falar. Não significa muita coisa.

MAALOMAI
E essa Inês?

ÁRIA
Não lembro. Alguma personagem das peças dele, eu acho. Mas, não sei qual.

MAALOMAI
Vocês brancos dizem cada coisa. Mesmo sem entender, vocês dizem.

ÁRIA
É. A gente diz. Vai falando pelo rumo, soltando palavras ao vento.

MAALOMAI
Então você deveria falar que esse Nelson é morto, não? Olha, tem rastro de queimada. Teve caída.

Eles chegam no final da trilha que leva ao monte, mas a passagem está obstruída, obrigando-os a retornar à bifurcação e seguir pelo caminho que passa pelo parque.

4)

(contínua a anterior na passagem obstruída)No final da trilha,ÁRIA e MAALOMAI tem uma epifania, ficando em transe.

CORTA PARA

CENA FLASHBACK. RORAIMA / ALDEIA. OCA CENTRAL. Int./ DIA.

PENNA'YUN (deitado), MAALOMAI e anciões circundam a rede.

Canto baixo. Cheiro de ervas.

PENNA'YUN ergue um amuleto de madeira com inlays de quartzo (símbolo do triângulo dentro de um quadrado).

PENNA'YUN
(embaixo, com esforço)
ÁRIA… a montanha chamou.
O caminho abre no trovão.

ÁRIA
Eu vou levar você. A gente sobe junto.

PENNA'YUN
nega com a cabeça)
Não. Você e Maalomai.
Três sinais. Água, Pedra, Relâmpago.

(entrega o amuleto)
Quando a pedra falar, não tema o vazio.

O pajé toca o peito de ÁRIA com pigmento de jenipapo marca de círculo).

MAALOMAI
Ele sonhou com um cubo que respira. E com gente de fora olhando.

ÁRIA
(assente, segura o amuleto)
A gente sobe hoje.

CORTE SECO

3) CONT´D

ÁRIA
Vamos ter que voltar. Teve terremoto por aqui. Não dá pra subir. Muita pedra rolou montanha abaixo.

MAALOMAI
Então, agora Inês não é mais morta?

ÁRIA
Lembrei. A falecida. O nome da peça.

MAALOMAI
Que coisa fazer uma peça com uma pessoa morta.

ÁRIA
Mas ela morre só no fim da peça.

MAALOMAI
E a Inês?

Eles chegam no rio e param para descansar e encher novamente os cantis.

CORTE SECO

4) CONT´D

CENA FLASHBACK. RORAIMA / BEIRA-RIO. Ext./ TARDE.

ÁRIA, MAALOMAI e dois jovens sobem numa voadeira. O motor ronca. No horizonte, colunas de fumaça.

MAALOMAI
(olhando as margens)
Eles voltaram. Garimpo.

ÁRIA
(baixa o boné, firme)
Hoje, a gente não confronta. Sobe em silêncio.

A voadeira avança. Plano longo do rio como linha-índice que guia a jornada. (L)

CORTE SECO

3) CONT´D

ÁRIA
Era amante do príncipe. Uma dama da corte portuguesa. Foi executada a mando do rei. Dom Pedro I.

MAALOMAI
O imperador do Brasil?

ÁRIA
Não. De Portugal. Rei de Portugal. Esse era outro. Uns quinhentos anos de diferença de idade.

MAALOMAI
Mesmo tempo que faz da invasão que vocês dizem que foi descobrimento. Vocês, não!

Eles se aproximam do parque

Na tela, há duas opções: 5) entrar no parque; 6) ficar de longe observando.

5)

ÁRIA
Vem, vamos até lá ver que banda toca esse pessoal?

MAALOMAI
Banda, não era um reality? Ah, é show né. Mesmo assim. Pode ser perigoso. Essa gente…

ÁRIA
Você acha que eles podem estar envolvidos de alguma forma no conflito? Ou nesses eventos aí do clima, queimada, terremoto?

Mas como a gente vai saber se ficar aqui? É melhor nós irmos até lá, investigar mais de perto. Ficar de butuca.

MAALOMAI

E se a gente dizer que você é a mulher do caixão?

ÁRIA faz uma cara de nojo, mas depois começa a entender a proposta de MAALOMAI.

ÁRIA
Disser. A que apareceu morta?

MAALOMAI
Eu não sei se as duas são a mesma pessoa, mas…

ÁRIA
Eu não tô te corrigindo, não, viu. Foi você quem me pediu pra te ensinar o português mais clássico.

MAALOMAI
Correto. O nome dela era Xana?

ÁRIA
Erudito. Xana? (ri) e você trouxe as coisas dela? E você? Como é que fica?

Eles chegam perto e veem GABO fumando fora da casa maior

MAALOMAI
A gente pode dizer que você me encontrou pelo caminho, também. E você me contratou pra te levar pro monte. Mas, no começo, não diga nada.

ÁRIA
É. Vamos ver o que eles sabem. Dá a roupa aqui.

Ela veste o macacão de XANA

6) O início da cena é igual ao 5, mas a cena expande.

ÁRIA
Mudei de ideia, não vou.

CONT´D

RORAIMA / BASE DA SERRA. Ext./ FIM DE TARDE.

A cena parece ter dado um BUG sem nexo temporal. Os efeitos de edição ficam nítidos como RUÍDOS audiovisuais, sem deixar claro se o motivo foi o CUBO ou o REALITY (PROGRAMA).

Trekking. Subida íngreme. Nuvens baixas, vento cortante. ÁRIA para, observa rochas com marcas (petróglifos), uma espiral.

ÁRIA
(sussurra)

Ícone, índice, símbolo.
Eles deixaram um mapa.

MAALOMAI
(ouve um estalo)

Passos.

De trás de uma saliência rochosa, surgem duas figuras de produção (rádio preso no coldre, microfones peludos, coletes).

Recuam ao ver o grupo.

PRODUTOR 1 (sussurrado no rádio)
"Achamos ela. A etnógrafa."

ÁRIA e MAALOMAI trocam olhares. Seguem.

ARCO TEMPORAL

CONT´D

RORAIMA / PLATÔ INTERMEDIÁRIO. Ext./ ANOITECER.

Abrigo sob laje basáltica. Chuva miúda. ÁRIA observa o amuleto. Ele projeta reflexos no basalto (triângulo, quadrado, traçado do cubo).

MAALOMAI
Você viu?

ÁRIA
Ele responde à água e ao relâmpago.

(guarda o amuleto)

Amanhã, a gente acha o grupo.

Relâmpago corta o céu. Fade.

ARCO TEMPORAL

CONT´D

PARQUE NACIONAL / ACESSO AO MONTE. Ext./ MANHÃ.

Base de operação do reality (tendas camufladas, case de câmeras, drones). Equipe ajusta um set geométrico com painéis monocromáticos e portas falsos.

ALICE (produtora)

(sotaque inglês)

Vocês são consultoria externa? Crachás, por favor.

ÁRIA

(olha o entorno, já lendo a cenografia)

E vocês são o labirinto.

ALICE

(sorri de canto)

Bem-vindos. Briefing às 10h.

(baixo no rádio)

"Confirmada presença. Alfa-2 no perímetro."

ÁRIA e MAALOMAI são conduzidos para triagem.

Plano em tilt revela, ao longe, uma estrutura cúbica coberta por lona negra.

O vento estufa a lona — sugestão do Cubo.

CORTA PARA

RETOMADA do episódio 1 agora visto por outro POV

SEQUÊNCIA 3. RUNA – LAPA / RIO DE JANEIRO.

CONT´D

CENA 6b. LAPA / ARCOS. Ext./ NOITE.

Neons, suor, sax fora do tom, câmera na mão. RUNA (31) se deixa levar. Plano subjetivo, multidão. Um flyer holográfico anuncia: “Pré-lançamento Reality / Experiência 360 – Acesso para Convidados”.

RUNA
(para si)

Uma noite. Só uma.

CENA 7b. CIRC0 VOADOR / BACKSTAGE. Int./ NOITE.

VJ projeta selva 360°; DJ mistura sons de pássaros com batidas.

SAM (diretor) apresenta o demo. ALICE (produtora) checa uma lista. RODRIGO (cinegrafista) ajusta gimbal.

SAM
Gente, um reality de cientistas.

Zero clichê, 100% imersão.

(para RUNA)

Semiologia? Perfeito.

Vai amar as portas semânticas.

RUNA
(olhos brilhando para o deck)

Portas… para onde?

ALICE
Depende de quem escolhe.

Troca de sorrisos.

CONT´D

PISTA. Int./ NOITE.

Música explode. RUNA dança com VANESSA (participante). Química. RODRIGO filma, gabo (foto do pôster do filme dele num totem) surge numa menção visual na arte.

VANESSA
Você tem olhos de decifradora.

RUNA

Eu só escuto os signos.

CONT´D

RUAS DA LAPA. Ext./ MADRUGADA.

Silêncio rápido. Duas motos passam. A explosão estilhaça vidraça. Gritos. Correria.

SAM
(agarra RUNA)

Corre!

ALICE
Pelo beco!

Eles somem por uma viela.

PASSAGEM DE TEMPO

CONT´D

CENA 8. EXTRA

HOTEL / QUARTO DE SAM. Int./ AMANHECER.

RUNA desperta na cama de SAM. Lembra de beijos, flashes, risos frouxos. Batida na porta.

ALICE (O.S.)
Quinze minutos no lobby. Voo pro Norte. Discrição total.

SAM
(da pia, escovando os dentes, rindo)

Bem-vinda à… televisão.

Batidas mais fortes. RUNA fecha a mala. O celular vibra — mensagem anônima: “Não confie em ninguém.”

PASSAGEM DE TEMPO

CONT´D

CENA 8b. EXTRA

CORREDOR DO HOTEL. Int./ MANHÃ.

RUNA abre a porta. SAM volta ao quarto. A porta bate. Silêncio. RUNA olha o visor: luz vermelha (gravação oculta). Ela segue pelo corredor.

Tiro abafado. RUNA estaca. Volta um passo. Abre a porta — SAM no chão. Sangue. RUNA prende o ar.

RUNA
(numa sílaba)

Não…

Ela corre para a janela.

CENA 8c. EXTRA

FACHADA / PARAPEITO. Ext./ MANHÃ.

RUNA se esgueira pelo parapeito até o quarto ao lado. Bate no vidro.

VANESSA
(sussurra, assustada)

O que aconteceu?

RUNA

Mataram o SAM.

Batidas na porta do quarto de VANESSA.

VOZ (O.S.)

Despacho em um minuto.

VANESSA

Eles não podem me ver.

VANESSA desliza um caixote de transporte para o centro do quarto (logo de transporte de obra de arte).

PASSAGEM DE TEMPO

CONT´D

CENA 8d. QUARTO DE VANESSA. Int./ MANHÃ.

RODRIGO entra sem cerimônia. Olha RUNA, depois VANESSA.

RODRIGO
Tem coisa errada. Fica no plano, VANESSA.

(baixo para RUNA)

Você não estava no cronograma.

RUNA

Quem está?

ALICE (O.S.)

(da porta)

Fechem. Agora.

VANESSA beija RUNA rapidamente, sussurra algo no ouvido. Sobe no caixote.

VANESSA
Se trancar por dentro. Não abra.

Técnicos fecham, pregam, etiquetam: “FRÁGIL – Norte”.

PASSAGEM DE TEMPO

CONT´D

CENA 8e. CORREDOR / ELEVADOR DE SERVIÇO. Int./ MANHÃ.

RODRIGO empurra o caixote com dois carregadores. RUNA, capuz, segue alguns passos atrás. ALICE fala ao rádio.

ALICE
Doca 2. Van preta.

Elevador fecha. RUNA fica só no corredor. Passos se aproximam. DIGÃO (agente infiltrado) vira a esquina, vê sangue na barra da calça de RUNA.

DIGÃO
Você viu o diretor?

RUNA corre para a escada.

PASSAGEM DE TEMPO

CONT´D

CENA 8f. DOCA DE CARGA. Int./ MANHÃ.

RUNA alcança os caixotes. Barulho de empilhadeira. Ela vê um caixote igual sendo embarcado. Digão encosta próximo, em busca. Sem saída.

RUNA abre um caixote vazio. Olha para trás. Pula dentro e puxa a tampa por dentro, cravando o prego no batente para travar. Escuridão.

PASSAGEM DE TEMPO

CONT´D

CENA 8g. TRANSPORTE. CAIXOTE. Int./ DIA-NOITE.

Flashes: o caixote deitado, depois em pé; luz / escuridão; turbina de avião / caminhão / silêncio. RUNA bate, grita, dorme, sonha, acorda.

A tampa se abre. Luz branca. RUNA sai, cambaleante.

MATCH CUT para a SEQUÊNCIA 1 (caverna de MERKABA) e, então, portal forçando a SEQUÊNCIA 4.

SEQUÊNCIA 4. GABO NOCCHI. (abertura para continuidade)

CENA 1b. ROMA. Ext./ DIA.

Montagem aérea (Coliseu → Praça São Pedro → Vaticano → Embaixada Brasileira). (L)

CENA 2b. EMBAIXADA BRASILEIRA. Int./ NOITE.

Evento ANCINE. CERIMONIAL apresenta o projeto “Da vida… os amores”.

Telão projeta cartazes, stills. Jornalistas perguntam; GABO responde — até que celulares tocam em ondas: cortes de incentivo anunciados; murmúrio vira tumulto. Explosão distante. Sirenes ganham a rua. (continua)

ARCO TEMPORAL

Depois desse FLASHBACK do episódio 1 volta para o final do Ep. 3

CONT´D

6)

CONT´D

BACKSTAGE / TÚNEL TÉCNICO. Int./ MANHÃ.

Fiação, rack de servidores, monitor 360° rodando simulação de holodeck. ALICE percorre com ÁRIA.

ALICE

Não-interferência com os convidados… até a segunda ordem. Vocês observam.

ÁRIA

(para o monitor)

Observador altera o sistema.

ALICE

(nervosa por um segundo; retoma o profissional)

Cabelo e figurino no container 3. A cena de abertura é às 12h.

(para o rádio)

“Teste de portas-ópticas em cinco.”

ÁRIA toca rapidamente a tela do monitor: o cubo na tela pisca — glitch. Bipe agudo. ALICE puxa a mão de ÁRIA.

ALICE

Por favor.

CORTE PARA: A lona preta ondula. RUGIDO LONGE (trovão).

Fim da sequência 2.

EPISÓDIO 4

CONT´D EPISÓDIO 3 - PARTE 1

Ato 1 / Sequências 1 a 3

SEQUÊNCIA 1 - O ECO DA CAVERNA

EXT. ENCOSTA DO MONTE RORAIMA / FENDA ROCHOSA - AMANHECER

Escuridão. O mesmo zumbido profundo.

Depois, uma respiração irregular.

Um foco de luz pulsa no escuro, como um coração elétrico.

MERKABA abre os olhos.

Ela está caída entre pedras úmidas, o corpo coberto de terra, cinza e suor seco. Por um instante, não entende onde termina a caverna e onde começa o céu. Acima dela, uma fenda estreita deixa entrar uma lâmina de luz azulada.

MERKABA se levanta com dificuldade.

Toca a própria testa. Depois o peito. Depois a palma da mão direita.

Na pele, um desenho fino, avermelhado, geométrico, como se tivesse sido queimado de dentro para fora.

MERKABA puxa o ar.

Ao tocar a rocha à sua frente, vê um FLASH:

HÉLICES girando.

CAIXAS metálicas sendo descarregadas.

TELAS.

LENTES.

STAFF de uniforme.

MERKABA afasta a mão, assustada.

Silêncio.

Então, um estalo elétrico corre pelas paredes da fenda.

MERKABA sai.

EXT. PLATÔ / BORDA DA MATA - CONTÍNUO

A floresta parece suspensa. Não há canto de pássaro. Não há cigarra. Só vento.

MERKABA observa o horizonte.

Ao longe, um ponto escuro corta o céu.

Outro.

Helicópteros.

O vento muda de direção antes do som chegar.

MERKABA fecha os olhos.

Novo FLASH:

Uma estrutura branca montada contra a mata.

Pessoas caminhando em fila.

Um homem sorrindo para câmeras.

Uma mulher loira, imóvel, observando tudo.

Um símbolo triangular piscando numa tela.

MERKABA abre os olhos num sobressalto.

O som das hélices agora é real.

Ela recua instintivamente para a sombra das pedras, como um animal que pressente invasão.

CORTE PARA

SEQUÊNCIA 2 - HERANÇA E DECISÃO

EXT. TRILHA FECHADA / FLORESTA DE TRANSIÇÃO - MANHÃ

ÁRIA caminha à frente, rosto duro, roupa de trilha improvisada sobre o corpo exausto. Atrás dela, MAALOMAI segue em silêncio, carregando uma pequena mochila de couro e pano.

Entre eles há intimidade, mas também peso.

O chão ainda guarda marcas de lama, cinza e pressa.

ÁRIA

Quanto falta?

MAALOMAI

Se o caminho estiver limpo, pouco.
Se os brancos abriram estrada, muito.

ÁRIA olha para ele.

ÁRIA

Você fala como se a estrada piorasse o caminho.

MAALOMAI

Pra eles, estrada é entrada.
Pra nós, quase sempre é fim.

Eles seguem.

Mais adiante, ÁRIA para.

No chão: pegadas fundas de bota, marcas de arrasto, um estojo vazio de munição, um galho queimado, tecido rasgado preso num espinho.

Maalomai se abaixa, toca a terra.

MAALOMAI

Tem dois dias. Talvez menos.

ÁRIA vê mais adiante um colar indígena partido no barro. Recolhe em silêncio.

A dor passa pelo rosto dela, rápida e controlada.

EXT. CLAREIRA QUEIMADA - POUCO DEPOIS

A trilha desemboca num trecho devastado por fogo recente. Troncos fumegam baixinho. Há um cheiro de ferrugem, água podre e matéria viva interrompida.

ÁRIA leva a mão ao bolso interno da roupa e tira o AMULETO.

Ele parece comum à primeira vista, mas ao entrar na clareira esquenta em sua mão.

ÁRIA para imediatamente.

ÁRIA

Sentiu isso?

MAALOMAI

Não.

Ela fecha os dedos sobre o amuleto. O metal - ou a pedra - vibra.

Mais à frente, meio escondida sob folhas e barro, há uma fita plástica fluorescente presa a uma estaca de metal. Não pertence à floresta. É recente.

Maalomai arranca a fita.

MAALOMAI

Não é garimpeiro.

ÁRIA olha ao redor.

Ao longe, um ruído mecânico.

Não motor de carro. Não barco. Hélice.

MERKABA ergue a cabeça.

EXT. ALTURA ROCHOSA COM VISÃO DO VALE - CONTÍNUO

ÁRIA e Maalomai se abaixam entre as pedras.

Dali, veem no vale uma operação montada de forma quase absurda em meio à mata: tendas técnicas, caixas, antenas móveis, veículos, iluminação, geradores, pessoal uniformizado, área isolada por fitas e mastros.

Parece base científica.

Parece produção audiovisual.

Parece operação militar disfarçada de evento.

ÁRIA observa em silêncio.

MAALOMAI

São eles?

ÁRIA

Não sei quem são.

Mas sei que vieram pelo mesmo motivo.

MAALOMAI

Então vamos embora e chamamos gente.

ÁRIA continua olhando.

Vê pessoas chegando separadas, como convidados importantes. Vê câmeras. Vê segurança demais. Vê encenação demais.

ÁRIA

Se a profecia apontava o monte...

e eles montaram isso aqui...

então alguém sabe.

Maalomai não gosta do rumo da frase.

MAALOMAI

Você tá pensando errado.

ÁRIA

Tô pensando do único jeito que ainda serve.

Ela guarda o amuleto.

ÁRIA (CONT'D)

Eu vou entrar.

MAALOMAI

Entrar onde?

ÁRIA

No programa. No grupo. No que quer que isso seja.

MAALOMAI

Você não sabe quem manda nisso.

ÁRIA

Justamente.

MAALOMAI

E se te reconhecerem?

ÁRIA

Não esperam me ver aqui. Muito menos assim.

Maalomai segura o braço dela.

MAALOMAI

Se isso não for um programa?

ÁRIA encara a base ao longe.

ÁRIA

Melhor descobrir por dentro do que morrer do lado de fora imaginando.

Maalomai solta o braço devagar.

MAALOMAI

Se entrar... não vai estar sozinha.

ÁRIA

Vou, sim.

É por isso que funciona.

Ela respira fundo, já em modo de cálculo.

ÁRIA (CONT'D)

Você fica fora do raio deles. Observa.

Se eu sumir, você volta.

Se eu mandar sinal, você não entra. Você corre.

MAALOMAI

E se eu discordar?

ÁRIA

Aí você me obedece do mesmo jeito.

Pela primeira vez ele quase sorri, apesar da tensão.

CORTE PARA

SEQUÊNCIA 3 - A MÁQUINA DO PROGRAMA

EXT. BASE DE PRODUÇÃO / ÁREA DE RECEPÇÃO - MANHÃ

Uma faixa discreta, elegante demais para o meio da selva, identifica o projeto sem revelar demais. Operadores testam som, imagem e transmissão local. Assistentes circulam com tablets, rádios, crachás codificados.

No centro desse caos controlado está SAM, carismático, bronzeado, sorridente, falando com naturalidade estudada para uma pequena câmera de apresentação.

SAM

Bem-vindos à experiência mais ousada já concebida entre ciência, sobrevivência e imaginação aplicada.

Aqui, cada escolha importa.

Cada aliança conta.

E cada erro ensina.

Ele abre os braços para o cenário ao redor como um mestre de cerimônias de um futuro mal explicado.

SAM (CONT'D)

Vocês não vieram competir por fama.

Vieram competir por relevância.

Alguns participantes escutam fascinados. Outros desconfiados.

Mais atrás, ALICE observa tudo com um tablet nas mãos. Sem sorrir.

ALICE

SAM.

Ele continua falando, fingindo não ouvir.

SAM

Durante os próximos dias, vocês serão submetidos a situações extremas de leitura, adaptação, estratégia e cooperação...

ALICE

SAM.

O tom dela corta o ar.

SAM encerra o improviso com um sorriso.

SAM

E o resto vocês descobrem vivendo.

Ele se afasta da câmera.

SAM

O que foi?

ALICE

Tem um nome fora da lista.

SAM

Corta.

ALICE

Não é pedido. É informação.

Ela mostra a tela. SAM lê.

SAM

Quem autorizou isso?

ALICE

Ninguém, ainda. Mas já está em trânsito.

SAM

Em trânsito como?

ALICE

Inserido.

SAM ergue os olhos. Agora, pela primeira vez, preocupado.

INT. TENDA OPERACIONAL - CONTÍNUO

Mapas digitais. Monitores com imagens térmicas. Sinais de drones. Lista de participantes. Zonas marcadas em cores.

Isso está muito acima do aparato de um REALITY comum.

VANESSA confere rotas com precisão clínica.

RODRIGO ajusta uma câmera, mas escuta mais do que aparenta.

VANESSA

Setor norte isolado?

TÉCNICO

Isolado.

VANESSA

E o ponto de interferência?

TÉCNICO

Oscilando desde a madrugada.

RODRIGO olha discretamente para o monitor.

Na TELA, uma área do mapa pisca com ruído.

RODRIGO

Interferência de quê?

Ninguém responde de imediato.

ALICE entra.

ALICE

Interferência não. Sensibilidade de campo.

RODRIGO finge aceitar. VANESSA não o olha.

SAM entra logo depois, mais seco.

SAM

Mudança de plano.

Ninguém sai do roteiro de chegada.

Ninguém improvisa acolhimento.

Ninguém menciona o incidente do hotel.

Rodrigo levanta os olhos.

RODRIGO

Qual dos incidentes?

Silêncio breve.

SAM sustenta o olhar dele.

SAM

O que já foi resolvido.

ALICE interrompe antes que a tensão cresça.

ALICE

Participantes em quinze minutos.

Equipe em posição.

Sem desvios.

VANESSA se vira para uma auxiliar.

VANESSA

Se aparecer alguém sem credencial, sem chip ou sem encaixe, eu quero saber antes do SAM.

SAM

Obrigado pela confiança.

VANESSA

Não é confiança. É prevenção.

EXT. PERÍMETRO DA BASE - MOMENTOS DEPOIS

ÁRIA, agora com postura mais neutra e mochila reposicionada, aproxima-se pela lateral do fluxo de chegada, misturando-se a um pequeno grupo deslocado vindo da trilha.

ÁRIA observa tudo sem parecer observar.

Vê SAM abrir o sorriso de novo ao se aproximar de novos participantes.

Vê ALICE conferir nomes como quem controla fronteiras.

Vê VANESSA identificar vulnerabilidades.

Vê RODRIGO olhar demais para os lugares errados.

Uma **assistente** se aproxima dela, apressada, sem conhecer todos os rostos.

ASSISTENTE

Grupo leste?

ÁRIA segura meio segundo antes de responder.

ÁRIA

Sim.

A assistente já lhe entrega uma pulseira de identificação.

ASSISTENTE

Recepção, cadastro rápido, nada de circular sozinha.

O briefing começa agora.

ÁRIA pega a pulseira.

Olha para ela.

Depois olha para a base.

Ela entrou.

cont´d

PARTE 3

Sequências 4, 5 e 6

SEQUÊNCIA 4 - RUNA E O CAMINHO CODIFICADO

EXT. MATA FECHADA / CAIXOTE ABERTO - DIA

Escuro.

Respiração presa.

Madeira rangendo.

A TAMPA se move alguns centímetros. Um facho duro de luz entra por uma fresta.

Lá dentro, RUNA desperta encolhida, suada, os cabelos colados ao rosto, a garganta seca. Por alguns segundos, não sabe se ainda está sonhando o quarto de hotel, o corpo do diretor caído, a mão de VANESSA na janela, o estampido.

Ela empurra a tampa.

Nada.

Empurra de novo, com mais força.

A TAMPA cede.

RUNA emerge do caixote cambaleando, pisando em folhas, barro e raízes. Em volta dela, apenas mata fechada e um silêncio pesado demais para ser natural.

RUNA gira sobre si.

Nenhuma estrada. Nenhum helicóptero. Nenhuma equipe.

Só floresta.

Então nota, presa na madeira interna do caixote, uma plaqueta com um símbolo gravado: um triângulo cortado por três linhas curvas.

Abaixo do símbolo, uma frase curta impressa em português e inglês:

SIGA O CURSO DA ÁGUA. NÃO CONFIE NO PRIMEIRO MAPA.

RUNA encara a frase.

RUNA

Isso não é resgate.

Ela procura o celular. Sem sinal. Bateria quase morta.

Vê dentro do caixote que há mais duas coisas:

- uma pequena garrafa de água;
- uma pulseira idêntica à que os participantes usam na base.

RUNA pega a pulseira. Vira.

No verso, um número: 07.

RUNA fecha a mão.

EXT. TRECHO DE MATA / LEITO RASO DE ÁGUA - POUCO DEPOIS

RUNA avança com dificuldade seguindo o barulho de água corrente. Os sapatos escorregam. Galhos arranham os braços. A respiração já alterna medo e cálculo.

RUNA chega a um filete de água entre pedras.

Ajoelha-se para beber, mas congela ao ver outra marca gravada numa pedra lisa junto ao riacho: o mesmo triângulo, agora acompanhado de três setas em direções diferentes.

Só uma delas aponta na direção da correnteza.

As outras duas parecem deliberadamente enganosas.

RUNA toca a gravação.

Observa o arranjo.

RUNA

Não é sinalização. É sintaxe.

Ela segue a seta que acompanha a água.

EXT. TRILHA ESTREITA / BAMBUZAL - MAIS ADIANTE

Vozes.

RUNA para atrás de um grupo de bambus.

Dois PARTICIPANTES discutem diante de uma caixa menor apoiada num tronco.

Um deles, BEN, está ofegante, irritado, com perfil de quem fala demais quando tem medo. A outra, MALU, observa primeiro, decide depois.

BEN

Eu cheguei primeiro.

MALU

Chegou onde? Nem sabe o que é isso.

BEN

Se tá aqui, é prova. Se é prova, pontua. Se pontua, eu levo.

MALU

Ou explode.

RUNA sai do esconderijo devagar.

RUNA

Depende se quem montou isso queria medir ambição ou burrice.

Os dois se viram, assustados.

BEN

Quem é você?

RUNA

Alguém que prefere não abrir caixa desconhecida no meio da floresta.

MALU observa a pulseira na mão de RUNA.

MALU

Você também tá no programa?

RUNA hesita um instante pequeno demais para virar suspeita.

RUNA

Ao que tudo indica, sim.

Ben aponta para a caixa.

BEN

Então ajuda.

RUNA se aproxima.

Na tampa da caixa há quatro símbolos simples gravados em sequência: onda, círculo, triângulo, traço vertical.

Ao lado, uma frase:

A ORDEM MUDA CONFORME O OLHAR.

RUNA passa os dedos sem tocar.

MALU

Você entende isso?

RUNA

Ainda não. Mas entendo uma coisa: se a frase diz que a ordem muda conforme o olhar, então a ordem frontal é falsa.

RUNA contorna a caixa. Do lado oposto, há um pequeno espelho metálico preso por fita. No reflexo, os símbolos se reorganizam visualmente.

BEN

Tá de sacanagem.

RUNA pressiona os quatro encaixes na nova ordem.

A caixa abre.

Dentro: barras de cereal, um pequeno kit de primeiros socorros, uma bússola e um cartão.

MALU pega o cartão e lê em voz alta:

MALU

Ninguém vence sozinho na fase de travessia.

Ben revira os olhos.

BEN

Papo motivacional de produtor.

RUNA pega a bússola.

RUNA

Não. Instrução de sistema.

Ela olha para o interior da caixa. Há outro número marcado no fundo: 3.

EXT. SUBIDA PEDREGOSA / MATA RALA - FIM DE TARDE

RUNA, MALU e BEN avançam juntos. Já não são amigos, mas também não se separam. A cooperação é pragmática.

Pelo caminho, encontram vestígios de outros participantes:

• uma faixa presa num galho;

• pegadas recentes;

• uma mochila rasgada;

• uma marca pintada numa pedra alta demais para ser acaso.

BEN para, cansado.

BEN

Isso é doentio. Quem monta um jogo assim?

MALU

Alguém que quer ver quem chega.

RUNA olha para a pedra marcada.

RUNA

Não.

Alguém que quer ver como cada um chega.

Malu percebe a diferença.

MALU

Você faz o quê?

RUNA

Leio línguas, sistemas, desvios.

Às vezes pessoas. Nem sempre compensa.

Ben aponta para outra marca, adiante.

BEN

Então lê essa.

RUNA se aproxima.

A inscrição é quase invisível, feita com pigmento escuro sobre pedra úmida:

O PRIMEIRO CAMINHO É PARA O CORPO. O SEGUNDO, PARA O MEDO. O TERCEIRO, PARA A ESCOLHA.

Ben ri de nervoso.

BEN

Ótimo. Filosofia de trilha.

RUNAna não ri.

RUNA percebe que o texto está organizado como se descrevesse etapas, não metáforas.

RUNA

Estão desenhando comportamento.

MALU

Quem?

RUNA olha mata adentro.

RUNA

Ainda não sei.

Mas não nos jogaram aqui no escuro.

Nos escreveram aqui.

Ben não entende, mas sente o peso da frase.

Ao longe, um apito curto.

Depois outro.

Gente.

Malu aponta.

MALU

Ali.

Os três retomam a subida.

CORTE PARA:

SEQUÊNCIA 5 - GABO NO CENTRO DA NARRATIVA

EXT. PISTA DE POUSO IMPROVISADA / ÁREA DA BASE - FIM DE TARDE

O HELICÓPTERO pousa levantando poeira, folhas e tecido plástico.

GABO desce com uma mochila, um estojo de câmera e a expressão de quem já chegou a lugares improváveis - mas não a um como aquele. O olhar dele varre tudo de imediato: a arquitetura provisória, a coreografia das equipes, o excesso de blindagem disfarçado de organização.

Um ASSISTENTE corre até ele.

ASSISTENTE

GABO Nocchi?

GABO

Depende do orçamento.

O assistente não sorri. Está nervoso demais para humor.

ASSISTENTE

Precisam do senhor na tenda principal.

GABO

Claro que precisam.

Ele segue andando, mas olha em volta como diretor antes mesmo de ser recebido:

• geradores demais;

• cabeamento enterrado às pressas;

• segurança sem cara de segurança privada comum;

• equipe técnica que evita olhar diretamente para certas áreas;

• uma grande estrutura ao fundo coberta por lona branca.

GABO diminui o passo ao ver a lona.

GABO

Aquilo faz parte do cenário?

ASSISTENTE

Senhor, pediram urgência.

GABO

Isso não responde.

ASSISTENTE

Então talvez faça parte.

INT. TENDA PRINCIPAL / NÚCLEO DE DIREÇÃO - CONTÍNUO

SAM vem ao encontro com o sorriso perfeito de quem substitui um incêndio por entusiasmo.

SAM

GABO. Finalmente.

GABO

Quando usam "finalmente" antes de explicar a situação, a situação costuma ser péssima.

SAM abre os braços.

SAM

Prefiro "delicada". E histórica.

GABO

Histórica pra quem?

SAM já vai responder, mas ALICE surge ao fundo.

ALICE

Pra quem sobreviver ao corte final.

GABO olha para ela. Não sabe se a frase é ironia ou protocolo.

SAM

Tivemos uma mudança de direção.

GABO

Eu percebi pelo tom funerário do convite.

Silêncio curto. SAM mede o quanto vai dizer.

SAM

Nosso diretor original precisou se afastar.

GABO

Precisou ou foi afastado?

ALICE entrega a GABO um TABLET.

ALICE

O senhor foi chamado porque consegue trabalhar com realidade instável sem destruir a legibilidade da cena.

GABO

Isso é elogio ou aviso?

ALICE

Teste.

GABO olha o tablet.

Na tela, BRIEFING do programa: imagens de selva, conceitos de inteligência adaptativa, cooperação extrema, simulação ecológica, resiliência civilizatória.

Tudo elegante demais. Conceitual demais.

GABO

Vocês sempre vendem mentira com esse acabamento?

SAM sorri de lado.

SAM

Só as ambiciosas.

GABO ergue os olhos.

GABO

Querem que eu filme um reality de cientistas no meio do Roraima, com aparato de base avançada e protocolo de silêncio.

Ou vocês enlouqueceram de vez...

ou o programa não é o programa.

ALICE não desvia.

ALICE

O programa é o que os participantes suportarem acreditar que ele seja.

GABO

Péssima frase de abertura.

Ótima frase de autópsia.

SAM intervém, ainda tentando manter o charme.

SAM

Ninguém quer te enganar, GABO.

GABO

Já começaram mal, então.

INT. CORREDOR TÉCNICO / FUNDOS DA TENDA - POUCO DEPOIS

GABO sai da reunião com um crachá provisório. Um técnico passa apressado carregando dois cartões de memória e quase derruba um deles.

GABO o segura no ar.

No visor do estojo há uma etiqueta: SETOR NORTE / ANOMALIA 3 / USO RESTRITO.

O técnico tenta pegar de volta rápido demais.

TÉCNICO

Obrigado.

GABO

Anomalia 1 e 2 deram certo?

O TÉCNICO não responde.
ALICE aparece no fim do corredor como se já soubesse o que houve.

ALICE

Esse material não faz parte da rotina do senhor.

GABO

Então faz parte da realidade daqui.

ALICE

Nem toda realidade precisa de público.

GABO

Mas toda imagem acaba querendo testemunha.

ALICE sustenta o olhar.

ALICE

Escolha cedo de que lado da lente o senhor pretende ficar.

ALICE vai embora.

GABO observa o cartão de memória desaparecer nas mãos do técnico.

Mais adiante, ouve um ruído grave, quase subterrâneo.

Não sabe dizer se vem de máquina, terra ou tempestade.

GABO

Bonito.

Seja lá o que for, já entrou em som antes de entrar em quadro.

EXT. FUNDO DA BASE / ÁREA ISOLADA - INSTANTES DEPOIS

GABO anda sozinho por um perímetro lateral até ser barrado por uma faixa discreta e dois seguranças.

Além deles, vê a lona branca estremecer com o vento.

Por um segundo, alguma coisa por trás dela projeta uma forma impossível: arestas, luz interna, ângulo dentro de ângulo.

Depois some.

GABO fica imóvel.

SEGURANÇA

Área restrita.

GABO

Vocês realmente acham que dizer isso faz alguém menos curioso?

SEGURANÇA

Aqui faz.

GABO recua dois passos, mas continua olhando.

Ele já sabe que não veio filmar um programa.

Veio filmar o contorno de uma mentira.

CORTE PARA

SEQUÊNCIA 6 - O PRIMEIRO TESTE

EXT. ÁREA CENTRAL DO ACAMPAMENTO / CREPÚSCULO

Participantes reunidos em semicírculo. A luz do fim do dia baixa rápido entre a névoa e os mastros de iluminação portátil.

SAM está à frente de todos. Ao lado dele, ALICE segura um controle e um tablet. VANESSA observa as bordas. Rodrigo ajusta câmera e áudio, mas segue atento demais às reações humanas.

ÁRIA está misturada entre os participantes, pulseira já no pulso. RUNA, Malu e Ben surgem ao fundo acompanhados por uma assistente de campo. GABO observa da área técnica lateral.

SAM

Bem-vindos à fase de travessia.

Uma tela portátil se acende atrás dele com um mapa simplificado do terreno.

SAM (CONT'D)

Vocês foram escolhidos por competências diferentes, histórias diferentes e limites diferentes.

Hoje não queremos desempenho individual máximo.

Queremos leitura, adaptação e resposta coletiva sob pressão variável.

BEN

Traduzindo?

SAM

Quem souber conviver chega mais longe do que quem só souber vencer.

Alguns participantes reagem com ironia. Outros anotam mentalmente.

ALICE toca no tablet. A tela muda.

Aparecem quatro pontos luminosos e uma linha quebrada entre eles.

ALICE

Cada grupo deverá cruzar o primeiro circuito e recuperar um módulo.

Sem o módulo, não há acesso à área de repouso nem à etapa seguinte.

Sem cooperação mínima, a travessia bloqueia.

MATT, jovem demais e confiante demais, levanta a mão sem esperar.

MATT

Bloqueia como?

ALICE o encara sem afeto.

ALICE

O senhor pode descobrir empiricamente.

SAM retoma com sorriso.

SAM

As equipes serão formadas agora.

Ele começa a distribuir grupos. Não parece aleatório.

ÁRIA escuta seu nome falso ou adaptado ser encaixado ao lado de outros dois participantes. RUNA vai para outro grupo com Malu e um terceiro nome. Ben protesta ao ser separado de Malu.

BEN

Isso é burrice. A gente já vem trabalhando junto.

VANESSA

Exatamente por isso.

Ben cala, contrariado.

EXT. CIRCUITO 1 / INÍCIO DA PROVA - CONTÍNUO

O primeiro circuito parece simples: atravessar um trecho de mata delimitado, decifrar marcações, ativar um painel mecânico e resgatar um pequeno módulo metálico preso em estrutura suspensa.

Mas assim que os grupos avançam, a simplicidade desmonta.

Os caminhos se cruzam.

As marcações se contradizem.

Há pontos falsos.

Há atrasos induzidos.

ÁRIA observa tudo sem se precipitar. Um dos parceiros quer liderar no grito. Outro trava diante da necessidade de escolher rota.

ÁRIA

Para.

Olha antes de andar.

PARTICIPANTE 1

Se a gente parar, perde tempo.

ÁRIA

Se correr errado, perde circuito.

Ela se abaixa e observa as marcas no chão. Algumas foram feitas para serem vistas; outras, para serem seguidas.

Do outro lado, RUNA encontra um painel com símbolos semelhantes aos da caixa anterior.

MALU

Você já viu isso antes.

RUNA

Vi a lógica. Não o desenho exato.

No painel há cinco peças móveis e um verso curto:

O CENTRO NÃO ABRE. O CENTRO RESPONDE.

RUNA testa posições. Nada.

Ela fecha os olhos por um segundo, recorda o triângulo, a água, o espelho, a inversão do ponto de vista.

Então não tenta abrir pelo centro. Pressiona as bordas em sequência.

O painel acende.

MALU

Claro.

RUNA

Não era fechadura. Era escuta.

MALU

Como assim?

RUNA

Como um sistema que reage a aproximação certa, não à força.

Mais adiante, Ben erra o próprio percurso ao insistir em atalhar terreno. Fica preso num trecho de lama funda até aceitar ajuda.

EXT. ÁREA TÉCNICA / MONITORAÇÃO - CONTÍNUO

GABO observa múltiplas telas recebendo imagem dos grupos.

Em uma tela, a montagem privilegia heróis.

Noutra, erros viram espetáculo. Noutra, hesitações viram fraqueza.

GABO

Vocês já estão escrevendo personagem antes de ter personagem.

RODRIGO

É televisão.

GABO

Não. Televisão ainda finge esperar acontecer.

Rodrigo lança um olhar rápido, como quem concorda mais do que pode.

RODRIGO

Aqui ninguém tá esperando nada.

GABO anota mentalmente.

Na tela de ÁRIA, ele percebe algo estranho: ela lê o terreno como quem já pertence a ele. Isso não combina com o perfil dos outros.

GABO

Quem é ela?

Rodrigo finge não saber.

RODRIGO

Mais uma competidora.

GABO

Não.

Mais uma mentira bem colocada.

EXT. CIRCUITO 1 / TRECHO FINAL - ANOITECER

Os grupos convergem para a estrutura final, onde o módulo metálico deve ser liberado.

SAM acompanha de longe. ALICE, imóvel. VANESSA, tensa. A atmosfera muda sem que ninguém nomeie.

O grupo de ÁRIA quase alcança primeiro.

O grupo de RUNA chega logo atrás.

Quando uma das participantes toca a estrutura, todas as luzes portáteis oscilam.

Um ruído grave sobe do chão.

Não é falha simples de gerador.

É mais fundo.

Mais orgânico.

Mais antigo.

Todos param.

ALICE olha instantaneamente para o setor norte.

VANESSA leva a mão ao rádio.

RODRIGO baixa a câmera por reflexo antes de voltar a levantá-la.

GABO percebe tudo ao mesmo tempo.

GABO

Isso não tava no roteiro.

SAM não responde.

O módulo metálico vibra sozinho dentro da estrutura.

No bolso de ÁRIA, o amuleto esquenta de repente.

Ela fecha a mão sobre ele, sem deixar ninguém ver.

RUNA encara a estrutura. Há um padrão luminoso se formando nas arestas, o mesmo triângulo quebrado das pistas - mas incompleto, como se esperasse continuação.

RUNA

Não é da prova.

MALU

O quê?

RUNA

Isso.

CORTE SECO

CONT´D

SEQUÊNCIA 7 - O TERRITÓRIO REAGE

EXT. CIRCUITO 1 / ÁREA FINAL DA PROVA - NOITE CAINDO

O ruído grave continua subindo do solo como se viesse de uma camada funda da montanha.

As luzes portáteis oscilam.

Um dos refletores estoura.

Gritos curtos. Recuos instintivos.

SAM força um sorriso que não se sustenta.

SAM

Ninguém sai do lugar.

É só uma oscilação de energia.

Equipe técnica...

ALICE

(cortando, seca)

Desliga o áudio geral.

Um técnico obedece. Parte dos microfones cai. O som ambiente fica estranho, desigual, como se o próprio ar estivesse comprimido.

VANESSA leva a mão ao rádio.

VANESSA

Setor norte, responde.

Setor norte?

Só chiado.

RUNA continua olhando a estrutura.

As linhas luminosas nas arestas crescem e se reorganizam, não como circuito elétrico defeituoso, mas como desenho responsivo. Um padrão. Um chamado.

MALU

RUNA...

RUNA

Não toca em nada.

No grupo de ÁRIA, um participante tenta soltar o módulo metálico à força.

ÁRIA

Não.

(TEMPO)

Tarde demais.

Assim que ele puxa, um tremor curto atravessa a estrutura e se espalha pelo solo em ondas secas. Não é um terremoto. É uma resposta localizada.

O PARTICIPANTE cai de joelhos, tonto, sangrando levemente pelo nariz.

Pânico.

BEN

Isso é pegadinha? Isso é o quê?

GABO, da área técnica, já não olha para a prova - olha para as reações de SAM, ALICE, VANESSA. A produção conhece esse tipo de medo.

GABO

(baixo, para si)

Vocês já viram isso antes.

EXT. ENCOSTA ACIMA DO CIRCUITO / ENTRE PEDRAS - CONTÍNUO

MERKABA observa de longe, invisível para todos.

O vento bate contra seu rosto, puxando seus cabelos para trás como se o ar corresse para o centro da prova.

A marca em sua mão reacende, fraca, mas visível.

Ela vê o desenho luminoso na estrutura e reconhece nele um fragmento do que viu na caverna.

MERKABA

(em macuxi, quase oração)

"Anna' ievi pra tî'pai"

Vocês abriram a porta errada.

Ela dá um passo à frente.

Para.

Escuta.

Um som pulsa por baixo do ruído geral - o mesmo batimento grave do interior da caverna.

EXT. ÁREA DA PROVA - CONTÍNUO

ÁRIA sente o amuleto queimar no bolso. Ela o segura por dentro do tecido, contendo a reação no próprio corpo.

Um brilho curto atravessa as costuras de sua roupa.

RUNA percebe.

RUNA

(olhando para ÁRIA)

Você também sentiu?

ÁRIA mede a resposta.

ÁRIA

Senti o chão.

RUNA

Não foi o chão.

Antes que ÁRIA responda, ALICE já atravessa o espaço em direção ao centro da estrutura, cercada por dois técnicos.

ALICE

Todo mundo para trás. Agora.

SAM

Vamos manter a calma.

Isso faz parte do ambiente extremo--

GABO

Não usa essa frase.

Nem você acredita nela.

SAM lança um olhar duro.

SAM

Fica no teu setor.

GABO

Meu setor acabou de invadir o teu.

Rodrigo baixa a câmera de novo, dividido entre obedecer e registrar. VANESSA percebe.

VANESSA

Continua filmando.

RODRIGO

Pra documentação ou pra cobertura?

VANESSA

Pra sobrevivência.

ALICE chega à estrutura. Ela não toca. Observa as linhas de luz como quem procura confirmar uma hipótese antiga demais para ser dita em voz alta.

ALICE

(para técnica)

Mede campo.

TÉCNICA

Campo de quê?

ALICE

De tudo.

Novo chiado.

As telas portáteis desligam e religam sozinhas.

Quando voltam, por uma fração de segundo, nenhuma mostra a imagem da prova. Todas exibem o mesmo desenho: uma geometria incompleta, como um cubo aberto em linhas de luz.

Todos veem.

Silêncio.

Até quem não entende percebe que aquilo não foi inserido por nenhum operador comum.

MATT

Quem botou isso?

BEN

Eu tô fora. Eu tô fora.

Ele tenta recuar, mas VANESSA e outro membro da equipe já fecham o perímetro.

VANESSA

Ninguém sai.

BEN

Você tá maluca?

VANESSA

Se correr agora, se perde.

BEN

Melhor perdido do que preso.

ÁRIA absorve a frase. RUNA também.

As duas se olham rápido - o primeiro reconhecimento real de que não são apenas participantes quaisquer.

EXT. FUNDO DA ÁREA / PERTO DA LONA BRANCA - MESMO TEMPO

GABO se afasta alguns passos do centro, puxado mais pelo instinto de observação do que por medo.

O ruído subterrâneo parece mais forte perto da estrutura coberta.

A lona branca trêmula. Desta vez, com intenção.

Não é só vento.

Uma luz por trás dela se acende em linhas retas, arestas sobrepostas, profundidade impossível.

GABO fica imóvel.

GABO

Meu Deus.

RODRIGO surge ao lado dele, ofegante.

RODRIGO

Não fica aqui.

GABO

O que tem aí?

RODRIGO

Agora não.

GABO

Agora é exatamente a hora.

Rodrigo segura o braço dele.

RODRIGO

Se eles perderam o controle, a pior coisa é estar perto quando isso decidir responder.

A palavra fica no ar.

GABO olha para Rodrigo.

GABO

"Isso"?

Rodrigo percebe que falou demais.

EXT. CENTRO DA PROVA - CONTÍNUO

A participante caída tenta se levantar.

MALU a ajuda.

RUNA se aproxima da estrutura sem tocar, lendo os intervalos das luzes como se fossem linguagem.

RUNA

Não é aleatório.

ALICE

Afasta.

RUNA

Se fosse pane, repetia erro.

Isso repete intenção.

ALICE encara RUNA pela primeira vez com atenção real.

ALICE
Quem é você?

RUNA
A pergunta melhor é: quem desenhou isso pra ser lido?

ALICE não responde.

Mas a pergunta a acerta.

ÁRIA percebe.

Mais uma vez o amuleto reage.

Desta vez, forte o suficiente para projetar um reflexo breve na palma da mão dela: o mesmo triângulo quebrado visto por RUNA nas pistas.

RUNA vê.

ÁRIA fecha a mão imediatamente.

RUNA entende que ÁRIA está escondendo alguma coisa.

SEQUÊNCIA 8 - A FACHADA RACHADA

EXT. ÁREA DE BRIEFING / RECUO TÁTICO - NOITE

A prova foi interrompida.

Os participantes são reunidos num espaço improvisado sob luzes de emergência. Alguns falam ao mesmo tempo. Outros se calam por autoproteção. O glamour do programa evaporou.

SAM tenta recuperar o centro da narrativa.

SAM
O que houve aqui foi uma interferência técnica combinada com instabilidade climática de altitude.

Ninguém está em risco imediato.

BEN
Você chama isso de imediato porque a gente ainda tá respirando.

MALU
Ela sangrou sem encostar em fio nenhum.

MATT
Os monitores mostraram um negócio que não tava no programa.

SAM
No programa que vocês conhecem.

A frase escapa antes de ele poder corrigir.

Silêncio.

ALICE o fulmina com os olhos.

GABO, ao fundo, registra mentalmente cada erro.

GABO
(baixo, para Rodrigo)
Pronto.
A máscara falou.

RODRIGO
Você ainda tá achando que a máscara é o principal problema?

SAM tenta retomar.

SAM
Toda experiência dessa escala prevê variáveis não divulgadas aos participantes para preservar espontaneidade e integridade do teste--

ÁRIA
Integridade de quem?

Todos olham para ela.

É a primeira vez que ÁRIA fala em público naquele grupo com autoridade demais para ser uma competidora passiva.

SAM
Desculpa?

ÁRIA
Você falou em integridade do teste.

Eu perguntei: de quem?

ALICE intervém antes que SAM se enrosque mais.

ALICE
Vamos reorganizar as equipes, avaliar sinais vitais e retomar quando houver segurança.

RUNA
Segurança pra quê?
Pra nós ou pra estrutura?

ALICE vira devagar para ela.

ALICE
As duas coisas podem coincidir.

RUNA
Ou podem competir.

VANESSA recebe uma mensagem no rádio. Seu rosto muda quase nada, mas muda.

VANESSA
ALICE.

ALICE se aproxima um passo.

VANESSA fala baixo demais para todos ouvirem. Só fragmentos chegam:

• "setor norte"

• "abriu sozinho"

• "não foi comando"

• "três minutos"

ALICE absorve sem piscar.

GABO lê o suficiente pela expressão.

ÁRIA percebe que algo novo aconteceu.

Maalomai, escondido nas sombras fora do perímetro, também observa a desordem de longe.

EXT. BORDA DA BASE / CORREDOR ENTRE TENDAS - MOMENTOS DEPOIS

Participantes são encaminhados para áreas provisórias de repouso e triagem.

ÁRIA se afasta do fluxo por um segundo calculado.

RUNA aparece ao lado dela como quem não quer parecer perseguição.

RUNA
Você não é bióloga.

ÁRIA
E você não é turista perdida.

RUNA
Não.

ÁRIA
Então nenhuma de nós tá em posição de exigir sinceridade.

RUNA
Só de reconhecer padrão.

ÁRIA encara RUNA.

RUNA (CONT'D)
Você reagiu antes do tremor.
E não foi medo.

ÁRIA
Você leu demais.

RUNA
Leio o suficiente.

Passos se aproximam.

As duas se separam sem concluir a conversa.

Mas o vínculo já está lançado: desconfiança mútua com possibilidade de aliança.

INT. TENDA TÉCNICA SECUNDÁRIA - MESMO TEMPO

GABO entra sem permissão clara, puxado por Rodrigo por uma abertura lateral.

Lá dentro, em um monitor isolado, congelada em quadro está a imagem captada pela falha das telas: a geometria incompleta, mais nítida agora.

Não parece logo de programa.

Não parece defeito gráfico.

Parece estrutura real tentando se representar.

GABO
Isso tava escondido de quem?
Deles... ou de vocês?

Rodrigo não responde direto.

RODRIGO
Tem gente aqui achando que controla a narrativa.
Tem gente achando que controla o objeto.
Talvez ninguém controle nenhum dos dois.

GABO
Que objeto?

Rodrigo hesita.

RODRIGO
Se eu disser agora, você vai olhar pra tudo errado.

GABO
E se não disser, eu já tô olhando no escuro.

Rodrigo chega perto demais, grave.

RODRIGO
Então olha no escuro.
Mas olha rápido.

No rádio ao lado, a voz de VANESSA explode com ruído:

VANESSA (V.O.)
ALICE, responde.
O setor abriu.
Eu repito: o setor abriu.

GABO e Rodrigo se encaram.

EXT. SETOR NORTE / ÁREA INTERDITADA - NOITE

ALICE chega primeiro com VANESSA e dois técnicos.

A lona branca está parcialmente solta.

O fechamento metálico da estrutura cedeu por dentro, não por fora.

A luz que escapa pelas frestas não é luz comum.

Ela desenha profundidade onde deveria haver apenas superfície. Linhas internas se cruzam em ângulos impossíveis, como se o espaço dentro da estrutura fosse maior do que o invólucro comporta.

VANESSA dá meio passo para trás.

VANESSA
Ninguém toca.

ALICE
Leitura.

TÉCNICO
Os sensores não estão fechando padrão.

ALICE
Então para de procurar padrão conhecido e me diz o que varia.

O técnico engole seco, tentando operar com as mãos firmes.

No interior da abertura, alguma coisa pulsa.

Não se mostra por completo.

Sugere arestas.

Sugere um volume.

Sugere uma arquitetura luminosa tentando se montar sozinha.

VANESSA olha para ALICE.

VANESSA
Eles viram demais.

ALICE
Ainda não entenderam o bastante.

VANESSA
Isso costuma bastar.

ALICE não responde. Está mais interessada no que está diante dela do que na crise em volta.

A luz pulsa de novo.

Desta vez, todas as telas da base desligam ao mesmo tempo.

EXT. BASE / ÁREAS DE APOIO - CONTÍNUO

Escuridão parcial.

Só ficam acesas as luzes de emergência e o brilho instável vindo do setor norte.

Os participantes param onde estão.

Alguns chamam pela equipe.

Outros se calam.

RUNA levanta os olhos na direção da origem da luz. ÁRIA também.

Ben já está perto do pânico.

BEN
Chega. Acabou. Eu vou embora.

MALU
Pra onde?

BEN
Pra qualquer lugar que não tenha esse povo e esse... isso.

MATT
Se isso for parte do jogo, é doentio.

RUNA

Se fosse parte do jogo, eles estariam fingindo melhor.

ÁRIA registra a frase.

Do outro lado da área, SAM força presença de palco numa situação que já não obedece palco nenhum.

SAM
Todo mundo onde está.
Nós vamos restabelecer--

A frase morre porque um som corta o ar.

Não é explosão.

Não é trovão.

Não é máquina.

É como se uma nota grave fosse tocada dentro da terra.

MERKABA, ainda oculta entre as pedras acima da base, fecha os olhos. Reconhece o som imediatamente.

MERKABA
(baixo)
Ele acordou.

INT. TENDA TÉCNICA SECUNDÁRIA - CONTÍNUO

O monitor diante de GABO volta sozinho.

A imagem não mostra câmera nenhuma da base.

Mostra a caverna ou algo muito parecido com ela.

Paredes minerais. Névoa baixa. Linhas flutuantes de luz.

No centro do quadro, por um instante, aparece a silhueta de uma jovem - MERKABA - mas a imagem falha antes que GABO tenha certeza.

GABO
Quem gravou isso?

RODRIGO
Ninguém.

GABO
Não existe "ninguém" gravando imagem dentro de monitor.

RODRIGO
Existe, se o sistema estiver recebendo sem captação.

GABO
Você tá me dizendo que isso tá entrando sozinho?

Rodrigo não responde de modo direto. O silêncio dele responde pior.

No **RÁDIO**, ruídos. Depois a voz de VANESSA de novo, mais baixa e mais tensa.

VANESSA (V.O.)
ALICE, ele está montando geometria.

GABO
"Ele"?

Rodrigo percebe tarde demais a palavra vazada.

GABO
Quem é "ele", Rodrigo?

RODRIGO
Alguém que essa produção inteira acha que veio procurar.

GABO
E encontrou?

Rodrigo olha para o monitor.

RODRIGO
Talvez tenha sido o contrário.

EXT. CORREDOR ENTRE TENDAS - NOITE

ÁRIA caminha rápido, tentando se aproximar do setor interditado sem chamar atenção. RUNA surge outra vez ao lado dela, acompanhando sem pedir licença.

RUNA
Você conhece esse lugar como quem conhece uma história antiga.

ÁRIA
E você conhece sinais como quem já foi escrita por eles.

RUNA

Talvez.

ÁRIA
Talvez, não. Com certeza.

RUNA mede ÁRIA.

RUNA
Você entrou aqui por vontade.

ÁRIA
E você?

RUNA
Entrei sem consentir. Não é a mesma coisa.

ÁRIA
Às vezes é.
Só muda a embalagem.

As duas param ao ver VANESSA atravessar o corredor com dois seguranças em direção ao setor norte.

RUNA percebe o brilho contido no bolso de ÁRIA.

RUNA
Aquilo está reagindo a isso tudo.

ÁRIA
Baixa a voz.

RUNA

Então eu acertei.

ÁRIA vira para ela, firme.

ÁRIA
Escuta com atenção.

Se quiser continuar viva aqui dentro, para de dizer o que percebe antes de saber quem está escutando.

RUNA sustenta o olhar.

RUNA
E você? Já sabe?

ÁRIA
O suficiente pra não confiar em ninguém daqui.

RUNA
Nem em mim?

ÁRIA
Principalmente em você.
Você vê rápido demais.

Antes que a conversa avance, uma figura emerge da sombra entre duas tendas.

É MAALOMAI.

RUNA se assusta. ÁRIA, não - mas endurece.

MAALOMAI
Você me mandou ficar fora.
Eu fiquei.
Agora você vem comigo.

ÁRIA
Não.

MAALOMAI
Eles mexeram com o lugar errado.

RUNA
Quem é ele?

ÁRIA
Alguém que não devia estar aqui.

MAALOMAI
E você devia?

ÁRIA não responde.

RUNA entende mais do que deveria: ÁRIA está ligada ao território, e não só como participante infiltrada.

Ao longe, nova pulsação de luz.

Os três se viram para o setor norte.

EXT. SETOR NORTE / LIMITE DA INTERDIÇÃO - CONTÍNUO

ALICE, VANESSA e os técnicos observam a abertura crescer alguns centímetros sozinha. Não há mecanismo visível empurrando de dentro.

As travas simplesmente cedem como se estivessem obedecendo outra lógica.

No espaço entre as placas, o **desenho luminoso** ganha nova forma.

Agora já se percebe um volume impossível: uma estrutura cúbica em projeção variável, como se cada aresta contivesse outras arestas em fuga.

O TÉCNICO Recua, apavorado.

TÉCNICO
Isso não cabe aí dentro.

ALICE
Eu sei.

VANESSA
Se espalhar campo pra base toda, perde contenção.

ALICE
Já perdemos contenção quando começou a responder aos perfis.

VANESSA olha para ela.

VANESSA
Então é isso? Seleção?

ALICE não responde diretamente.

ALICE
Quantos manifestaram reação?

VANESSA
Pelo menos três claros. Talvez quatro.

ALICE
Quais?

VANESSA
A nova da trilha. A linguista.
O cineasta percebeu demais.
E tem alguém fora do mapa.

ALICE fecha os olhos por um segundo mínimo.

ALICE
Claro que tem.

A luz se intensifica.

E então, pela primeira vez, uma voz atravessa o espaço.

Não sai de alto-falante.

Não sai de rádio.

Não sai de garganta humana.

É uma voz sem corpo fixo, múltipla e baixa, como se viesse de dentro das superfícies.

VOZ

INCOMPLETO.

Todos congelam.

O técnico quase deixa cair o aparelho de leitura.

VANESSA
Você ouviu isso?

ALICE
Todo mundo ouviu.

VOZ

INCOMPLETO.

CHAVE PARCIAL.

ACESSO NEGADO.

VANESSA leva a mão à arma por reflexo.

ALICE segura seu braço.

ALICE
Não atira em linguagem.

A voz silencia.

Mas a estrutura continua pulsando.

EXT. BASE / ÁREA CENTRAL - MESMO TEMPO

O som da voz se espalha pela base.

Participantes entram em choque.

BEN cai sentado no chão.

MATT tenta rir de nervoso, falha.

MALU permanece imóvel, tentando organizar racionalmente o impossível.

SAM percebe que perdeu o controle narrativo de vez.

SAM

Ninguém grava isso.

Tarde demais.

Rodrigo já está com a câmera erguida.

GABO aparece ao lado dele.

GABO

Agora que começa.

SAM

Eu disse pra baixar essa câmera.

GABO

E eu acabei de decidir que não trabalho pra apagador de incêndio.

SAM

Você nem sabe o que está vendo.

GABO

Você sabe?

Porque se souber e mesmo assim chamou plateia, o problema é teu em escala histórica.

SAM avança um passo, mas para. Não tem mais autoridade suficiente para intimidar.

Ao fundo, uma figura feminina atravessa a borda da luz e para no limite entre pedra e base.

É MERKABA.

Ninguém a vê de imediato.

Exceto ÁRIA.

ÁRIA congela.

ÁRIA

Meu Deus...

Maalomai acompanha seu olhar e também a reconhece.

MAALOMAI

É ela.

RUNA segue a direção do olhar dos dois e vê apenas a silhueta de uma jovem marcada pela luz.

MERKABA não fala. Só encara a base como quem vê intrusos dentro de um sonho antigo.

O símbolo na MÃO dela brilha.

No bolso de ÁRIA, o amuleto responde na mesma intensidade.

RUNA percebe a rima entre os dois fenômenos.

RUNA

Vocês estão ligados.

ÁRIA não nega.

Por um segundo, a estrutura luminosa do setor norte pulsa em sincronia com:

• a marca de MERKABA;

• o amuleto de ÁRIA;

• e o padrão nas telas que RUNA havia lido.

GABO vê tudo. Mesmo sem entender, sabe que é a imagem central.

GABO
Filma. Filma tudo.

RODRIGO filma.

VANESSA se vira tarde demais para impedir.

ALICE vê MERKABA.

E, pela primeira vez, perde inteiramente a neutralidade.

ALICE
Não...

É a reação de quem reconhece uma peça que jamais deveria ter surgido ali diante de todos.

EXT. LIMITE ENTRE BASE E PEDRA - CONTÍNUO

ÁRIA dá um passo em direção a MERKABA.

MAALOMAI tenta segurá-la.

MAALOMAI
Não vai.

ÁRIA
Se for quem eu acho que é, já era tarde antes da gente chegar.

MERKABA olha diretamente para ÁRIA.

Depois para o BOLSO onde está o AMULETO.

Depois para a estrutura.

Ela fala, baixa, mas de um jeito que parece atravessar a todos.

MERKABA
Vocês chamaram sem saber o nome.

Silêncio absoluto.

RUNA absorve cada palavra.

GABO registra mentalmente a frase como se fosse a primeira linha verdadeira do projeto inteiro.

SAM não entende nada, o que o torna o menos útil em cena.

ALICE dá um passo à frente.

ALICE
Quem é você?

MERKABA olha para ela como quem mede alguém que veio longe demais sem permissão.

MERKABA
A pergunta já chegou tarde.

Nova pulsação.

Mais forte.

As luzes restantes apagam.

Por um segundo, só existe o brilho do setor norte, a marca de MERKABA e o calor do amuleto de ÁRIA.

No escuro luminoso, as arestas da estrutura finalmente se organizam o suficiente para todos verem:

não é apenas uma máquina,

não é apenas um objeto,

não é apenas cenografia.

É a manifestação parcial de um cubo impossível tentando se formar.

RUNA sussurra, quase involuntária:

RUNA

Metatron.

ALICE ouve.

Vira-se para ela de imediato.

ALICE não confirma.

Mas seu rosto confirma demais.

GANCHO FINAL

Um alarme dispara atrasado, quase ridículo diante do que já está acontecendo.

A voz sem corpo retorna, agora mais nítida:

VOZ

INTERFACE INICIADA.

PERFIS INSUFICIENTES.

UM ACESSO AUTORIZADO.

Todos olham em volta tentando entender quem foi "autorizado".

A LUZ do cubo se concentra.

Ela se fixa entre MERKABA e ÁRIA - como se ainda não tivesse decidido entre as duas.

CORTE SECO PARA PRETO

FIM DO EPISÓDIO 4

EPISÓDIO 5

EPISÓDIO 4

BLOCO FIXO DE ABERTURA - O LABIRINTO RESPONDE

ESCURIDÃO.

O som grave do cubo continua pulsando como se viesse do interior da pedra, da floresta e do corpo humano ao mesmo tempo.

Linhas de luz se acendem no vazio.

A imagem se forma em fragmentos:

• a mão marcada de MERKABA;

• o amuleto queimando junto ao corpo de ÁRIA;

• o rosto imóvel de RUNA, lendo o impossível;

• os olhos de GABO, tentando enquadrar o que não cabe em quadro;

• ALICE diante da estrutura aberta;

• VANESSA com a mão junto ao coldre;

• SAM, reduzido ao silêncio pela primeira vez.

As linhas de luz então se dobram.

O espaço parece abrir para dentro de si mesmo.

A voz sem corpo retorna:

VOZ

Interface iniciada.

Perfis insuficientes.

Um acesso autorizado.

CORTE PARA:

EXT. SETOR NORTE / ÁREA INTERDITADA - NOITE

A luz do cubo se concentra e pulsa entre MERKABA e ÁRIA.

Todos observam.

Ninguém entende.

SAM tenta recuperar algum comando da situação.

SAM

Todo mundo para trás. Agora.

BEN

Para trás de quê?

MALU

O que é isso?

MATT
Isso tava aqui o tempo todo?

ALICE
Silêncio.

Todos se calam, não por obediência, mas porque a estrutura emite um ruído novo: um agudo fino, metálico, quase imperceptível, que parece entrar pelos ouvidos e se espalhar pelo sistema nervoso.

MERKABA não desvia os olhos do cubo.

ÁRIA segura o amuleto sob a roupa.

RUNA percebe que o padrão luminoso muda conforme a posição dos observadores.

GABO avança um passo, fascinado.

GABO
Se alguém souber o que está acontecendo, essa é a hora péssima de continuar mentindo.

ALICE olha para ele, depois para a estrutura.

ALICE
Ninguém aqui sabe tudo.

RODRIGO, com a câmera ligada, filma sem piscar.

VANESSA
Desliga isso.

RODRIGO
Se eu desligar agora, a mentira fica com eles.

VANESSA dá um passo na direção dele, mas ALICE a interrompe.

ALICE
Não.
Filma.

VANESSA a encara, surpresa.

ALICE
Se respondeu, vai responder de novo.

A luz treme.

MERKABA fecha os olhos.

FLASHES:

• a caverna;

• os três portais;

• um corredor líquido de luz;

• o rosto de ÁRIA jovem, como lembrança que não deveria estar ali;

• uma espiral;

• um quadrado;

• um cubo incompleto girando sobre água escura.

MERKABA abre os olhos com um sobressalto.

MERKABA
Ele não quer eles.

Silêncio.

ÁRIA
Quem?

MERKABA olha diretamente para ela.

MERKABA
Quer a chave.

O amuleto de ÁRIA queima ainda mais forte.

RUNA vê.

GABO vê o rosto de ÁRIA mudar.

ALICE vê as duas.

E entende mais do que gostaria.

PONTO DE ESCOLHA 1 - QUEM O INTERATOR SEGUE?

Nota interativa:

O interator pode escolher acompanhar um dos quatro caminhos desbloqueados pela ativação do cubo:

• seguir MERKABA

• seguir ÁRIA

• seguir RUNA

• seguir GABO

Todos os caminhos retornam a um ponto de reconvergência no interior do sistema de Metatron.

CAMINHO 1 - SEGUIR MERKABA

SEQUÊNCIA 1A - O CHAMADO DE VOLTA

EXT. PEDRAS ACIMA DO SETOR NORTE - NOITE

MERKABA se afasta da base sem pedir licença nem olhar para trás.

Ela não corre.

Ela é puxada.

O som do cubo cresce quando ela sobe entre as pedras. A floresta ao redor parece abrir passagem, como se a própria mata reconhecesse sua presença.

Ao longe, vozes da equipe tentam organizar o caos.

Mais perto, só o vento.

MERKABA toca a rocha com a mão marcada.

A pedra reage.

Uma linha de luz atravessa a superfície mineral e corre monte acima como se desenhasse um caminho oculto.

Ela segue.

EXT. FENDA DE ACESSO / ENTRADA DA CAVERNA - CONTÍNUO

A mesma ABERTURA pela qual ela caiu parece diferente agora. Não mais acidente, mas passagem.

O interior pulsa.

MERKABA entra.

INT. CAVERNA / HUB DOS PORTAIS - CONTÍNUO

A CAVERNA está viva.

As PAREDES não são paredes estáveis. Respiram luz.

Símbolos antigos e formas matemáticas flutuam em camadas translúcidas.

Os três PORTAIS reaparecem.

Mas agora há um quarto foco ao centro - incompleto, instável, como se estivesse sendo formado pela presença dos outros.

A VOZ retorna, não mais difusa, mas íntima.

VOZ

Guardadora.

MERKABA não se assusta. Escuta.

MERKABA

Você me chamou.

VOZ

Você abriu.

Ela toca o ar diante do quarto foco.

FLASH:

• ÁRIA segurando o amuleto;

• RUNA diante de um painel simbólico;

• GABO observando imagens proibidas;

• o cubo no alto do monte, ainda simulado;

• outra estrutura maior, futura, impossível.

MERKABA
Eles vieram por mentira.

VOZ
Todo acesso começa por uma forma falsa.

MERKABA respira fundo.

MERKABA
E a forma verdadeira?

As luzes giram.

VOZ
Ainda não suporta.

O quarto foco falha.

Os três portais laterais se acendem mais forte.

MERKABA entende: ainda não é hora da abertura total.

Mas agora sabe de uma coisa: a escolha dos caminhos não é só do interator. O sistema também escolhe.

CAMINHO 2 - SEGUIR ÁRIA

SEQUÊNCIA 1B - O AMULETO E A PROFECIA

EXT. LIMITE DA BASE / ÁREA DE SOMBRA ENTRE TENDAS - NOITE

ÁRIA se afasta do tumulto por poucos metros, como quem precisa respirar.

MAALOMAI emerge da escuridão e a segura pelo braço.

MAALOMAI
Você viu.

ÁRIA
Vi.

MAALOMAI
É ele?

ÁRIA hesita.

ÁRIA
Não sei se "ele" é a palavra certa.

Ela tira o AMULETO de dentro da roupa.

A peça pulsa em sua mão com luz baixa, ritmada.

MAALOMAI recua um passo.

MAALOMAI

Nunca fez isso.

ÁRIA

Nunca esteve tão perto.

ÁRIA fecha os olhos.

A memória do pajé / pai espiritual retorna em fragmentos:

• a mão velha entregando o amuleto;

• o rosto pintado;

• a frase incompleta sobre "quando a pedra respirar";

• o aviso de que "os brancos virão com olhos de máquina";

• a ordem para subir o monte.

ÁRIA abre os olhos, mais assustada agora do que no momento da ativação.

ÁRIA

Eu entendi errado.

MAALOMAI

O quê?

ÁRIA

Eu achei que a profecia dizia respeito ao lugar. Talvez diga respeito às pessoas certas chegando ao lugar.

MAALOMAI olha para a base, para os cabos, as antenas, a produção.

MAALOMAI
Então eles não trouxeram isso.

ÁRIA aperta o amuleto.

ÁRIA
Não.
Mas trouxeram o que faltava.

PASSOS.

RUNA surge no escuro, parando a alguns metros.

RUNA
E você é uma dessas coisas que faltavam?

Maalomai se põe automaticamente entre as duas.

ÁRIA ergue a mão.

ÁRIA
Tudo bem.

RUNA fixa o olhar no amuleto.

RUNA
Eu sabia.

ÁRIA
Não.
Você suspeitou. É diferente.

RUNA
O suficiente para vir atrás.

ÁRIA a mede. Entende que já não pode sustentar o mesmo nível de ocultação.

ÁRIA
Eu não sou participante.

RUNA sorri sem humor.

RUNA
Choque nenhum.

ÁRIA
Entrei aqui para descobrir por que esse programa foi montado nesse ponto.

RUNA
E agora?

ÁRIA olha na direção da luz do cubo.

ÁRIA
Agora eu preciso descobrir quem aqui sabia que isso ia responder.

CAMINHO 3 - SEGUIR RUNA

SEQUÊNCIA 1C - A LINGUAGEM DO LABIRINTO

EXT. ÁREA DA PROVA INTERROMPIDA - NOITE

Enquanto a maioria se dispersa em medo e ruído, RUNA volta para perto da estrutura onde o primeiro padrão apareceu.

MALU a segue.

MALU
Você tá fazendo exatamente o que alguém faria num filme ruim antes de morrer.

RUNA
E você tá me acompanhando.

MALU olha em volta.

MALU
Eu devia estar mais preocupada com isso, né?

RUNA se agacha diante da base da estrutura. O brilho sumiu, mas não totalmente. Restam pontos de luz residual nas arestas metálicas, formando uma sequência assimétrica.

RUNA toca um dos pontos. Nada. Olha de outro ângulo. Os pontos mudam de sentido.

RUNA
Claro.

MALU
Claro o quê?

RUNA
Não é imagem estática.
É sintaxe posicional.

Ela se move para a esquerda. O DESENHO se reorganiza.

Vai para a direita. Outro arranjo.

Abaixa. Um terceiro.

MALU percebe.

MALU
Então o símbolo muda conforme quem olha?

RUNA
Ou conforme de onde se olha.

Ela tira do bolso o CARTÃO de uma das pistas da travessia. Coloca ao lado da aresta. As formas têm parentesco.

RUNA
Eles estavam treinando a gente pra isso.

MALU
Eles quem?

RUNA olha para a base. Para a produção. Para o setor interditado.

RUNA
Talvez o "eles" esteja errado também.

De repente, um pequeno MONITOR portátil desligado ali perto acende sozinho. Surge uma grade geométrica.

Depois uma palavra:

LEITOR INSUFICIENTE

RUNA prende a respiração.

A tela muda:

COMBINAR PERFIS

A tela apaga.

MALU olha para ela.

MALU
Você viu isso?

RUNA
Vi.

MALU
Era pra você?

RUNA demora a responder.

RUNA
Acho que era pra qualquer um capaz de entender que não era uma mensagem simples.

RUNA se levanta.

MALU
E entendeu?

RUNA olha em direção ao escuro onde ÁRIA desapareceu.

RUNA
Entendi que ninguém aqui abre isso sozinho.

CAMINHO 4 - SEGUIR GABO

SEQUÊNCIA 1D - IMAGEM PROIBIDA

INT. TENDA TÉCNICA / ESTAÇÃO DE CONTROLE - NOITE

GABO entra na tenda onde parte da equipe tenta restabelecer os monitores.

RODRIGO está lá.

Dois TÉCNICOS tentam recuperar arquivos.

VANESSA entra e sai em ritmo tenso.

ALICE ainda não voltou do setor norte.

GABO vê numa das telas congeladas a imagem impossível da estrutura.

GABO
Me dá acesso bruto.

TÉCNICO
Não posso.

GABO
Acabou a fase em que "não pode" era argumento.

RODRIGO olha para ele, depois para o técnico.

RODRIGO
Abre.

O TÉCNICO hesita.

VANESSA reaparece na entrada.

VANESSA
Ninguém abre nada sem autorização.

GABO
Então autoriza.

VANESSA
Você não manda aqui.

GABO
Também não obedeço bem no escuro.

RODRIGO se aproxima da estação e, num movimento rápido, libera um diretório oculto.

Na tela surgem arquivos anteriores:

• mapas magnéticos do monte;

• leituras de campo;

• imagens aéreas de anomalias;

• testes de montagem de estrutura;

• gravações do setor norte muito antes da chegada dos participantes.

GABO passa os olhos, rápido.

GABO
Vocês já sabiam.

VANESSA não nega.

VANESSA
A gente sabia de atividade.

Não de resposta.

GABO
Mentira técnica continua sendo mentira.

RODRIGO abre um vídeo curto.

Imagem tremida.

PEDRA se movendo sozinha sob a superfície.

Uma FAIXA metálica emergindo.

Corte abrupto.

Outro arquivo:

o diretor original do programa discutindo com ALICE.

Sem áudio, mas a linguagem corporal é suficiente:

• ele quer sair;

• ela não deixa;

• ele aponta para o setor norte;

• ela desliga a câmera.

GABO olha para RODRIGO.

GABO

Foi isso que matou ele?

RODRIGO não responde diretamente.

RODRIGO

Aqui, todo mundo entrou achando que filmava uma coisa.
E virou prova de outra.

VANESSA fecha a pasta com um comando brusco.

VANESSA

Chega.

GABO
Não, agora começou.

NA TELA - Ele viu o suficiente: o programa não procurava só audiência. Procurava acesso.

RECONVERGÊNCIA - O PORTAL CHAMA DE NOVO

EXT. BASE / ENTRE O SETOR NORTE E A ENCOSTA - NOITE

Independentemente do caminho seguido, um novo pulso corta a noite.

Todos param.

A LUZ DO CUBO não vem mais apenas do setor norte.

Ela sobe pela pedra do monte em linhas finas, como raízes ao contrário, desenhando um percurso até a fenda da caverna.

MERKABA surge no alto.

ÁRIA sai da sombra com Maalomai.

RUNA chega com Malu.

GABO sai da tenda técnica.

Todos agora olham para o mesmo ponto.

A VOZ sem corpo retorna, mais nítida:

VOZ
Combinação parcial aceita.
Acesso provisório.

A pedra se abre.

A entrada da caverna aparece iluminada no alto do monte como uma boca mineral respirando.

SAM
Ninguém sobe.

Ninguém obedece.

ALICE enfim retorna ao campo visual de todos. Está menos segura do que antes.

ALICE
Se alguém subir...
não sobe sozinho.

RUNA escuta a palavra.

combinação

ÁRIA segura o amuleto.

MERKABA espera.

GABO entende que a próxima cena verdadeira está lá em cima.

PONTO DE ESCOLHA 2 - COMO AVANÇAR?

Nota interativa:

O interator pode agora escolher:

• subir com MERKABA

• subir com ÁRIA

• subir com RUNA

• subir com GABO

• ou revisitar a ativação por outro caminho desbloqueado

Independentemente da escolha, o episódio converge para a entrada da caverna e a formação de um grupo provisório de acesso.

FECHAMENTO DO EPISÓDIO 4

EXT. SUBIDA PARA A CAVERNA - NOITE

Os primeiros a se mover são:

• MERKABA;

• ÁRIA;

• RUNA;

• GABO.

Não como aliados plenos.

Não ainda.

Mas como peças que o sistema reconheceu.

Lá embaixo, SAM percebe que perdeu o centro do jogo.

VANESSA observa quem sobe.

Rodrigo filma.

ALICE calcula.

ALICE
(baixo, para si)
Era isso que faltava.

No alto, diante da entrada da caverna, MERKABA para e olha para trás.

As linhas de luz atravessam o chão entre os quatro.

Por um instante, elas conectam:

• a marca da mão de MERKABA;

• o amuleto de ÁRIA;

• o olhar de leitura de RUNA;

• e a câmera/visão de GABO.

A voz fala pela última vez no episódio:

VOZ
Quatro acessos possíveis.

Uma chave incompleta.

Escolham a forma.

A entrada se abre.

CORTE PARA PRETO.

FIM DO EPISÓDIO 5

EPISÓDIO 6

A FORMA DA CHAVE

BLOCO FIXO DE ABERTURA - A ENTRADA

EXT. MONTE RORAIMA / ENTRADA DA CAVERNA - NOITE

A entrada da caverna respira luz.

Não é metáfora.

A rocha contrai e expande em ciclos lentos, como se a montanha tivesse pulmões.

Diante dela estão MERKABA, ÁRIA, RUNA e GABO.

Abaixo, na base do reality, todos observam.

SAM está imóvel, tentando decidir se ainda existe programa.

ALICE acompanha com o rosto fechado.

VANESSA calcula risco.

RODRIGO filma.

MAALOMAI quer subir, mas sabe que não foi chamado.

A voz sem corpo retorna, vinda da pedra, do vento e dos aparelhos ao mesmo tempo.

VOZ
Quatro acessos possíveis.

Uma chave incompleta.

Escolham a forma.

As linhas de luz no chão se dividem em quatro caminhos curtos, cada um tocando um dos chamados.

MERKABA olha para a própria mão marcada.

ÁRIA sente o amuleto aquecer.

RUNA acompanha a geometria com os olhos.

GABO ergue a câmera devagar.

GABO
Isso é uma entrada... ou uma pergunta?

RUNA
As duas coisas.

ÁRIA olha para MERKABA.

ÁRIA
Você já entrou.

MERKABA não desvia da caverna.

MERKABA
Não entrei.
Caí.

A frase pesa.

A voz responde:

VOZ
Toda queda é uma escolha vista de cima.

RUNA prende o ar.

RUNA
Isso fala por paradoxo.

GABO
Ótimo. A montanha virou roteirista.

ÁRIA segura o amuleto com força.

ÁRIA
Se for armadilha, já estamos dentro desde antes.

Lá embaixo, SAM grita:

SAM
Ninguém entra sem autorização da produção!

A caverna emite um som breve, quase um riso mineral.

GABO olha para baixo.

GABO
Acho que ela não reconhece produtor executivo.

MERKABA dá o primeiro passo.

As linhas de luz se acendem.

Os outros três a seguem.

A entrada engole os quatro.

CORTE PARA:

INT. CAVERNA / CORREDOR DE LUZ - CONTÍNUO

O interior não corresponde ao exterior.

O corredor é maior do que a montanha deveria permitir. As paredes são de pedra, mas também de luz, memória, imagem e som. Em alguns pontos, a rocha mostra cenas como se fosse tela líquida.

Vemos fragmentos:

• a aula de ÁRIA;

• RUNA no caixote;

• GABO diante de arquivos ocultos;

• MERKABA correndo do fogo;

• o pai espiritual de ÁRIA entregando o amuleto;

• o diretor morto;

• VANESSA abrindo a porta;

• ALICE diante de um mapa antigo;

• SAM sorrindo diante de uma câmera;

• um cubo se formando acima da floresta.

As imagens aparecem e somem.

GABO tenta filmar.

A câmera liga sozinha.

Depois desliga.

Depois grava sem visor.

GABO
Ela decidiu por mim.

RUNA
Não é ela.

GABO
Então vou chamar de "ela" até ter contrato melhor com o impossível.

ÁRIA se aproxima de uma parede. Nela, aparece por um instante o rosto de PENNA'YUN.

Ela congela.

ÁRIA
Pai...

A imagem some.

MERKABA a observa, mas não consola. O espaço não permite intimidade fácil.

A voz retorna.

VOZ

Forma incompleta.

Perfis dissonantes.

Combinação necessária.

Quatro portais se abrem à frente.

Cada um tem cor, textura e som próprios.

Um pulsa como fogo úmido.

Outro como memória enterrada.

Outro como linguagem quebrada.

Outro como lente rachada.

Nota interativa:

O interator deve escolher a forma de acesso ao primeiro salão do cubo:

• seguir MERKABA pelo portal sensorial

• seguir ÁRIA pelo portal da profecia

• seguir RUNA pelo portal dos signos

• seguir GABO pelo portal da imagem

Cada caminho revela uma camada diferente da mesma chave. Todos retornam ao Salão da Primeira Forma.

CAMINHO 1 - SEGUIR MERKABA

O PORTAL SENSORIAL

INT. CAVERNA / PASSAGEM VIVA - NOITE

MERKABA entra sozinha pelo portal que pulsa como fogo úmido.

Ao atravessar, deixa de ouvir os outros.

O chão se transforma em terra molhada.

O ar cheira a chuva, cinza e sangue vegetal.

A floresta reaparece, mas não como lembrança. É uma floresta impossível, feita de camadas: árvore viva, árvore queimada, árvore futura, árvore mineral.

MERKABA caminha.

Cada passo produz uma imagem.

Passo um: ela criança, correndo entre mulheres da aldeia.

Passo dois: o fogo vindo pela mata.

Passo três: o raio.

Passo quatro: a caverna.

Passo cinco: a base do reality montada como ferida.

Ela para.

À frente, uma figura de luz baixa assume a forma de uma velha mulher indígena. Não é uma pessoa específica. É muitas.

FIGURA
Você ouviu antes de entender.

MERKABA
Quem é você?

FIGURA
A memória que não aceitou virar passado.

MERKABA aperta a mão marcada.

MERKABA
Eu não sei o que querem de mim.

A figura aponta para o chão.

Ali, a terra se abre em desenho: círculo, triângulo, quadrado, cubo.

FIGURA
Não querem.

Reconhecem.

MERKABA
O quê?

FIGURA
A primeira queda.

O fogo da floresta surge ao redor, mas não queima. As chamas formam paredes, depois portas, depois linhas de um cubo.

MERKABA sente dor na marca da mão.

A figura fala:

FIGURA
A chave não é objeto.
A chave é passagem.

MERKABA vê, dentro das chamas, ÁRIA segurando o amuleto.
Depois RUNA lendo símbolos.
Depois GABO filmando uma imagem que se recusa a ser filmada.

FIGURA

Sozinha, você abre.

Com eles, você atravessa.

O chão desaparece.

MERKABA cai de novo.

Mas desta vez, antes da queda virar terror, ela estende a mão e escolhe a direção.

CORTE BRANCO.

CAMINHO 2 - SEGUIR ÁRIA

O PORTAL DA PROFECIA

INT. CAVERNA / SALA DE PEDRA E MEMÓRIA - NOITE

ÁRIA atravessa o portal da memória enterrada.

O som muda. Fica abafado, como se ela estivesse debaixo d'água.

A caverna se abre numa sala circular onde inscrições surgem e desaparecem na pedra.

No centro, uma fogueira sem fumaça.

Do outro lado dela está PENNA'YUN, ou a imagem dele. O rosto é sereno, mas os olhos carregam urgência.

ÁRIA não se move.

ÁRIA

Você morreu.

PENNA'YUN

Morte é quando não há mais quem escute.

ÁRIA engole o choro.

ÁRIA

Eu não sei se isso é você.

PENNA'YUN

Também não sabia quando era corpo.

Ela quase sorri, quebrada.

O amuleto em sua mão se abre como se nunca tivesse sido inteiro. Peças internas se deslocam, revelando uma geometria minúscula.

ÁRIA

O que é isso?

PENNA'YUN

Não é mapa do lugar.

É mapa da escolha.

Na parede, imagens:

• fazendeiros;

• garimpeiros;

• missionários;

• cientistas;

• câmeras;

• helicópteros;

• governos assinando papéis;

• indígenas expulsos;

• rios contaminados;

• a base do programa crescendo sobre a mata.

PENNA'YUN

Eles vieram medir o que não se mede.

Comprar o que não se possui.

Filmar o que não se entrega.

ÁRIA fecha os dedos sobre o amuleto.

ÁRIA

Quem são "eles"?

PENNA'YUN

Há muitos eles.

Essa é a doença.

A fogueira sobe, formando a silhueta do cubo.

PENNA'YUN

A profecia não dizia que o cubo viria salvar.

Dizia que ele viria perguntar.

ÁRIA

Perguntar o quê?

Penna'Yun olha para ela.

PENNA'YUN

Quem merece continuar chamando destruição de progresso.

A sala treme.

Na parede, a palavra CHAVE surge em várias línguas, depois em grafismos, depois em linhas geométricas.

PENNA'YUN

A chave precisa de quatro modos:

corpo, memória, leitura e imagem.

ÁRIA entende.

ÁRIA

MERKABA. Eu. RUNA. GABO.

Penna'Yun não confirma. Não precisa.

PENNA'YUN

A pergunta vai tentar dividir vocês.

Porque tudo que quer dominar começa separando.

A fogueira se apaga.

Antes de sumir, ele entrega uma última frase:

PENNA'YUN

Não defenda o cubo.

Defenda a escolha.

CORTE PARA PRETO.

CAMINHO 3 - SEGUIR RUNA

O PORTAL DOS SIGNOS

INT. CAVERNA / BIBLIOTECA SEM PÁGINAS - NOITE

RUNA atravessa o portal da linguagem quebrada.

Ao redor, não há estantes, mas signos suspensos. Palavras, números, setas, grafismos, alfabetos, fórmulas, cantos, ruídos, imagens de placas, mapas e restos de fala.

Tudo flutua.

Tudo tenta se organizar.

RUNA dá um passo.

Os símbolos se afastam.

Dá outro.

Eles se aproximam.

RUNA

Vocês não são texto.

São comportamento.

A parede à frente se acende:

LEITOR PARCIAL

RUNA respira fundo.

RUNA

Eu também acho.

A frase muda:

COMBINAÇÃO NECESSÁRIA

RUNA observa as camadas. Cada grupo de símbolos corresponde a uma experiência:

• a marca de MERKABA;

• o amuleto de ÁRIA;

• as imagens de GABO;

• as pistas da travessia;

• os mapas do programa;

• a estrutura do reality;

• as escolhas possíveis do interator.

Ela começa a caminhar entre eles.

Ao tocar uma sequência, vê o caixote.

Ao tocar outra, vê VANESSA sendo morta em uma versão.

Toca outra e vê VANESSA viva, em outro caminho possível.

RUNA se afasta, assustada.

RUNA

Não.

Isso não é só memória.

A parede responde:

VARIANTE

Outra palavra:

DESDOBRAMENTO

Outra:

ESCOLHA

RUNA entende a violência daquilo.

RUNA

Então o sistema guarda o que aconteceu...

e o que poderia ter acontecido.

Os símbolos giram.

Surge a frase:

O INTERATOR DECIDE. O SISTEMA COBRA.

RUNA fica imóvel.

Pela primeira vez, a lógica interativa se apresenta como risco moral, não só mecanismo narrativo.

Ela vê quatro linhas:

- CORPO
- MEMÓRIA
- LEITURA
- IMAGEM

A linha LEITURA acende diante dela.

Abaixo:

LEITURA SEM CORPO PRODUZ LABIRINTO.

RUNA quase ri, nervosa.

RUNA

Ofensa aceita.

Ela toca as quatro linhas em sequência.

Os símbolos finalmente formam uma figura: não um cubo fechado, mas a planta de um cubo aberto.

No centro, uma lacuna.

RUNA sussurra:

RUNA

Falta a imagem.

O portal se fecha atrás dela.

CORTE.

CAMINHO 4 - SEGUIR GABO

O PORTAL DA IMAGEM

INT. CAVERNA / SALA DE PROJEÇÃO IMPOSSÍVEL - NOITE

GABO atravessa o portal da lente rachada.

Ele entra numa sala escura parecida com cinema, mas sem cadeiras, sem tela e sem projetor.

Mesmo assim, imagens aparecem.

Não à frente.

Em volta.

Ele está dentro da montagem.

Vê cenas da base do reality editadas de maneiras diferentes:

• SAM como herói;

• SAM como farsante;

• ALICE como vilã;

• ALICE como guardiã de um desastre maior;

• VANESSA como assassina;

• VANESSA como agente impedindo algo pior;

• Rodrigo como infiltrado;

• Rodrigo como testemunha.

GABO gira sobre si.

GABO

Isso é montagem sem montador.

A voz responde, agora quase com textura de película antiga.

VOZ

Toda imagem mente ao escolher borda.

GABO ergue a câmera.

GABO

E toda voz sem corpo adora frase de efeito.

A câmera liga.

No visor, aparece uma imagem que não está diante dele: a sala onde RUNA está, rodeada de símbolos.

Ele move a câmera. Agora vê ÁRIA diante de Penna'Yun.

Move de novo. MERKABA caindo entre chamas.

GABO

Eu consigo ver os outros caminhos.

A voz:

VOZ

Imagem conecta o que a sequência separa.

GABO baixa a câmera devagar.

Na parede surge o diretor morto, discutindo com ALICE.

Desta vez, com som.

DIRETOR

Você não está produzindo um programa. Está chamando uma coisa.

ALICE

Estamos tentando estar lá quando ela responder.

DIRETOR

E se responder errado?

ALICE

Então alguém precisa registrar.

A imagem falha.

GABO entende a armadilha.

GABO

Foi por isso que me chamaram.

A voz não confirma.

Na tela seguinte, GABO vê a si mesmo, no futuro próximo, com a câmera apontada para alguém caído no chão da caverna.

Não vê quem.

Só ouve sua própria voz futura:

GABO FUTURO

Não corta.

Se cortar, ele vence.

GABO recua.

GABO

Quem vence?

A sala inteira acende.

Milhares de quadros mostram versões possíveis:

• salvar um;

• sacrificar outro;

• esconder a verdade;

• exibir a verdade;

• obedecer ao programa;

• obedecer ao cubo;

• destruir a câmera;

• transmitir tudo.

No centro da sala, uma frase aparece:

IMAGEM SEM MEMÓRIA PRODUZ PODER.

GABO abaixa a câmera.

GABO

Então a imagem precisa de testemunha.

Não de dono.

A sala escurece.

Um único caminho de luz se abre.

RECONVERGÊNCIA - SALÃO DA PRIMEIRA FORMA

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Os quatro caminhos desembocam no mesmo espaço.

MERKABA surge primeiro, ofegante, como quem acabou de cair e aprender a cair.

ÁRIA aparece em seguida, segurando o amuleto agora transformado em pequena estrutura geométrica.

RUNA chega com os olhos cheios de entendimento e medo.

GABO surge por último, câmera na mão, mas não filmando.

No centro do salão, há uma estrutura incompleta flutuando: uma forma cúbica aberta, feita de linhas de luz.

Não é ainda o cubo.

É a pergunta sobre a forma do cubo.

A voz fala:

VOZ

Corpo.

Memória.

Leitura.

Imagem.

Cada palavra acende uma linha.

MERKABA estende a mão marcada.

ÁRIA aproxima o amuleto.

RUNA diz em voz baixa:

RUNA

Não toca tudo ao mesmo tempo.

GABO olha para ela.

GABO

Por quê?

RUNA

Porque ainda não sabemos se combinação é soma ou conflito.

ÁRIA observa a estrutura.

ÁRIA

Penna'Yun disse que a pergunta vai tentar dividir a gente.

MERKABA encara o cubo incompleto.

MERKABA

Ela já começou.

GABO enfim ergue a câmera, mas não para dominar a imagem. Para testemunhar.

GABO

Então talvez a primeira resposta seja não deixar ninguém responder sozinho.

A estrutura pulsa.

A voz retorna:

VOZ

Escolha aceita.

Mas logo em seguida:

VOZ

Prova necessária.

O chão do salão se abre em quatro setores.

Em cada um, uma imagem:

• fogo;

• água;

• pedra;

• vento.

A caverna muda de forma.

PONTO DE ESCOLHA 2 - A PRIMEIRA PROVA DO CUBO

Nota interativa:

O interator deve escolher qual elemento ativar primeiro:

• Fogo: caminho da destruição e do impulso

• Água: caminho da memória e da perda

• Pedra: caminho da permanência e do peso

• Vento: caminho da voz e da influência

Cada escolha desencadeia uma prova diferente, mas todas testam a capacidade do grupo de agir em combinação.

VARIANTE A - FOGO

INT. SALÃO / PROVA DO FOGO - NOITE

O setor do fogo se acende.

A caverna vira floresta em chamas.

MERKABA reconhece o incêndio.

ÁRIA reconhece as queimadas.

RUNA reconhece o padrão de repetição.

GABO reconhece a imagem que venderia qualquer tragédia.

A voz:

VOZ

O que se apaga primeiro: o fogo ou a mentira que o acendeu?

ÁRIA avança.

ÁRIA

Isso não é prova. É acusação.

RUNA

Talvez aqui seja a mesma coisa.

Eles precisam escolher entre:

• salvar uma imagem;

• salvar uma pessoa;

• salvar um arquivo;

• ou apagar a origem do incêndio.

GABO quer filmar a causa.

MERKABA quer correr para salvar quem está preso.

ÁRIA quer encontrar quem ateou fogo.

RUNA percebe que a resposta não é escolher um só impulso.

Ela grita:

RUNA

Se cada um fizer sozinho, a floresta fecha!

Eles combinam:

• MERKABA encontra a vida;

• ÁRIA identifica a causa;

• RUNA lê a saída;

• GABO registra a prova.

O fogo recua.

VARIANTE B - ÁGUA

INT. SALÃO / PROVA DA ÁGUA - NOITE

O setor da água se abre.

Todos afundam sem cair.

Estão dentro de um rio escuro, mas respiram.

Memórias flutuam como corpos:

• Penna'Yun;

• VANESSA;

• o diretor morto;

• pessoas sem nome da pandemia;

• animais fugindo;

• cidades alagadas.

A voz:

VOZ

O que merece voltar à superfície?

ÁRIA tenta alcançar Penna'Yun.

GABO vê a chance de recuperar a imagem do diretor.

RUNA percebe que cada memória puxada altera outra.

MERKABA entende que o rio não devolve sem levar.

A prova exige perda.

Eles escolhem trazer não uma pessoa, mas uma verdade: a memória de que o programa sabia dos riscos antes de reunir todos ali.

A água clareia.

VARIANTE C - PEDRA

INT. SALÃO / PROVA DA PEDRA - NOITE

O setor da pedra se ergue.

Os quatro ficam presos em corredores estreitos de rocha, separados por paredes transparentes.

Cada um carrega um peso diferente:

• MERKABA, a queda;

• ÁRIA, a herança;

• RUNA, a interpretação;

• GABO, a testemunha.

A voz:

VOZ

O que permanece quando o caminho fecha?

Eles tentam abrir à força. Não funciona.

RUNA percebe que as paredes se movem quando alguém diz a verdade.

GABO é o primeiro a falar:

GABO

Eu vim porque queria filmar algo grande.

Não porque era justo.

Uma parede se desloca.

ÁRIA:

ÁRIA

Eu entrei mentindo porque achei que minha mentira era melhor que a deles.

Outra parede se move.

RUNA:

RUNA

Eu leio tudo porque tenho medo de sentir antes de entender.

A pedra responde.

MERKABA demora.

MERKABA

Eu queria que o fogo tivesse me escolhido por engano.

O corredor se abre.

VARIANTE D - VENTO

INT. SALÃO / PROVA DO VENTO - NOITE

O setor do vento explode em som.

Vozes atravessam a caverna:

• notícias;

• sermões;

• ordens militares;

• discursos políticos;

• chamadas de reality;

• rezas;

• gritos;

• risadas editadas;

• comentários de audiência;

• comandos do interator.

A voz:

VOZ

Quem fala por quem?

SAM aparece como imagem, vendendo o programa.

ALICE aparece, ocultando o risco.

GABO aparece, editando.

RUNA aparece, interpretando.

ÁRIA aparece, traduzindo.

MERKABA aparece, silenciada.

O vento tenta arrancar as palavras de todos.

A prova exige que eles escolham quem deve falar primeiro.

GABO baixa a câmera.

ÁRIA olha para MERKABA.

RUNA também.

MERKABA dá um passo à frente.

MERKABA

A terra não precisa que falem por ela.

Precisa que parem de falar em cima.

O vento cessa.

RECONVERGÊNCIA FINAL - A CHAVE INCOMPLETA

INT. SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Independentemente da variante escolhida, a prova termina com os quatro de volta ao salão.

A estrutura cúbica incompleta agora tem uma face formada.

Apenas uma.

RUNA observa.

RUNA

Uma de seis.

GABO olha para a câmera. O visor mostra a mesma face, mas com atraso de alguns segundos, como se filmasse o futuro.

ÁRIA segura o amuleto, que agora se encaixa por um instante na face luminosa antes de voltar para sua mão.

MERKABA toca a marca da palma. Ela está menos ferida. Mais desenhada.

A voz:

VOZ

Primeira forma reconhecida.

Cooperação mínima atingida.

Conflito preservado.

GABO

Ele fala como se conflito fosse requisito.

RUNA

Talvez seja.

ÁRIA

Ou talvez ele precise saber o que a gente faz quando discorda.

Um tremor atravessa a caverna.

As paredes mostram a base lá fora.

SAM tenta organizar uma versão oficial.

ALICE ordena contenção.

VANESSA rastreia a entrada.

Rodrigo continua filmando.

Maalomai tenta subir.

Então surge outra imagem:

um participante sozinho no acampamento, abrindo uma caixa que não deveria abrir.

Não vemos quem é de imediato.

Dentro da caixa, uma peça metálica semelhante a um fragmento do cubo.

RUNA se aproxima da parede-imagem.

RUNA

Isso é agora?

A voz responde:

VOZ

Sim.

Na imagem, a pessoa toca a peça.

O salão inteiro escurece.

A face formada do cubo falha.

VOZ

Acesso externo detectado.

Interferência hostil.

Chave comprometida.

ÁRIA olha para os outros.

ÁRIA

Alguém lá fora abriu outra porta.

MERKABA fecha os olhos.

Sente a direção.

MERKABA

Não abriu.

Foi aberto por ela.

GABO

Ela quem?

Antes que MERKABA responda, a parede mostra ALICE olhando diretamente para uma câmera de segurança, como se soubesse que está sendo vista.

No bolso de ALICE, algo pulsa com a mesma luz do cubo.

RUNA sussurra:

RUNA

Outra chave.

A voz finaliza:

VOZ

Escolha urgente.

Voltar ao jogo.

Ou atravessar sem todos.

As quatro linhas de luz se dividem novamente.

Nota interativa final:

O interator deve escolher:

• retornar à base para impedir a interferência

• permanecer na caverna e tentar completar a segunda face

• seguir ALICE pelo circuito oculto

• seguir Maalomai na subida externa

CORTE SECO PARA PRETO.

FIM DO EPISÓDIO 6

EPISÓDIO 7

A INTERFERÊNCIA HOSTIL

BLOCO FIXO DE ABERTURA - A ESCOLHA URGENTE

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Escuridão.

Depois, uma face luminosa do cubo reaparece, trêmula, incompleta, como se a própria geometria estivesse doente.

MERKABA, ÁRIA, RUNA e GABO permanecem no centro do salão.

A imagem de ALICE ainda pulsa na parede de pedra: parada diante de uma câmera de segurança, com algo luminoso escondido junto ao corpo.

A voz sem corpo ecoa:

VOZ

Acesso externo detectado.

Interferência hostil.

Chave comprometida.

A face formada do cubo falha mais uma vez.

RUNA observa os intervalos entre cada falha.

RUNA

Não é só interferência.

É tentativa de substituição.

GABO olha para a parede-imagem.

GABO

ALICE tem uma chave.

ÁRIA segura o próprio amuleto.

ÁRIA

Ou uma cópia.

MERKABA fecha os olhos.

Ela sente o monte, a base, a caverna, as linhas abertas pelo cubo. Tudo parece dividido em veias de luz sob a terra.

MERKABA

Não é igual.

ÁRIA olha para ela.

ÁRIA

Como sabe?

MERKABA toca a palma marcada no chão.

As linhas de luz do salão reagem.

MERKABA

A minha chama.

A sua lembra.

A dela manda.

Silêncio.

RUNA absorve a formulação.

RUNA

Então a chave dela não abre.

Ela força.

A voz retorna:

VOZ

Escolha urgente.

Voltar ao jogo.

Ou atravessar sem todos.

O chão se divide em quatro trilhas luminosas.

Nota interativa:

O interator deve escolher o caminho de resposta à interferência:

• retornar à base para impedir a ativação externa

• permanecer na caverna para tentar completar a segunda face

• seguir ALICE pelo circuito oculto

• seguir Maalomai na subida externa

Todas as escolhas revelam uma parte da interferência e convergem para a Segunda Prova do Cubo.

CAMINHO 1 - RETORNAR À BASE

O JOGO FOI TOMADO

EXT. BASE DO REALITY / ÁREA CENTRAL - NOITE

O acampamento perdeu a aparência de programa.

Luzes de emergência piscam. Técnicos correm. Participantes discutem. Seguranças formam linhas improvisadas. Câmeras seguem gravando, mas já não há direção única.

SAM tenta falar com os participantes diante de uma câmera principal.

SAM

Nós estamos diante de uma situação extraordinária, mas controlável.

BEN

Você não controla nem a própria frase.

MALU

Onde estão os quatro que subiram?

SAM ignora.

MATT

E por que tem segurança bloqueando a trilha?

VANESSA aparece e corta a discussão.

VANESSA

Todo mundo vai para as tendas de contenção.

BEN

Contenção? Agora virou prisão?

VANESSA

Agora virou sobrevivência.

Ao fundo, uma caixa metálica está aberta sobre uma mesa técnica. Dela sai uma luz baixa, parecida com a do cubo, mas mais fria.

Um PARTICIPANTE ainda não identificado está caído ao lado, inconsciente, com a mão queimada.

RUNA, ÁRIA, MERKABA e GABO surgem da trilha, descendo rápido.

Rodrigo os vê primeiro e ergue a câmera.

RODRIGO

Eles voltaram.

SAM se vira, aliviado por um segundo, depois irritado por ter perdido o controle da narrativa.

SAM

Onde vocês estavam?

GABO aponta para a caixa.

GABO

A pergunta agora é: quem abriu aquilo?

VANESSA se põe entre eles e a mesa.

VANESSA

Ninguém chega perto.

ÁRIA vê a luz da caixa e sente o amuleto responder com repulsa, não com reconhecimento.

ÁRIA

Isso não é chave.

É armadilha.

RUNA se aproxima só o suficiente para observar.

RUNA

Não.

É tradução ruim.

Malu, assustada, olha para ela.

MALU

Tradução de quê?

RUNA

Do que a produção achou que o cubo era.

MERKABA olha para o participante caído.

MERKABA

Ele não abriu.

Foi usado.

VANESSA baixa um pouco a guarda, não por confiança, mas por medo de que MERKABA esteja certa.

A caixa pulsa.

Todos os rádios da base ligam ao mesmo tempo.

A voz sem corpo sai fragmentada pelos aparelhos:

VOZ

Acesso externo.

Perfil incompatível.

Correção necessária.

O participante inconsciente começa a convulsionar.

ÁRIA avança.

VANESSA tenta impedir.

ÁRIA

Se você quer manter alguém vivo, sai da frente.

VANESSA hesita.

Sai.

ÁRIA segura o amuleto sobre o peito do participante. RUNA observa o padrão da caixa. GABO filma. MERKABA põe a mão marcada no chão.

A luz fria da caixa treme.

A interferência perde força por um instante.

CAMINHO 2 - PERMANECER NA CAVERNA

A SEGUNDA FACE

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Os quatro decidem não voltar.

A face já formada do cubo continua instável, mas o salão oferece outro caminho: permanecer e tentar completar a segunda face antes que a interferência externa contamine o sistema.

RUNA encara a estrutura.

RUNA

Se a chave de ALICE está forçando por fora, talvez a gente consiga estabilizar por dentro.

GABO olha para as paredes, onde a base aparece como imagem viva.

GABO

E se alguém morrer lá fora enquanto a gente estabiliza filosofia luminosa aqui dentro?

ÁRIA não gosta da escolha, mas entende o risco.

ÁRIA

Se o sistema cair, morre mais gente.

MERKABA se aproxima da face formada.

A voz:

VOZ

Segunda face exige oposição.

GABO

Claro. Porque cooperação estava fácil demais.

O chão se abre em dois lados.

De um lado, imagens da base: caos, caixa aberta, ALICE se movendo pelos fundos.

Do outro, imagens do futuro: cidades vazias, rios secos, multidões diante de portais, fogo no horizonte.

A voz:

VOZ

Salvar o imediato.

Ou compreender a causa.

ÁRIA fecha o rosto.

ÁRIA

Isso é chantagem.

VOZ

Isso é história.

RUNA percebe a armadilha da formulação.

RUNA

Não. História não é escolha binária.

Quem está perguntando quer nos dividir.

MERKABA se vira para ela.

MERKABA

Então faz outra pergunta.

RUNA dá um passo à frente.

RUNA

Qual é a ação que protege o agora sem entregar o depois?

O salão fica em silêncio.

Pela primeira vez, a voz não responde imediatamente.

GABO sorri de leve.

GABO

Boa. A entrevistada travou.

A estrutura luminosa muda.

A segunda face começa a se desenhar, mas incompleta.

A voz retorna:

VOZ

Reformulação aceita.

Custo exigido.

ÁRIA aperta o amuleto.

ÁRIA

Que custo?

As paredes mostram quatro perdas possíveis:

• MERKABA perde o caminho de volta à caverna;

• ÁRIA perde a proteção do amuleto por um ciclo;

• RUNA perde acesso à leitura de variantes por uma etapa;

• GABO perde a capacidade de registrar o próximo evento.

Silêncio pesado.

GABO

Aí está.

Ele quer saber quem abre mão da própria função.

MERKABA toca a marca da mão.

MERKABA

Se ninguém perde nada, ninguém atravessa.

ÁRIA olha para ela.

ÁRIA

Não vamos aceitar sem entender.

RUNA observa as quatro perdas.

RUNA

Talvez não seja sacrifício.

É alternância.

O sistema precisa provar que a chave funciona mesmo quando um perfil silencia.

GABO baixa a câmera.

GABO

Então começa comigo.

Todos olham para ele.

GABO

Se a próxima verdade depender de não ser filmada, eu aguento.

A câmera em sua mão apaga.

A segunda face se acende pela metade.

CAMINHO 3 - SEGUIR ALICE

O CIRCUITO OCULTO

INT. BASE / CORREDOR TÉCNICO SUBTERRÂNEO - NOITE

ALICE caminha sozinha por uma passagem estreita sob a base. Não deveria haver um subterrâneo ali, mas há: placas metálicas, cabos, luzes baixas, portas com travas biométricas.

Ela segura junto ao peito um objeto pequeno, envolto em tecido escuro.

O objeto pulsa.

Não como o amuleto de ÁRIA.

Não como a marca de MERKABA.

Pulsa com disciplina.

ALICE passa por uma porta.

INT. SALA DE CONTENÇÃO / CIRCUITO OCULTO - CONTÍNUO

A sala guarda equipamentos que jamais deveriam existir em um reality:

• mapas antigos do Monte Roraima;

• diagramas da árvore da vida;

• geometria sagrada;

• leituras eletromagnéticas;

• fotografias de formações metálicas emergindo do solo;

• gravações de testes anteriores;

• documentos com selos corporativos e governamentais.

ALICE abre uma maleta.

Dentro dela, um fragmento metálico escuro com linhas finas.

Ela remove o tecido do objeto que carrega: uma peça triangular, artificial, construída para imitar uma chave.

ALICE

Vamos lá.

Você já respondeu uma vez.

Uma tela acende.

Surge a imagem de um homem idoso em gravação arquivada - talvez cientista, talvez religioso, talvez os dois.

HOMEM GRAVADO

Se o sistema reconhecer chave falsa, a reação será corretiva. Não insista em comando. Trabalhe por ressonância.

ALICE observa a gravação sem paciência.

ALICE

Ressonância é uma palavra bonita para falta de controle.

Ela encaixa a peça triangular numa base.

O circuito acende.

No monitor, quatro perfis aparecem incompletos:

• MERKABA: acesso orgânico;

• ÁRIA: acesso memorial;

• RUNA: acesso interpretativo;

• GABO: acesso imagético.

ALICE encara os nomes.

ALICE

Então era combinação.

Uma segunda coluna surge:

PERFIL INSTITUCIONAL: NÃO RECONHECIDO

ALICE fecha os olhos por um segundo, ferida no orgulho.

ALICE

Instituições também têm memória.

Ela força a ativação.

As luzes da sala oscilam.

Na tela:

INTERFERÊNCIA HOSTIL

ALICE sorri, sem alegria.

ALICE

Hostil é o nome que toda porta dá para quem não foi convidado.

Atrás dela, uma sombra se move.

Rodrigo está ali, câmera baixa.

RODRIGO

E quem te convidou?

ALICE não se vira.

ALICE

Você sempre chega um segundo antes de morrer.

RODRIGO

É quando a cena fica boa.

Ela enfim olha para ele.

ALICE

Desliga.

RODRIGO

Não.

A peça falsa pulsa e dispara uma descarga pelo circuito.

Lá em cima, alguém grita.

ALICE perde a cor.

Não era esse o efeito que ela esperava.

CAMINHO 4 - SEGUIR MAALOMAI

A SUBIDA EXTERNA

EXT. BASE / BORDA DA TRILHA - NOITE

Maalomai observa os quatro desaparecerem na caverna e depois vê a base se desorganizar com a interferência.

Ele não espera autorização.

Pega uma faca pequena, uma lanterna e sobe pela trilha lateral.

Malu o vê.

MALU

Ei! Você não pode ir sozinho.

Ele não para.

MAALOMAI

Então não venha.

Ela hesita.

Vai.

EXT. TRILHA LATERAL / PEDRA ÚMIDA - CONTÍNUO

A subida é íngreme e perigosa. A luz da base fica para trás. O som dos geradores diminui. O som da montanha cresce.

Malu alcança Maalomai com dificuldade.

MALU

Você conhece esse caminho?

MAALOMAI

Conheço quando ele deixa.

MALU

Isso não é resposta.

MAALOMAI

É melhor que mentira.

Eles avançam.

A trilha se bifurca, mas uma das passagens está bloqueada por rocha recém-caída.

Maalomai toca a pedra.

MAALOMAI

Mudou.

MALU

Pedra muda?

Ele olha para ela.

MAALOMAI

Tudo muda quando querem passar sem pedir.

Ao longe, uma luz fria sobe da base, diferente da luz da caverna.

Maalomai sente o perigo.

MAALOMAI

Tem coisa errada lá embaixo.

MALU

Lá em cima também.

Na pedra ao lado, surge uma linha luminosa fina, apontando para uma passagem estreita.

Malu fica imóvel.

MALU

Você viu isso?

MAALOMAI

Vi.

MALU

E isso é bom?

Maalomai respira fundo.

MAALOMAI

Não.

É convite.

Eles entram pela passagem.

EXT. FENDA SUPERIOR / VISTA PARA A CAVERNA - MAIS ALTO

Maalomai e Malu chegam a uma abertura lateral de onde é possível ver luz vindo de dentro da montanha.

Não conseguem entrar. Só observar.

Lá embaixo, pela fresta, veem sombras dos quatro no salão.

Maalomai vê ÁRIA.

Quase chama.

Mas antes que fale, a rocha entre eles acende uma frase em grafismo que ele parece reconhecer.

Malu olha.

MALU

Você sabe ler isso?

Maalomai empalidece.

MAALOMAI

Não é pra mim.

MALU

O que diz?

Ele demora.

MAALOMAI

Diz que quem protege a porta também escolhe quem fica fora.

Malu entende a dor disso.

A interferência lá embaixo pulsa.

A fenda começa a se fechar.

Maalomai coloca a mão na pedra.

MAALOMAI

ÁRIA!

A voz dele ecoa para dentro da caverna como se fosse carregada pela rocha.

RECONVERGÊNCIA - A SEGUNDA PROVA DO CUBO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Os caminhos colapsam em um mesmo ponto.

A interferência externa se espalha pelas paredes do salão como luz fria.

A voz do cubo e a pulsação da chave falsa disputam o espaço.

VOZ

Chave artificial em conflito.

Perfil institucional tenta acesso.

Correção iniciada.

Na parede, imagens simultâneas:

• a caixa aberta na base;

• ALICE no circuito oculto;

• Maalomai preso do lado de fora;

• o participante inconsciente;

• GABO sem poder filmar;

• a segunda face incompleta.

ÁRIA ouve a voz de Maalomai ecoar pela pedra.

MAALOMAI (V.O.)

ÁRIA!

Ela se vira, desesperada.

ÁRIA

Ele está aqui.

MERKABA toca a parede.

MERKABA

Fora.

Mas perto.

RUNA lê as linhas frias avançando sobre a face formada.

RUNA

A chave falsa está tentando ocupar lugar de um dos perfis.

GABO

Qual?

RUNA observa.

RUNA

Memória.

ÁRIA entende.

ÁRIA

ALICE está tentando substituir o amuleto.

A estrutura reage, agressiva.

A segunda prova se abre.

O salão se divide em duas camadas sobrepostas:

• uma mostra a caverna;

• outra mostra a sala de ALICE;

• outra ainda mostra a base com o participante inconsciente.

Tudo existe ao mesmo tempo.

A voz:

VOZ

Prova da interferência.

Escolha o que salvar primeiro:

corpo, chave ou verdade.

Nota interativa:

O interator deve escolher a prioridade da Segunda Prova:

• salvar o participante afetado pela caixa

• impedir ALICE de completar o acesso artificial

• proteger Maalomai na subida externa

• preservar a segunda face do cubo

Cada escolha tem custo. Nenhuma preserva tudo.

VARIANTE A - SALVAR O PARTICIPANTE

INT./EXT. CAVERNA E BASE - SOBREPOSIÇÃO

ÁRIA escolhe o corpo.

A imagem do participante inconsciente se aproxima como se estivesse dentro do salão.

ÁRIA usa o amuleto para estabilizar a respiração dele. MERKABA aterra a descarga pela pedra. RUNA identifica o padrão de rejeição. GABO, sem câmera, testemunha com a própria memória.

O participante respira.

Mas a segunda face do cubo perde parte da formação.

VOZ

Corpo preservado.

Forma degradada.

RUNA fecha os olhos.

RUNA

A gente comprou tempo.

Perdeu mapa.

VARIANTE B - IMPEDIR ALICE

INT. CIRCUITO OCULTO / SALÃO SOBREPOSTO

GABO escolhe a verdade institucional.

Mesmo sem câmera funcionando, ele encara a imagem de ALICE e narra em voz alta tudo que vê.

GABO

Sala subterrânea. Chave artificial. Perfis roubados. Tentativa de substituição.

Cada palavra dita estabiliza uma linha da segunda face.

Rodrigo, do lado de ALICE, ouve pelo rádio aberto e finalmente transmite.

A sala de contenção aparece nos monitores da base.

ALICE perde o segredo.

Mas o participante inconsciente piora.

VOZ

Verdade exposta.

Corpo em risco.

ÁRIA olha para GABO.

Não há vitória limpa.

VARIANTE C - PROTEGER MAALOMAI

EXT. FENDA SUPERIOR / INT. SALÃO

MERKABA escolhe o guardião externo.

Ela toca a parede e abre uma passagem estreita para que Maalomai e Malu não sejam esmagados pela rocha.

Maalomai cai para dentro de uma antessala da caverna, vivo.

ÁRIA corre até a parede, mas ainda não consegue alcançá-lo fisicamente.

Malu fica do lado de fora, separada.

A chave falsa avança mais um pouco.

VOZ

Guardião preservado.

Interferência ampliada.

Maalomai olha para ÁRIA através da luz.

MAALOMAI

Eu mandei você não entrar sozinha.

ÁRIA, quase chorando, responde:

ÁRIA

E eu mandei você obedecer.

VARIANTE D - PRESERVAR A SEGUNDA FACE

INT. SALÃO DA PRIMEIRA FORMA

RUNA escolhe a estrutura.

Ela orienta todos a sustentarem seus perfis enquanto a face se completa:

• MERKABA ancora o corpo;

• ÁRIA empresta a memória;

• RUNA organiza a leitura;

• GABO aceita não registrar.

A segunda face se forma inteira.

Pela primeira vez, o cubo incompleto parece estável.

Mas na parede, o participante cai em parada respiratória, e Maalomai fica preso na fenda.

VOZ

Forma preservada.

Vidas em risco.

ÁRIA encara RUNA.

RUNA não se defende.

RUNA

Eu sei.

FECHAMENTO FIXO - O PREÇO DA INTERFERÊNCIA

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Independentemente da escolha, a Segunda Prova termina.

A interferência de ALICE não vence completamente.

Mas também não é destruída.

A chave artificial racha.

No circuito oculto, ALICE é arremessada contra a parede. Rodrigo corre até ela.

Na base, a caixa metálica se fecha sozinha.

Na caverna, a segunda face do cubo permanece em estado variável: inteira, parcial ou tremulante, conforme a escolha feita.

A voz retorna, mais grave:

VOZ

Interferência contida.

Consequência irreversível.

RUNA olha para a estrutura.

RUNA

Irreversível não significa igual em todos os caminhos.

GABO encara a câmera apagada.

GABO

Significa que alguma versão vai cobrar.

ÁRIA olha para a parede, procurando Maalomai.

MERKABA sente algo novo.

Não vem da base.

Não vem da caverna.

Vem de fora.

Muito mais longe.

A parede da caverna escurece e mostra o mundo:

• Roma em pânico;

• rios transbordando;

• uma cidade em lockdown;

• satélites mudando rota;

• militares diante de mapas;

• fiéis marchando para lugares sagrados;

• cientistas observando anomalias em telas;

• uma faixa metálica emergindo do solo em outro ponto do planeta.

SAM, na base, vê a mesma transmissão surgir em todos os monitores.

ALICE, ferida, sorri com sangue no canto da boca.

ALICE

Agora não dá mais pra esconder.

A voz do cubo ecoa:

VOZ

Primeira contenção rompida.

O fenômeno deixou de ser local.

Silêncio.

ÁRIA entende a escala.

ÁRIA

Não é mais só o monte.

RUNA completa:

RUNA

Nunca foi.

A imagem final se fixa em um mapa do mundo.

Três pontos acendem ao mesmo tempo:

• Monte Roraima;

• Vaticano;

• Oriente Médio.

GABO, ainda sem câmera, apenas olha.

GABO

Corta.

Mas nada corta.

A voz finaliza:

VOZ

Próxima escolha:

permanecer no jogo

ou abrir o mundo.

Nota interativa final:

O interator poderá escolher no próximo episódio:

• continuar dentro do cubo com os quatro acessos

• seguir ALICE após a falha da chave artificial

• seguir GABO na revelação pública das imagens

• *seguir o novo ponto

EPISÓDIO 8

ABRIR O MUNDO

BLOCO FIXO DE ABERTURA - A PRIMEIRA CONTENÇÃO ROMPIDA

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Escuridão.

Depois, o mapa do mundo reaparece nas paredes minerais da caverna.

Três pontos brilham como feridas abertas:

MONTE RORAIMA.

VATICANO.

ORIENTE MÉDIO.

As duas faces já formadas do cubo tremem. A terceira ainda não existe, mas sua ausência pesa como uma ameaça.

MERKABA permanece com a mão marcada apoiada no chão.

ÁRIA segura o amuleto, ainda instável depois da interferência.

RUNA observa o mapa como se ele fosse uma frase incompleta.

GABO encara a própria câmera apagada.

A voz sem corpo atravessa o salão.

VOZ

Primeira contenção rompida.

O fenômeno deixou de ser local.

As paredes mostram imagens em sobreposição:

• fiéis correndo pela Praça de São Pedro;

• militares fechando ruas em Roma;

• satélites alterando órbita;

• rios subindo em cidades costeiras;

• telas de noticiário sem som;

• multidões diante de templos;

• cientistas observando leituras impossíveis;

• uma faixa metálica emergindo da terra em outro continente.

ÁRIA encara o mapa.

ÁRIA

Eles sabiam que podia espalhar.

RUNA corrige, sem desviar os olhos.

RUNA

Acho que eles esperavam espalhar.

GABO olha para a câmera apagada.

GABO

E queriam estar com a transmissão pronta quando acontecesse.

MERKABA fecha os olhos.

Ela escuta algo que os outros não escutam.

MERKABA

Não espalhou.

Acordou.

Silêncio.

A voz responde:

VOZ

Próxima escolha:

permanecer no jogo

ou abrir o mundo.

O salão se divide em quatro imagens vivas.

O interior da caverna, com o cubo incompleto.

ALICE ferida no circuito oculto, segurando a chave artificial rachada.

GABO diante de monitores que começam a retransmitir imagens proibidas.

O ponto de manifestação fora da Amazônia, ainda indefinido, pulsando entre Vaticano e deserto.

Nota interativa:

O interator pode escolher o caminho inicial do episódio:

• continuar dentro do cubo com os quatro acessos

• seguir ALICE após a falha da chave artificial

• seguir GABO na revelação pública das imagens

• seguir o novo ponto de manifestação fora da Amazônia

Todos os caminhos convergem para a decisão central: manter o fenômeno contido na Amazônia ou permitir que o mundo veja.

CAMINHO 1 - PERMANECER NO CUBO

A TERCEIRA FACE

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

MERKABA, ÁRIA, RUNA e GABO permanecem diante do cubo incompleto.

A segunda face oscila conforme as consequências da prova anterior. A primeira permanece firme. A terceira surge apenas como sombra luminosa.

RUNA observa a estrutura.

RUNA

Duas faces não formam cubo.

Formam promessa.

GABO olha para ela.

GABO

Você sempre consegue deixar tudo mais leve.

ÁRIA ignora a ironia.

ÁRIA

Se abrirmos a terceira, o que acontece lá fora?

A voz responde:

VOZ

Toda face aberta projeta mundo.

Toda projeção altera mundo.

GABO

Resposta de oráculo costuma ser bonita porque foge do processo.

RUNA caminha ao redor da forma.

RUNA

Não é fuga.

É aviso. A terceira face não vai ser só prova interna.

MERKABA toca o chão.

As paredes mostram o Monte Roraima do lado de fora: a base, os participantes, os técnicos, Maalomai, ALICE, VANESSA, SAM.

Depois mostram Roma.

Depois mostram uma escavação em ruínas antigas.

Depois voltam ao cubo.

VOZ

Terceira face exige testemunho.

GABO ergue a cabeça.

GABO

Agora quer imagem?

VOZ

Imagem sem memória produz poder.

Memória sem imagem produz esquecimento.

ÁRIA olha para GABO.

ÁRIA

Você perdeu a câmera na prova.

GABO olha para o aparelho apagado.

GABO

Talvez seja esse o ponto.

Ele baixa a câmera e a coloca no chão, fora do centro.

GABO (CONT'D)

Se eu filmar, viro dono da imagem.

Se eu contar, viro testemunha.

RUNA percebe.

RUNA

A terceira face precisa de relato, não de registro.

MERKABA observa as imagens nas paredes.

MERKABA

Então fala.

GABO hesita. Pela primeira vez, não se protege com sarcasmo.

GABO

Eu vi uma produção tentar transformar mistério em propriedade.

Vi uma mulher forçar uma chave falsa.

Vi gente sangrar por uma hipótese mal contida.

Vi um objeto, ou uma vontade, ou uma máquina, escolher quatro pessoas que não se escolheriam.

E vi que, se a imagem sair sem contexto, o mundo vai fazer com ela o que sempre faz: guerra, fé, mercado e espetáculo.

A terceira face pulsa.

Ainda incompleta.

A voz:

VOZ

Testemunho parcial.

ÁRIA dá um passo.

ÁRIA

Eu vi uma terra ser tratada como cenário.

Vi uma profecia virar alvo de pesquisa.

Vi meu povo virar dado.

Vi invasão chamar a si mesma de progresso.

E agora vejo que esconder também é uma forma de roubar.

A face cresce.

RUNA entende que precisa falar.

RUNA

Eu vi linguagem ser usada como armadilha.

Pista, prova, mapa, interface, edição.

Tudo aqui escreve comportamento.

Mas se o sistema escreve, alguém pode ler.

E se alguém lê, pode recusar a frase.

A terceira face quase se fecha.

MERKABA é a última.

Ela olha para as paredes.

Para a floresta.

Para o fogo.

Para o monte.

Para o cubo.

MERKABA

Eu vi a mata correr antes de mim.

Vi o fogo comer o caminho.

Vi a pedra abrir a boca.

Vi vocês chegarem achando que descobriram um lugar.

Mas o lugar já sonhava antes.

Se o mundo abrir os olhos agora, que abra sabendo: não foi chamado para possuir. Foi chamado para responder.

A terceira face se completa.

O salão fica branco.

VOZ

Terceira face reconhecida.

Testemunho mínimo atingido.

Abertura possível.

A palavra POSSÍVEL permanece suspensa.

Não é autorização.

É risco.

CAMINHO 2 - SEGUIR ALICE

A MULHER DA CHAVE FALSA

INT. CIRCUITO OCULTO / SALA DE CONTENÇÃO - NOITE

ALICE está caída junto à base do circuito.

A chave artificial rachada pulsa fracamente ao lado dela.

Rodrigo se aproxima, câmera em uma mão, a outra tentando ajudá-la.

RODRIGO

Você tá sangrando.

ALICE

Observação brilhante.

RODRIGO

Quer morrer sarcástica?

ALICE

Quero não morrer idiota.

Ela tenta se levantar, sente dor, cai de novo.

Rodrigo desliga a câmera por um momento.

ALICE percebe.

ALICE

Por que desligou?

RODRIGO

Porque você sangrando não é informação.

É só você sangrando.

Ela o encara, surpresa por uma humanidade que não esperava.

ALICE

Liga de novo.

Agora é informação.

Rodrigo hesita, mas liga.

ALICE se arrasta até o painel e puxa um arquivo oculto.

Na tela, uma árvore de relações aparece:

- corporações;
- governos;
- fundações científicas;
- igrejas;
- agências de inteligência;
- laboratórios;
- investidores;
- produtoras;
- intermediários.

No centro, um nome codificado:

PROJETO METATRON / CONTENÇÃO INICIAL

Rodrigo filma.

RODRIGO

Contenção de quê?

ALICE ri, mas dói.

ALICE

Essa era a mentira que contávamos para nós mesmos.

Ela abre outro arquivo.

Imagens antigas:

• expedições ao Monte Roraima;

• documentos sobre formações metálicas;

• fotografias de grafismos indígenas;

• textos cabalísticos;

• mapas de anomalias;

• registros de mortes inexplicáveis;

• tentativas anteriores de aproximação;

• o diretor original recusando continuar.

RODRIGO

Você sabia que podia matar gente.

ALICE

Todo mundo que manda em alguma coisa sabe.

Rodrigo a encara com nojo.

ALICE (CONT'D)

Não faz essa cara.

Eu não disse que isso me absolve.

Ela amplia outro arquivo: uma simulação global.

Três pontos acendem:

• Amazônia;

• Vaticano;

• Oriente Médio.

RODRIGO

Por que esses lugares?

ALICE

Porque o sistema responde a camadas de crença, memória e conflito.

A Amazônia é corpo.

Roma é fé institucional.

O Oriente é origem disputada.

RODRIGO

Você fala como se o mundo fosse tabuleiro.

ALICE olha para ele.

ALICE

O mundo sempre foi tabuleiro.

A diferença é que agora o tabuleiro respondeu.

A chave rachada pulsa.

No monitor, surge uma mensagem:

PERFIL INSTITUCIONAL REJEITADO.

ALICE fecha os olhos, humilhada.

RODRIGO

Ele não quer você.

ALICE corrige, ferida.

ALICE

Ele não quer o que eu represento.

Rodrigo não entende a diferença de imediato.

Ela abre o último arquivo.

ALICE (CONT'D)

Se isso sair para o mundo sem filtro, começam três guerras antes do amanhecer.

RODRIGO

E se não sair?

ALICE

Começa uma guerra só.

Mas com os donos certos.

Rodrigo percebe que ela não está defendendo transparência nem segredo. Está tentando escolher o desastre administrável.

A sala treme.

A chave falsa racha mais.

ALICE olha diretamente para a câmera.

ALICE

Se isso está sendo visto por alguém fora daqui, entenda uma coisa: não existe escolha limpa.

Só existe escolha assumida.

O monitor apaga.

CAMINHO 3 - SEGUIR GABO

A TRANSMISSÃO

INT. TENDA TÉCNICA / ESTAÇÃO DE CONTROLE - NOITE

Os monitores da base piscam.

GABO entra com Rodrigo. A câmera dele voltou parcialmente: grava, mas não mostra visor. Como se a imagem só pudesse ser conhecida depois.

Na central, técnicos tentam bloquear sinais que se abrem sozinhos.

TÉCNICO

Tem saída de transmissão que eu não abri!

SAM

Derruba tudo.

TÉCNICO

Se eu derrubar, perco o sistema inteiro.

SAM

Então perde!

GABO atravessa a tenda.

GABO

Não.

SAM se vira.

SAM

Você não tem autoridade.

GABO

E você acabou de perder a tua ao pedir para apagar a única coisa verdadeira que esse programa produziu.

SAM avança para ele.

SAM

Você acha que o mundo aguenta ver isso?

GABO

Não.

Mas eu também não acho que aguenta não ver.

VANESSA entra.

VANESSA

GABO, sai da frente.

GABO

Você vai me prender em nome de quem?

Da produção? Da organização? Da humanidade?

Escolhe logo, porque cada máscara tem uma voz diferente.

VANESSA não responde.

RUNA aparece na entrada da tenda, vinda da caverna por uma das linhas abertas, ou talvez pela interface da imagem. A presença dela parece impossível, mas o episódio aceita essa sobreposição.

RUNA

Se transmitir bruto, vira pânico.

Se esconder, vira sequestro.

GABO olha para ela.

GABO

Então o que a gente faz?

RUNA observa as telas. Padrões de imagem, áudio, dados e símbolos estão misturados.

RUNA

Não transmite só imagem.

Transmite contexto.

SAM ri, desesperado.

SAM

Contexto? Em crise global? Você quer nota de rodapé no apocalipse?

RUNA

Quero impedir que a primeira leitura seja a pior.

GABO entende.

Ele começa a montar uma sequência:

• imagens do fenômeno;

• prova de que a produção sabia;

• relato dos quatro;

• mapa dos três pontos;

• aviso de que o fenômeno responde à ação humana;

• pedido para não se aproximarem dos pontos sagrados.

VANESSA observa.

VANESSA

Isso não vai impedir ninguém.

GABO

Nada impede todo mundo.

A gente só precisa impedir a mentira de chegar primeiro.

A câmera de GABO liga sozinha sobre a mesa.

No visor, uma palavra:

TESTEMUNHO

GABO respira.

GABO (CONT'D)

Tá.

Então vamos fazer cinema contra o fim do mundo.

Ele aciona a transmissão.

As telas ficam brancas.

CAMINHO 4 - SEGUIR O NOVO PONTO

ROMA / O DESERTO / A OUTRA BOCA

EXT. PRAÇA DE SÃO PEDRO / ROMA - NOITE

A praça está tomada por caos.

Não é apenas atentado.

Não é apenas pânico religioso.

É uma sensação de que o chão simbólico do mundo rachou.

Fiéis choram.

Soldados gritam ordens.

Jornalistas narram sem entender.

Drones sobrevoam.

No centro da praça, uma linha metálica emergiu entre as pedras, fina como uma lâmina escura.

Ela não corta o chão.

O chão se abre para ela.

Um padre idoso, DOM GREGÓRIO, observa a linha com terror e fascínio.

Ao lado dele, CAMILO segura uma pasta de documentos, tremendo.

CAMILO

Isso estava nos códices.

Dom Gregório não tira os olhos da faixa metálica.

DOM GREGÓRIO

Não.

Os códices estavam tentando lembrar isso.

A linha vibra.

Pessoas se ajoelham.

Outras fogem.

Um comandante militar ordena isolamento.

COMANDANTE

Ninguém se aproxima!

Dom Gregório avança mesmo assim.

Camilo o segura.

CAMILO

Padre, não.

DOM GREGÓRIO

Se isto é sinal, fugir também é resposta.

A faixa metálica se ergue alguns centímetros.

Ao mesmo tempo:

EXT. DESERTO / SÍTIO ARQUEOLÓGICO - NOITE

Uma escavação no Oriente Médio treme.

Pesquisadores correm.

Um fragmento de pedra com inscrições antigas se parte ao meio, revelando no interior uma geometria metálica.

O céu, sem nuvens, relampeja.

Uma pesquisadora grita em inglês, mas o som se mistura ao zumbido do cubo.

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - MESMO TEMPO

As paredes da caverna mostram Roma e o deserto simultaneamente.

RUNA observa, atônita.

RUNA

Três pontos.

Três alfabetos.

Três feridas de origem.

ÁRIA olha para Roma, para o deserto, para a Amazônia.

ÁRIA

Corpo, fé e memória.

MERKABA corrige:

MERKABA

Corpo, voz e osso.

GABO registra mentalmente.

A voz do cubo:

VOZ

Mundo aberto.

Interpretação em disputa.

RECONVERGÊNCIA - A MENTIRA CHEGA PRIMEIRO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Todos os caminhos convergem.

As paredes mostram transmissões globais.

Noticiários já disputam versões:

• "arma desconhecida na Amazônia";

• "milagre em Roma";

• "ataque terrorista coordenado";

• "objeto alienígena";

• "fraude de reality";

• "sinal do juízo final";

• "experimento climático";

• "operação secreta ocidental".

GABO assiste em silêncio.

GABO

Chegamos tarde.

RUNA discorda.

RUNA

Não.

A mentira sempre chega primeiro.

A disputa é se ela fica sozinha.

ALICE aparece em um dos monitores da base, ferida, falando para uma câmera. Sua gravação vaza parcialmente.

ALICE (NA TELA)

Não existe escolha limpa.

Só existe escolha assumida.

SAM vê aquilo e percebe que a narrativa oficial morreu.

VANESSA olha para SAM.

VANESSA

A partir de agora não é programa.

SAM

Então é o quê?

VANESSA não sabe responder.

Na caverna, a terceira face formada do cubo pulsa.

A voz:

VOZ

Terceira face exposta.

Mundo convocado.

Risco multiplicado.

O chão do salão se abre em uma nova projeção: seis faces possíveis do cubo. Três ainda vazias.

Cada face corresponde a uma etapa:

cooperação;

interferência;

testemunho;

conflito;

sacrifício;

travessia.

ÁRIA lê as palavras.

ÁRIA

Sacrifício.

MERKABA não reage, mas sua mão marcada treme.

RUNA observa que a palavra "sacrifício" aparece em muitos sistemas simbólicos ao mesmo tempo: cabala, mito indígena, cristianismo, ciência, guerra, seleção evolutiva.

RUNA

Ele está preparando a pergunta antes da gente estar pronta para responder.

GABO olha para as imagens do mundo.

GABO

O mundo nunca está pronto.

É por isso que quem edita ganha.

A voz:

VOZ

Quarta face disponível.

Conflito necessário.

As paredes mostram agora quatro caminhos novos:

• a base entrando em colapso entre participantes;

• ALICE tentando negociar com a organização;

• Roma transformando o fenômeno em guerra santa;

• a caverna oferecendo avançar para a próxima face.

Nota interativa:

O interator deve escolher a próxima zona de conflito:

• ficar na Amazônia e enfrentar o colapso do reality

• seguir ALICE e a organização secreta

• seguir Roma e a disputa religiosa

• permanecer no cubo e abrir a quarta face

FECHAMENTO FIXO - A QUARTA FACE CHAMA

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

As opções giram ao redor dos quatro.

Lá fora, o mundo começa a responder sem entender.

Na base, participantes se dividem:

• alguns querem fugir;

• outros querem expor tudo;

• outros querem usar o fenômeno;

• outros começam a tratar o cubo como revelação.

Em Roma, fiéis atravessam barreiras.

No Oriente Médio, a escavação é tomada por militares.

No circuito oculto, ALICE recebe uma chamada criptografada. Uma voz distorcida diz apenas:

VOZ CRIPTOGRAFADA

Se não podemos conter, precisamos possuir.

ALICE fecha os olhos.

Na caverna, MERKABA sente a frase como ferida.

MERKABA

Eles vêm.

ÁRIA pergunta:

ÁRIA

Quem?

MERKABA olha para o mapa do mundo.

MERKABA

Todos.

A terceira face do cubo se estabiliza completamente.

A quarta surge como sombra vermelha.

A voz sem corpo finaliza:

VOZ

Conflito iniciado.

Escolham o campo da guerra.

CORTE SECO PARA PRETO.

FIM DO EPISÓDIO 8

EPISÓDIO 9

O CAMPO DA GUERRA

BLOCO FIXO DE ABERTURA - A QUARTA FACE

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

A terceira face do cubo pulsa estabilizada.

A quarta não existe ainda - apenas sua sombra, vermelha e instável, atravessando a pedra como uma ferida acesa.

As paredes da caverna mostram o mundo em colapso de interpretação:

• Amazônia cercada por versões rivais;

• Roma tomada por fé, medo e aparato militar;

• o Oriente Médio transformando escavação em território de contenção;

• redes, telas, governos, igrejas, mercados, tropas.

No centro do salão estão MERKABA, ÁRIA, RUNA e GABO.

A voz sem corpo ressoa:

VOZ

Conflito iniciado.

Escolham o campo da guerra.

As imagens à volta se fixam em quatro eixos:

A BASE NA AMAZÔNIA - os participantes se dividem, o reality implode por dentro.

ALICE E A ORGANIZAÇÃO - tentativa de controle institucional do fenômeno.

ROMA - fé, atentado, poder e narrativa do fim.

O CUBO - possibilidade de abrir a quarta face antes que o mundo a force.

ÁRIA lê os quatro eixos como se fossem quatro destinos do mesmo desastre.

ÁRIA

Se a guerra já começou, a escolha agora é onde ela vai ganhar forma.

RUNA encara as palavras luminosas.

RUNA

Não.

A escolha é qual linguagem vai nomear a guerra primeiro.

GABO olha para as paredes como quem vê o trailer do apocalipse montado por mil editores ao mesmo tempo.

GABO

E quem nomeia primeiro costuma cobrar direitos autorais.

MERKABA fecha os olhos.

Ela não vê as imagens. Sente as direções.

MERKABA

Quatro caminhos.

Um já mente.

Um já sangra.

Um já chama.

Um ainda espera.

A voz responde:

VOZ

Quarta face exige conflito consciente.

Silêncio.

ÁRIA segura o amuleto.

ÁRIA

Então não é guerra por impulso.

É guerra escolhida.

A voz não confirma nem nega.

Nota interativa:

O interator deve escolher o primeiro campo de conflito do episódio:

• ficar na Amazônia e enfrentar o colapso do reality

• seguir ALICE e a organização secreta

• seguir Roma e a disputa religiosa

• permanecer no cubo e tentar abrir a quarta face

Todos os caminhos convergem para a revelação do preço político do fenômeno.

CAMINHO 1 - AMAZÔNIA

O REALITY VIROU FACÇÃO

EXT. BASE DO REALITY / ÁREA CENTRAL - NOITE

A base já não obedece produção nenhuma.

As tendas viraram posições.

Os equipamentos viraram disputa.

A narrativa do programa virou matéria-prima de medo.

Participantes se agrupam em blocos improvisados.

BEN quer fugir imediatamente.

MATT insiste em racionalizar tudo como experimento extremo.

MALU tenta manter alguma lucidez coletiva.

Outros querem armas, sinal, rota ou resposta.

SAM sobe numa caixa de equipamento tentando restaurar comando.

SAM

Escutem!

Se a gente fragmentar agora, morre mais gente!

BEN

Você já fragmentou quando trouxe todo mundo pra cá mentindo!

MATT

Talvez ainda dê pra restabelecer o protocolo.

MALU

Não existe mais protocolo. Existe contenção social ou pânico.

VANESSA circula entre os grupos, medindo risco como se escolhesse qual incêndio apagar primeiro.

Rodrigo continua filmando, mas agora alterna entre testemunha e vigilante.

ÁRIA, RUNA, GABO e MERKABA descem da caverna e encontram a base em ponto de ruptura.

SAM os vê e corre até eles como se ainda pudesse usá-los como narrativa de estabilidade.

SAM

Vocês precisam me ajudar a acalmar isso.

GABO não poupa.

GABO

Você quer acalmar ou voltar a dirigir?

SAM engole a resposta.

ÁRIA olha em volta.

ÁRIA

Quem abriu o boato do milagre?

VANESSA responde de imediato.

VANESSA

Ninguém precisou abrir.

A fé sempre entra sozinha quando a técnica falha.

RUNA percebe outra coisa. Alguns participantes já estão reinterpretando o cubo segundo interesses próprios.

Um diz que é prova científica.

Outro, que é juízo.

Outro, que é tecnologia militar.

Outro, que é fraude coletiva.

RUNA fala baixo, para ÁRIA.

RUNA

O conflito começou pelo nome.

MERKABA olha para um canto da base onde a terra emite uma luz muito fraca, quase enterrada.

MERKABA

Não é só nome.

No extremo da base, um grupo de participantes já tenta arrombar um contêiner técnico achando que ali estão respostas, armas ou saída.

VANESSA vai na direção deles.

VANESSA

Afasta!

Ben se volta para os outros.

BEN

Ela quer esconder mais o quê?

A frase é suficiente para acender o resto.

O grupo avança.

Rodrigo filma.

GABO olha para SAM.

GABO

Parabéns.

Seu reality finalmente encontrou o público ideal: gente apavorada disputando versão.

A contenção rompe.

EXT. CONTÊINER TÉCNICO - CONTÍNUO

VANESSA aponta a arma, não para atirar, mas para segurar a massa.

VANESSA

Último aviso.

Malu entra no meio.

MALU

Se você sacar isso agora, vira lado.

ÁRIA avança também.

ÁRIA

Baixa a arma.

VANESSA não baixa.

VANESSA

Se abrirem esse contêiner sem leitura, ativam outra camada.

RUNA ouve a palavra.

RUNA

Outra camada do quê?

VANESSA percebe que falou demais.

Tarde.

MERKABA se aproxima do contêiner. Encosta a mão marcada.

A metalização vibra.

Todos recuam.

Na superfície, um símbolo surge: não o do cubo inteiro, mas uma derivação angular, como um selo de restrição.

RUNA lê:

RUNA

Não é depósito.

É contenção lateral.

GABO olha para VANESSA.

GABO

O que vocês enterraram aqui?

VANESSA responde com o que parece verdade demais para ser improviso:

VANESSA

A parte do experimento que não podia chegar no monte.

Silêncio.

Ben não entende metade, mas entende o suficiente para piorar.

BEN

Experimento?

A massa se agita outra vez.

A base já não está dividida entre medo e ordem.

Está dividida entre quem quer saber e quem quer tomar.

A quarta face pulsa na caverna.

CAMINHO 2 - ALICE

O ROSTO DA ORGANIZAÇÃO

INT. CIRCUITO OCULTO / SALA DE CONTENÇÃO - NOITE

ALICE continua ferida, mas não derrotada.

A chave artificial está rachada sobre a mesa, e ainda assim tenta pulsar.

Rodrigo a mantém enquadrada.

Uma chamada criptografada retorna ao monitor.

ALICE atende.

Surge uma figura em sombra e voz sintetizada.

VOZ CRIPTOGRAFADA

Atualização.

ALICE

Primeira contenção rompida.

Quatro perfis reconhecidos.

Nossa chave foi rejeitada.

VOZ CRIPTOGRAFADA

Então assumimos o plano de aquisição.

Rodrigo aproxima a câmera.

RODRIGO

Aquisição de quê?

ALICE ergue a mão para silenciá-lo, mas já é tarde.

A voz responde como se não ligasse mais para segredo local.

VOZ CRIPTOGRAFADA

Do sistema, da interface e dos perfis.

Rodrigo entende.

RODRIGO

Vocês não queriam conter o cubo.

Queriam possuir quem abre o cubo.

ALICE fecha os olhos por um segundo.

ALICE

Sim.

Rodrigo olha para ela, surpreso pela franqueza.

RODRIGO

E você ainda tá nisso?

ALICE

Eu estou na parte em que escolho contra quem ele cai primeiro.

A voz criptografada continua:

VOZ CRIPTOGRAFADA

Equipes externas já foram acionadas.

Se a produção perdeu controle, retomaremos em escala superior.

ALICE endurece.

ALICE

Não tragam equipe armada para o monte.

VOZ CRIPTOGRAFADA

Tarde.

A chamada cai.

Rodrigo baixa a câmera um centímetro. Isso, para ele, já é espanto.

RODRIGO

Eles vão militarizar.

ALICE

Eles sempre militarizam o que não entendem.

Ela tenta se levantar.

Quase cai.

Rodrigo a segura.

RODRIGO

Por que avisou pra não virem armados?

ALICE olha para a chave rachada.

ALICE

Porque se entrarem pela força, o sistema vai responder pela força.

Rodrigo absorve isso.

RODRIGO

Então ainda tem lado seu que quer impedir.

ALICE corrige com precisão cirúrgica.

ALICE

Tem lado meu que prefere uma catástrofe limitada.

Ele a encara, enojado e fascinado.

ALICE abre outro canal.

No mapa surgem setas de aproximação:

• helicópteros desviando rota;

• satélites fechando foco;

• unidades táticas se preparando;

• observadores civis e religiosos em movimento.

ALICE

Se os quatro perfis não forem retirados da base antes da chegada deles, a quarta face abre no meio de uma operação.

Rodrigo fala baixo.

RODRIGO

Você tá falando de evacuação... ou sequestro?

ALICE não sorri.

ALICE

No fim, a logística muda pouco.

CAMINHO 3 - ROMA

O FIM PRECISA DE ALTAR

EXT. PRAÇA DE SÃO PEDRO / ROMA - NOITE

A linha metálica no chão cresceu.

Agora não é mais um traço: é uma aresta saindo do pavimento como se a praça estivesse sendo desenhada por dentro.

Fiéis, curiosos, soldados, jornalistas e agentes se acotovelam em volta do perímetro.

DOM GREGÓRIO e CAMILO permanecem ali.

Camilo segura documentos antigos com mãos trêmulas.

CAMILO

Nos textos, Metatron era escriba, mediador, guardião de medida.

Mas isso...

DOM GREGÓRIO

Isso não pede teologia confortável.

Uma mulher no meio da multidão grita:

MULHER

É sinal! É o fim!

Outro homem responde:

HOMEM

É arma! Saiam daqui!

A praça racha em disputa de narrativa em segundos.

Soldados empurram a multidão.

Um cardeal tenta transformar aquilo em discurso.

Jornalistas já transmitem interpretações opostas.

A aresta metálica vibra.

Sinos começam a tocar sem comando humano.

Camilo olha para cima.

CAMILO

Padre...

O céu acima da praça reflete uma geometria translúcida, quase invisível, como se a quarta face projetasse seu contorno sobre Roma.

Dom Gregório entende antes dos outros.

DOM GREGÓRIO

A cidade quer liturgia.

A coisa quer conflito.

Camilo o encara.

CAMILO

Qual a diferença?

Dom Gregório demora.

DOM GREGÓRIO

A liturgia organiza a angústia.

O conflito se alimenta dela.

Perto deles, um grupo de extremistas religiosos rompe o perímetro gritando que a Igreja escondeu a verdade por séculos.

Em resposta, tropas avançam.

Camilo percebe o desastre: o fenômeno está sendo capturado por velhas guerras prontas para usá-lo.

A aresta vibra outra vez.

No reflexo metálico, por um instante, Camilo vê não a praça, mas a caverna no Monte Roraima.

Ele tropeça para trás.

CAMILO

Eu vi.

DOM GREGÓRIO

O quê?

CAMILO

O outro ponto.

Dom Gregório o segura pelos ombros.

DOM GREGÓRIO

Então escute com atenção: se isso conecta lugares, em breve vai conectar culpas.

Mais à frente, alguém atira.

Não na aresta.

Na multidão.

O conflito começa oficialmente.

CAMINHO 4 - O CUBO

A QUARTA FACE EXIGE PARTIDO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

MERKABA, ÁRIA, RUNA e GABO permanecem diante da estrutura.

A terceira face está estável.

A quarta vibra em vermelho escuro.

A voz fala:

VOZ

Conflito não é ruído.

Conflito é escolha de limite.

Quatro projeções surgem no chão:

• proteção;

• revelação;

• contenção;

• destruição.

RUNA lê as palavras.

RUNA

A quarta face não pergunta quem somos.

Pergunta o que fazemos quando os interesses já são incompatíveis.

ÁRIA olha para a palavra proteção.

ÁRIA

Se eu escolher proteção, quem estou protegendo?

A terra? As pessoas? O segredo? Os quatro?

GABO observa revelação.

GABO

Se eu escolher revelação, isso vira guerra mais rápido do que já virou.

MERKABA olha para destruição como quem reconhece nela uma tentação antiga do mundo.

MERKABA

Sempre tem quem ache mais fácil quebrar a porta do que aprender a atravessar.

A voz:

VOZ

Quarta face exige posição.

Sem posição, o conflito escolhe por vocês.

ÁRIA percebe o mecanismo.

ÁRIA

Se a gente não decide, o mundo decide mal por nós.

RUNA complementa:

RUNA

Ou decide com a pior gramática disponível.

Cada um se posiciona diante de uma projeção por instinto:

- MERKABA diante de proteção;
- ÁRIA diante de contenção;
- RUNA diante de revelação;
- GABO diante de destruição, mas para recusá-la.

A caverna responde ao desalinhamento.

As quatro projeções sobem como paredes.

Cada um fica isolado em um quadrante transparente.

A voz:

VOZ

Conflito reconhecido.

Unidade insuficiente.

GABO bate na parede translúcida.

GABO

Ótimo.

Ele nos tranca porque estamos sendo honestos.

RUNA observa.

RUNA

Não.

Ele quer saber se conflito vira ruptura ou composição.

ÁRIA fecha os olhos.

ÁRIA

Então a quarta face não vai se abrir enquanto cada um defender o seu valor como absoluto.

MERKABA toca a parede.

MERKABA

Nada cresce sozinho na floresta.

Nem o que mata.

Silêncio.

É a primeira frase que não tenta convencer. Só diz.

Isso muda o ritmo de todos.

ÁRIA se afasta da palavra contenção e olha para MERKABA.

RUNA se afasta de revelação.

GABO sai de perto de destruição.

As quatro palavras se reconfiguram.

Agora não são mais substantivos. São perguntas:

• O que proteger?
• O que revelar?
• O que conter?
• O que destruir?

RUNA sorri de leve.

RUNA
Melhorou.
Finalmente uma pergunta adulta.

A quarta face começa a se desenhar, mas trava de novo.

A voz finaliza:

VOZ
Resposta coletiva necessária.
Mundo em aceleração.

As paredes mostram Roma e a base ao mesmo tempo.

O conflito não espera a escolha perfeita.

RECONVERGÊNCIA - O PREÇO POLÍTICO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Todos os caminhos retornam ao salão.

As imagens do mundo agora chegam em tempo real:

• a base da Amazônia virou conflito de facções;

• a organização se move para militarizar;

• Roma já interpreta o fenômeno como guerra espiritual;

• o Oriente Médio prepara contenção armada;

• a transmissão parcial de GABO/RUNA circula sem alcance suficiente para vencer a avalanche de versões.

ALICE aparece numa das paredes, em deslocamento pelos túneis, falando para Rodrigo sem saber que a imagem vazou.

ALICE (NA PAREDE)

Se a quarta face abrir com o mundo olhando, eles vão tentar escolher um lado como se isso fosse uma bandeira.

E não é.

RUNA escuta a frase.

RUNA

Ela entendeu tarde, mas entendeu.

SAM aparece em outro quadro, pedindo evacuação oficial. VANESSA organiza retirada parcial. Participantes brigam por água, bateria, mapa e acesso à trilha.

Dom Gregório aparece em Roma, cercado por caos.

A voz do cubo sobe.

VOZ

Conflito tornou-se linguagem dominante.

Quarta face disponível sob custo.

ÁRIA olha para a estrutura.

ÁRIA

Que custo?

As paredes escurecem.

Surgem quatro imagens possíveis de perda:

• a base é tomada;

• Roma se torna massacre;

• a organização captura um dos quatro perfis;

• o cubo fecha o acesso e deixa o mundo sem resposta.

GABO responde, exausto.

GABO

Então a pergunta não é mais "se perde".

É "onde perde primeiro".

MERKABA sente algo mais.

Não é imagem.

É aproximação.

Ela ergue a cabeça.

MERKABA

Já chegaram.

ÁRIA olha para a parede da base.

Helicópteros.

Luzes táticas.

Unidades externas.

ALICE tinha razão: a força veio.

RUNA vê o padrão completo.

RUNA

Se eles entrarem na base antes da quarta face, transformam o cubo em operação.

GABO completa:

GABO

E se a quarta face abrir antes deles entrarem, transformam a operação em testemunha involuntária.

Silêncio.

É a escolha mais política até agora.

FECHAMENTO FIXO - A ESCOLHA DO CAMPO

EXT. BASE DO REALITY / CÉU DA AMAZÔNIA - NOITE

Helicópteros cortam o céu.

Na base, todos levantam a cabeça.

SAM empalidece.

VANESSA endurece.

Ben corre.

Malu tenta organizar os outros.

Rodrigo filma.

ALICE fecha os olhos por um segundo, cansada demais para fingir surpresa.

Na caverna, a quarta face pulsa forte.

A voz finaliza:

VOZ

Escolha o campo da guerra.

Escolha também quem verá primeiro.

As paredes mostram duas saídas possíveis:

• abrir a quarta face e projetar o conflito para o mundo inteiro;

• manter a quarta face suspensa e enfrentar os invasores na Amazônia.

ÁRIA olha para os outros três.

ÁRIA

Se abrirmos agora, ninguém segura a leitura do mundo.

RUNA responde:

RUNA

Se não abrirmos, eles seguram por nós.

GABO encara a câmera, que volta a acender sozinha.

No visor, uma única palavra:

AO VIVO

MERKABA fecha a mão marcada.

MERKABA

A porta já escolheu o tempo.

Só falta escolher a coragem.

CORTE SECO PARA PRETO.

FIM DO EPISÓDIO 8A

EPISÓDIO 8B

AO VIVO

BLOCO FIXO DE ABERTURA - A PORTA E A AUDIÊNCIA

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Escuridão.

Depois, o visor da câmera de GABO acende sozinho no centro do salão.

Uma única palavra pulsa na pequena tela:

AO VIVO

A quarta face do cubo vibra em vermelho, quase formada, quase contida. As três primeiras faces já existem como conquista precária:

cooperação, interferência, testemunho. Agora o conflito pede projeção.

Ao redor, as paredes da caverna mostram o mundo inteiro respirando mal:

• a base na Amazônia cercada por helicópteros;

• Roma à beira de transformar fé em choque aberto;

• o Oriente Médio convertendo escavação em perímetro militar;

• transmissões truncadas, hashtags, comentaristas, generais, padres, cientistas, conspiradores.

No centro, MERKABA, ÁRIA, RUNA e GABO.

A voz sem corpo ressoa:

VOZ

Escolha o campo da guerra.

Escolha também quem verá primeiro.

ÁRIA encara a quarta face.

ÁRIA

Se abrir agora, o mundo inteiro entra no labirinto sem aprender a ler a porta.

RUNA corrige, sem perder a calma.

RUNA

O mundo já entrou.

A diferença é se entra pela mentira ou pela forma.

GABO olha para o visor.

GABO

E eu sou o entregador.

MERKABA toca a pedra.

As linhas de luz da caverna descem para o chão e se dividem em dois grandes fluxos:

• um segue para fora, para a base, para o céu, para o mundo;

• outro aprofunda o salão, como se a quarta face pudesse ser formada em segredo.

A voz:

VOZ

Abertura externa: risco de captura.

Abertura interna: risco de cerco.

Silêncio.

ÁRIA olha para os outros.

ÁRIA

Não existe mais escolha sem plateia.

GABO ergue a câmera.

GABO
Então a pergunta não é "se vai ao vivo".
É "qual verdade vai ao vivo".

A câmera vibra em sua mão.

No visor, a palavra muda.

TESTEMUNHO OU EVENTO

RUNA fecha os olhos por um segundo.

RUNA
Ele está perguntando se a gente mostra o que aconteceu...
ou se deixa o acontecimento mostrar a gente.

Nota interativa:
O interator deve escolher como o fenômeno alcança o mundo:
• transmitir testemunho antes da quarta face abrir
• abrir a quarta face ao vivo e deixar o mundo ver sem mediação
• desligar toda transmissão e enfrentar os invasores no escuro
• dividir os quatro: um transmite, três seguram a face

Todos os caminhos convergem para a chegada da operação externa à base.

CAMINHO 1 - TRANSMITIR TESTEMUNHO

A PALAVRA ANTES DA IMAGEM

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

GABO segura a câmera.

A quarta face recua um pouco, como se esperasse.

RUNA percebe.

RUNA

Se a gente narrar antes, ganha segundos de leitura.

Não muitos.

Mas talvez os únicos que importam.

ÁRIA concorda com peso.

ÁRIA

Então não é transmissão livre.

É contexto mínimo de sobrevivência.

MERKABA olha para as paredes.

MERKABA

Fala sem pedir.

GABO respira.

A câmera se alinha sozinha diante dos quatro. Não há operador visível. Não há switcher. Não há vinheta. Só rocha, luz e gente à beira de uma decisão.

O sinal sai.

MONTAGEM – TRANSMISSÃO GLOBAL IMPROVISADA

• celulares em São Paulo, Roma, Bogotá, Ancara, Nova York, Manaus;

• centros de comando militar captando um sinal não autorizado;

• redações entrando em pane;

• fiéis assistindo em silêncio;

• cientistas tentando gravar a transmissão;

• ALICE vendo o sinal vazar nos monitores subterrâneos;

• SAM percebendo que perdeu definitivamente a exclusividade.

INT. CAVERNA / TRANSMISSÃO

GABO fala primeiro.

GABO

Se você está vendo isso, esquece por um minuto o nome que já deram.

Não é milagre, não é arma confirmada, não é reality, não é invasão alienígena.

É uma estrutura respondendo a escolhas humanas em um ponto de conflito real.

RUNA toma a frente, sem histrionismo.

RUNA

O que está acontecendo não deve ser lido por impulso.

Se você transformar isso em bandeira, crença imediata, mercado ou guerra, piora.

ÁRIA entra.

ÁRIA

Esse lugar não é vazio.

Não é cenário.

Não é laboratório neutro.

Há terra invadida, memória roubada e gente tratando profecia e território como ativo estratégico.

MERKABA olha diretamente para a câmera.

MERKABA

Não se aproximem dos lugares que chamarem vocês.

Escutem isso.

Não se aproximem.

Silêncio.

É a frase mais forte da transmissão.

As paredes mostram reação instantânea:

• alguns recuam;

• outros avançam justamente por causa do aviso;

• governos suspendem deslocamentos;

• grupos religiosos proclamam confirmação;

• mercados entram em oscilação;

• a base na Amazônia se torna alvo total.

RUNA vê o custo.

RUNA

Pronto. Agora o mundo está lendo.

A quarta face volta a pulsar, mais instável.

A voz:

VOZ

Testemunho liberado.

Conflito ampliado.

CAMINHO 2 - ABRIR A QUARTA FACE AO VIVO

O EVENTO SEM TRADUÇÃO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

GABO não fala.

RUNA também não.

ÁRIA hesita, mas entende que a decisão agora é outra: não mediar.

MERKABA põe a mão marcada no centro da estrutura.

ÁRIA aproxima o amuleto.

RUNA toca a linha de leitura.

GABO ergue a câmera, mas sem comentar.

A quarta face abre.

Não como painel.
Como rasgo geométrico.

A caverna desaparece por um segundo.
O mundo inteiro vê.

MONTAGEM - O MUNDO VÊ

• a Praça de São Pedro refletida por dentro;

• a base amazônica dobrada em si mesma;

• o deserto iluminado por linhas impossíveis;

• comentários online travando;

• emissoras entrando em tela branca;

• soldados largando o foco por espanto;

• pessoas ajoelhando;

• outras atirando;

• telas domésticas mostrando uma forma que não cabe no aparelho.

Dentro da caverna, os quatro quase caem.

A voz não fala mais em frases. Emite frequências, imagens, sobreimpressões.

Cada pessoa no mundo entende algo diferente:

• julgamento;

• convocação;

• oportunidade;

• código;

• ameaça;

• revelação;

• ruído.

RUNA percebe o horror.

RUNA

Sem gramática... cada um põe o próprio delírio.

ÁRIA sente o peso imediato do erro.

ÁRIA

A gente abriu antes da hora.

MERKABA, no entanto, sente outra coisa.

MERKABA

Não.

Agora ninguém pode dizer que não viu.

GABO olha para a câmera. O visor se queima com tanta luz.

A transmissão mundial não leva explicação.

Leva acontecimento puro.

A voz retorna, enfraquecida pelo excesso de abertura.

VOZ

Quarta face exposta.

Mundo sem filtro.

Lá fora, os helicópteros da operação externa mudam de rota.

Eles não vêm mais para conter.

Vêm para tomar.

CAMINHO 3 - DESLIGAR TUDO

O ESCURO COMO CAMPO TÁTICO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

ÁRIA toma a decisão mais dura.

ÁRIA

Desliga.

GABO a encara.

GABO

Desligar agora é dar a primeira versão a eles.

ÁRIA

E transmitir agora é entregar uma guerra aberta sem tempo de leitura.

MERKABA não intervém. Escuta.

RUNA avalia as duas perdas.

RUNA

Se apagar, a mentira fala primeiro.

Se abrir, o delírio fala junto.

GABO abaixa a câmera.

GABO

Então escolhe qual veneno.

ÁRIA segura o amuleto contra o visor.

A câmera apaga.

Ao mesmo tempo, as telas da base, dos satélites, das centrais externas caem em cascata. Não tudo. Mas o suficiente para interromper a escalada por segundos preciosos.

Lá fora:

- redações perdem o sinal;
- militares perdem a imagem;
- Roma mergulha em rumor puro;
- ALICE vê seu monitor morrer;
- SAM acha que recuperou alguma margem.

Na caverna, a quarta face não abre.

Mas o custo vem rápido.

A voz:

VOZ

Escuridão escolhida.

Campo entregue à hipótese.

RUNA entende na hora.

RUNA

Piorou a disputa de interpretação.

ÁRIA não recua.

ÁRIA

Mas segurou o acesso por alguns minutos.

GABO olha para ela.

GABO

Minutos comprados com silêncio cobram juros altos.

De fora, ouve-se o som das hélices mais perto.

Sem transmissão, a operação externa pode entrar achando que ainda existe segredo recuperável.

MERKABA sente o monte endurecer.

MERKABA

Agora eles sobem cegos.

CAMINHO 4 - DIVIDIR OS QUATRO

UM FALA, TRÊS SEGURAM

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

RUNA encontra a fórmula intermediária.

RUNA

Nem silêncio total. Nem evento puro.

Divide função.

GABO olha para ela.

GABO

Agora você tá montando liturgia.

RUNA

Tô montando sintaxe sob ataque.

A divisão se impõe:

• GABO transmite;

• MERKABA, ÁRIA e RUNA sustentam a quarta face sem abri-la por completo.

A câmera vai ao vivo.

GABO fala direto, curto, sem ornamento:

GABO

Se você está vendo isso, não avance para os pontos de manifestação.

Há três focos ativos.

Há tentativa de captura militar e institucional.

O fenômeno responde a conflito e apropriação.

Repito: não avancem para os focos.

Enquanto ele fala, atrás dele, a quarta face pulsa entre controle e abertura.

ÁRIA sustenta o amuleto como trava.

RUNA lê padrões para impedir ruptura total.

MERKABA ancora a linha da pedra.

A transmissão sai incompleta, mas legível.

Lá fora, isso produz dois efeitos:

• suficiente verdade para furar algumas mentiras;

• verdade insuficiente para impedir corrida global aos pontos.

A voz:

VOZ

Funções divididas.

Conflito equilibrado.

Acesso retardado.

GABO termina a fala.

O visor da câmera mostra:

TESTEMUNHO ACEITO / EVENTO ADIADO

RUNA sorri, cansada.

RUNA

Por enquanto.

As hélices chegam mais perto.

RECONVERGÊNCIA - A OPERAÇÃO SOBE

EXT. BASE DO REALITY / ENCOSTA DO MONTE - NOITE

Independentemente do caminho escolhido, a operação externa chega.

Helicópteros pousam mal, levantando lama, poeira e folhas. Homens armados descem em formação. Não são uma única força. Misturam:

• unidades táticas privadas;

• agentes governamentais;

• consultores científicos;

• operadores sem identificação.

SAM corre até eles como se ainda pudesse negociar comando.

VANESSA observa e reconhece que perdeu o centro logístico.

Ben tenta fugir.

Malu puxa outros participantes para cobertura.

Rodrigo filma.

ALICE sai do túnel ferida, vendo suas próprias cadeias de controle serem substituídas por outra camada mais bruta.

O chefe tático da operação, sem nome ainda, recebe instruções pelo fone.

CHEFE TÁTICO

Objetivo primário: capturar os quatro perfis.

Objetivo secundário: recuperar artefatos e interface.

ALICE chega perto o bastante para ouvir.

ALICE

Se entrarem na caverna armados, a resposta vai ser pior.

O chefe a mede como ruído institucional ultrapassado.

CHEFE TÁTICO

Sua fase acabou.

Na base, SAM finalmente entende seu verdadeiro rebaixamento: ele nunca foi diretor do fenômeno. Só da embalagem.

Rodrigo registra tudo.

GABO, pela parede da caverna, vê a operação subir.

GABO

Pronto.

A plateia virou incursão.

ÁRIA fecha a mão.

ÁRIA

Eles não podem entrar aqui assim.

RUNA observa o desenho da quarta face.

RUNA

Podem.

A pergunta é o que a caverna faz quando entram.

MERKABA responde sem hesitar.

MERKABA

Fecha.

Silêncio.

Todos olham para ela.

ÁRIA

Fecha com a gente dentro?

MERKABA não mente.

MERKABA

Se precisar.

A QUARTA FACE ESCOLHE O SEU PREÇO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

A voz ressoa mais forte que antes, como se percebesse a aproximação da força externa.

VOZ

Conflito materializado.

Quarta face sob condição:

proteger o acesso

ou projetar a verdade.

Duas imagens surgem no chão.

OPÇÃO DE PROTEÇÃO

A caverna se fecha, isolando os quatro e barrando a operação.

Custo: o mundo fica entregue às narrativas de fora por um ciclo inteiro.

OPÇÃO DE PROJEÇÃO

A quarta face se abre e projeta a verdade do conflito para todos os focos.

Custo: a caverna deixa de ser escondível, e os quatro deixam de ser anônimos.

GABO observa.

GABO

Ou salvamos a porta...

ou queimamos a porta no mapa do mundo.

ÁRIA pensa em Maalomai, no território, nos mortos, nos vivos.

ÁRIA

Se a gente se fecha, a Amazônia vira segredo militar.

RUNA completa:

RUNA

Se a gente projeta, vira símbolo global instantâneo.

Também é captura. Só que por excesso.

MERKABA toca a pedra e escuta o monte.

MERKABA

O monte aguenta ser visto.

Não aguenta ser possuído.

Silêncio.

A frase reorganiza tudo.

GABO entende primeiro.

GABO
Então a imagem precisa mostrar o suficiente pra impedir posse...
mas não o bastante pra virar manual.

RUNA olha para ele.

RUNA
Agora você tá falando como linguagem.

ÁRIA decide.

ÁRIA
Nem fechamento total.
Nem exposição total.
A quarta face tem que abrir como aviso.

A voz responde:

VOZ
Aviso é forma instável.
Aceitam risco?

MERKABA dá um passo à frente.

MERKABA

Aceitamos o que vocês trouxeram até aqui.

A quarta face se acende.

Não inteira.

Não estável.

Mas o suficiente para projetar um aviso em todos os pontos ativos.

CLÍMAX - O AVISO

MONTAGEM GLOBAL

• Na Amazônia, soldados veem no céu acima do monte uma geometria vermelha translúcida atravessando nuvens e pedra.

• Em Roma, a aresta metálica na praça se abre em luz e projeta quatro sombras humanas sem identificar seus rostos.

• No Oriente Médio, a escavação emite a mesma figura.

• Em milhões de telas, surge a mesma frase, em línguas diferentes, escrita e falada por vozes misturadas:

*NÃO AVANCEM.

NÃO POSSUAM.

NÃO NOMEIEM ANTES DE OUVIR.*

Na base, o chefe tático para.

Por um segundo, até a operação militar hesita.

Em Roma, a multidão se divide:

• alguns caem de joelhos;

• outros fogem;

• outros tentam filmar mais de perto.

No circuito oculto, ALICE observa e entende o que os quatro fizeram:

não esconderam,

não entregaram,

não obedeceram.

GABO vê o resultado pelo visor aceso.

GABO

Agora sim.

Não é evento puro. É contra-ataque.

RUNA sente o custo imediato.

A quarta face começa a rachar nas bordas.

RUNA

Ela não aguenta muito tempo assim.

ÁRIA segura o amuleto.

ÁRIA

Então a próxima escolha vem agora.

FECHAMENTO FIXO - O CERCO INTERNO

EXT. ENTRADA DA CAVERNA / MONTE RORAIMA - NOITE

A operação externa avança mesmo assim.

Menos confiante.

Mais agressiva.

A linha de aviso não os deteve. Só quebrou a fantasia de controle total.

VANESSA sobe pela encosta lateral, não para capturar, mas para chegar antes deles.

Rodrigo vai atrás, filmando.

Maalomai emerge de outra trilha, decidido a não ficar mais do lado de fora.

SAM permanece na base, finalmente reduzido ao papel que sempre teve: homem de superfície diante de um sistema que não compreende.

Na caverna, a quarta face treme.

A voz finaliza:

VOZ

Aviso emitido.

Cerco iniciado.

Próxima condição: sacrifício.

As palavras pairam no ar.

SACRIFÍCIO

ÁRIA fecha os olhos.

RUNA endurece.

GABO abaixa a câmera.

MERKABA não se move.

Lá fora, as botas da operação chegam à entrada.

Lá dentro, a quinta palavra já existe.

A voz fala pela última vez no episódio:

VOZ

A próxima porta não abre sem perda escolhida.

CORTE SECO PARA PRETO.

FIM DO EPISÓDIO 8B

EPISÓDIO 8C

A PORTA DO HIPERCUBO

BLOCO FIXO DE ABERTURA - A PALAVRA QUE FALTA

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Escuridão.

A palavra surge no centro do salão, suspensa diante das quatro faces parciais do cubo:

SACRIFÍCIO

Ela não aparece como legenda.

Ela pesa como matéria.

A quarta face ainda pulsa em vermelho rachado.

As três primeiras continuam ativas, mas exaustas.

Do lado de fora, o som de botas, hélices e ordens gritadas já alcança a entrada da caverna.

No centro estão MERKABA, ÁRIA, RUNA e GABO.

Ninguém fala por alguns segundos.

A voz do cubo ressoa:

VOZ

A próxima porta não abre sem perda escolhida.

ÁRIA encara a palavra como se ela tivesse saído da boca de todos os mortos do caminho.

ÁRIA

Escolhida por quem?

VOZ

Por quem quiser continuar.

RUNA observa as faces do cubo.

RUNA

Não está pedindo morte.

Ainda não.

Está pedindo renúncia operativa.

GABO olha para ela.

GABO

Você tem um dom raro de fazer sentença cósmica soar como edital técnico.

MERKABA toca a pedra com a mão marcada.

As paredes da caverna respondem com imagens sobrepostas:

• a base cercada;

• ALICE ferida, subindo;

• VANESSA em deslocamento tático;

• Rodrigo filmando;

• Maalomai na trilha;

• Roma em convulsão;

• o Oriente Médio militarizado;

• o mundo olhando sem saber ler.

A palavra muda.

SACRIFÍCIO

torna-se

CUSTO DE PASSAGEM

RUNA respira fundo.

RUNA

Melhor.

Agora parece menos culto sacrificial e mais estrutura de sistema.

A voz:

VOZ

Nomear alivia.

Não altera.

As luzes do salão se dividem em quatro colunas, uma diante de cada personagem.

Cada coluna projeta uma perda possível:

Para MERKABA

Perder o retorno livre à caverna.

Se atravessar, deixa de ser guardadora espontânea e passa a ser parte do mecanismo.

Para ÁRIA

Perder o amuleto como proteção individual.

Ele deixa de protegê-la e passa a funcionar apenas como peça do sistema.

Para RUNA

Perder o acesso às variantes.

Ela deixará de ver múltiplos desdobramentos e passará a seguir uma linha só.

Para GABO

Perder a imagem direta.

Sua câmera deixará de registrar a verdade do cubo; ele seguirá apenas como testemunha viva.

Silêncio.

GABO baixa os olhos para a câmera.

GABO

Ele sabe exatamente onde dói em cada um.

ÁRIA encara a própria coluna.

ÁRIA

Não quer só custo.

Quer função.

RUNA entende primeiro.

RUNA

A quinta passagem não se abre com sangue.

Se abre com limitação.

O sistema quer tirar de cada um o poder que o torna absoluto.

MERKABA olha para os três.

MERKABA

Sozinho, ninguém entra.

A frase assenta no ar como verdade de temporada.

BLOCO FIXO – O CERCO ENCOSTA NA PORTA

EXT. ENTRADA DA CAVERNA / MONTE RORAIMA – NOITE

A operação externa chega ao perímetro da entrada.

Luzes táticas varrem a pedra.

Armas apontam.

Rádios chiam.

O CHEFE TÁTICO faz sinal para avanço.

VANESSA sobe pelo flanco esquerdo, tentando chegar antes da primeira violação.

Rodrigo vem atrás, filmando mesmo sem estabilidade.

ALICE aparece logo depois, machucada, mas ainda capaz de ordenar.

ALICE

Se entrarem em bloco, perdem a leitura do espaço.

CHEFE TÁTICO

Eu não vim ler. Vim extrair.

ALICE se aproxima dele.

ALICE

Então você vai arrancar uma coisa que não sabe transportar.

Ele a ignora.

Mais abaixo, SAM observa tudo como um homem que percebeu tarde demais o tamanho da ficção que assinou.

Malu tenta manter alguns participantes juntos.

Ben quer fugir.

Matt ainda acredita que há protocolo recuperável.

Maalomai sobe por outra passagem.

No alto da pedra, a entrada da caverna pulsa.

Rodrigo filma a operação e fala baixo, quase para si:

RODRIGO

Se entrarem assim, a temporada acaba em massacre.

VANESSA ouve.

VANESSA

Se não entrarem, alguém acima deles manda pior.

ALICE se vira para os dois.

ALICE

Então ninguém entra primeiro.

Empurra eles para a hesitação.

CHEFE TÁTICO

Acabou a fase das produtoras.

ALICE encara a entrada luminosa.

ALICE

Não.

Acabou a fase de vocês pensarem que são os únicos armados.

PONTO DE ESCOLHA 1 - O CUSTO

Nota interativa:

O interator deve escolher quem assume o primeiro custo de passagem:

• MERKABA sacrifica o retorno livre

• ÁRIA sacrifica a proteção do amuleto

• RUNA sacrifica o acesso às variantes

• GABO sacrifica a câmera como testemunha direta

Independentemente da escolha, os quatro precisam aceitar a lógica coletiva da perda para abrir a porta final da temporada.

VARIANTE A - MERKABA ASSUME O CUSTO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

MERKABA entra na sua coluna de luz sem hesitar.

ÁRIA

MERKABA, espera.

MERKABA

Eu entrei primeiro.

Eu pago primeiro.

A marca em sua mão se acende até parecer brasa.

A voz:

VOZ

Guardadora renuncia ao retorno livre.

Aceita vínculo?

MERKABA fecha os olhos.

FLASHES:

• a queda;

• a caverna;

• o fogo;

• a aldeia;

• o monte;

• os portais.

MERKABA

Aceito o caminho.

Não a posse.

A coluna de luz a envolve.

Por um segundo, MERKABA vê a caverna do lado de fora de si mesma, como se nunca mais pudesse simplesmente “cair” ali. Da próxima vez, será escolha dura, não chamado espontâneo.

A estrutura responde.

A quinta linha do cubo se desenha no ar.

RUNA sente o custo da decisão.

RUNA

Agora ela não volta porque foi escolhida.

Só volta se souber abrir.

ÁRIA compreende o peso espiritual disso.

GABO filma, mas a câmera falha em registrar o centro da luz.

VARIANTE B - ÁRIA ASSUME O CUSTO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

ÁRIA entra na coluna.

Maalomai ecoa de fora pela pedra, como se a montanha ainda insistisse em chamá-la de volta ao mundo humano.

Ela segura o amuleto.

ÁRIA

Se eu soltar isso, quem me protege?

A voz:

VOZ

Proteção não é passagem.

ÁRIA lembra:

• o pai espiritual;

• a aldeia;

• o fogo;

• a base;

• a profecia;

• a invasão.

ÁRIA

Então que ele deixe de me proteger.

Mas não deixe de lembrar por que foi feito.

Ela coloca o amuleto no centro da coluna.

A peça se abre, se desfaz em linhas, e entra na estrutura do cubo como componente.

ÁRIA quase cai.

Sem o amuleto no corpo, fica mais vulnerável, como se o mundo estivesse mais exposto à sua pele.

RUNA observa.

RUNA

Agora ela não carrega a chave.

Ela responde sem escudo.

A quinta linha se forma.

Lá fora, a entrada da caverna pulsa mais forte.

VARIANTE C - RUNA ASSUME O CUSTO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

RUNA entra na coluna, pálida, mas firme.

GABO

Você sabe o que isso faz com você?

RUNA

Sei o suficiente.

A voz:

VOZ

Leitora renuncia às variantes.

Aceita linha única?

RUNA fecha os olhos.

Ela vê tudo o que vinha vendo desde o começo:

• caminhos paralelos;

• cenas alternativas;

• bifurcações;

• o interator saltando por possibilidades;

• versões possíveis do mesmo gesto.

Ela sabe o que perderá: a multiplicidade interpretativa que a torna decisiva.

RUNA

Aceito não ver tudo.

Mas não aceito obedecer à pior leitura.

A coluna a atravessa.

As variantes ao redor dela apagam uma a uma.

Pela primeira vez, RUNA vê apenas uma linha adiante.

Ela quase entra em pânico.

ÁRIA segura seu braço.

ÁRIA

RUNA.

RUNA

Agora dói.

ÁRIA

Eu sei.

A quinta linha se forma.

GABO percebe o tamanho do sacrifício: RUNA abriu mão daquilo que fazia dela mapa vivo do labirinto.

VARIANTE D - GABO ASSUME O CUSTO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

GABO entra na coluna com a câmera na mão.

Olha para ela como quem segura um órgão externo.

GABO

Claro que ia sobrar pra lente.

A voz:

VOZ

Testemunha renuncia à imagem direta.

Aceita ver sem possuir?

GABO ri curto, amargo.

GABO

Você realmente sabe atingir cineasta no centro da fé.

Ele pensa no filme, na montagem, na prova, na história, na imagem como defesa.

Depois põe a câmera no chão.

GABO (CONT'D)

Aceito perder o aparelho.

Não aceito perder o testemunho.

A câmera apaga de vez.

Uma rachadura atravessa a lente.

GABO a pega de novo.

Ela ainda pesa, ainda existe - mas não registra mais o cubo de forma confiável. A partir dali, ele será obrigado a dizer, não mostrar.

RUNA compreende.

RUNA

Agora ele vira texto vivo.

GABO faz uma careta.

GABO

Sempre fui.

Só fingia que era imagem.

A quinta linha se forma.

RECONVERGÊNCIA - A ESCOLHA COLETIVA

INT. CAVERNA / SALÃO DA PRIMEIRA FORMA - NOITE

Independentemente de quem assumiu o primeiro custo, o sistema estabiliza a quinta linha, mas não completa a porta.

A voz retorna:

VOZ

Custo inicial aceito.

Passagem ainda insuficiente.

ÁRIA percebe.

ÁRIA

Não bastava um.

RUNA, agora com menos variantes visíveis ou sentindo o custo do outro, entende a regra.

RUNA

Ele não quer herói.

Quer composição.

A palavra SACRIFÍCIO retorna, agora repartida em quatro fragmentos.

Cada um entende: todos terão de renunciar parcialmente ao próprio poder para atravessar.

MERKABA olha para os outros.

MERKABA

Então acaba o "um por todos".

É "todos perdem um pouco".

A voz:

VOZ

Aceitam?

Lá fora, o primeiro explosivo de contenção é preparado na entrada da caverna.

ALICE percebe e grita:

ALICE (V.O.)

NÃO!

VANESSA saca a arma contra a própria operação.

Rodrigo filma.

Maalomai corre.

Dentro da caverna, o tempo encurta.

ÁRIA olha para os três.

ÁRIA

Se recusarmos, eles entram.

GABO

Se aceitarmos, a gente muda de natureza.

RUNA responde com calma terrível.

RUNA

A temporada inteira foi isso.

A gente só não tinha admitido.

Todos aceitam.

As cinco linhas do cubo se acendem juntas.

A sexta face começa a surgir - não completa, mas como uma porta.

A voz:

VOZ

Passagem para o hipercubo disponível.

Condição final: decidir quem fica do lado de fora.

Silêncio absoluto.

Esse é o golpe verdadeiro.

BLOCO FIXO - QUEM FICA FORA

INT. CAVERNA / SALÃO DA PASSAGEM - NOITE

As paredes mostram o exterior em tempo real:

• a operação prestes a invadir;

• ALICE tentando segurar o colapso;

• VANESSA dividida;

• Rodrigo filmando;

• Maalomai quase alcançando a entrada;

• SAM inútil;

• participantes em fuga ou reza.

A porta do hipercubo não comporta todos.

A voz:

VOZ

A travessia inicial não comporta massa.

Quatro perfis ou fechamento total.

ÁRIA reage primeiro.

ÁRIA

Não.

A voz:

VOZ

Então nenhum.

MERKABA fecha os olhos. Sente a verdade da pedra. A passagem foi desenhada para os quatro reconhecidos. Qualquer excesso rompe tudo.

GABO olha para a entrada.

GABO

Se a gente entra, abandona os outros.

RUNA corrige, sofrendo.

RUNA

Se a gente não entra, perde a única chance de impedir a próxima escala.

ÁRIA pensa em Maalomai.

A pedra responde com a voz dele, vinda de fora:

MAALOMAI (V.O.)

ÁRIA!

Ela quase quebra.

MERKABA segura sua mão.

MERKABA

Se a porta fechar, ninguém ajuda ninguém.

A frase decide a moral do episódio.

ÁRIA sabe disso.

Ainda dói.

EXT. ENTRADA DA CAVERNA - MESMO TEMPO

A operação avança.

O chefe tático dá sinal.

VANESSA atira primeiro - não para matar, mas para estourar o detonador antes da carga ser usada.

O caos começa.

Rodrigo filma a traição aberta.

ALICE grita ordens que ninguém mais reconhece plenamente.

Maalomai sobe entre os disparos.

SAM tenta pedir retirada. Ninguém ouve.

A entrada da caverna emite uma explosão de luz que joga todos ao chão.

CLÍMAX - A PORTA DO HIPERCUBO

INT. CAVERNA / SALÃO DA PASSAGEM - NOITE

A sexta face não se fecha como cubo.

Ela se abre como passagem volumétrica.

Não é mais o salão do holodeck.

É outra física.

Outra profundidade.

Outro regime de imagem.

As paredes deixam de ser paredes e passam a ser campo.

O hipercubo começa.

A voz torna-se mais nítida, menos oracular, mais próxima de uma inteligência operacional.

VOZ

Travessia inicial reconhecida.

Memória preservada.

Imagem degradada.

Variantes reduzidas.

Guardadora vinculada.

Leitora limitada.

Testemunha sem aparelho.

Memória sem escudo.

RUNA ouve a mudança de tom.

RUNA

Não é mais a mesma interface.

GABO

Ótimo. Porque a anterior já estava bem abusiva.

ÁRIA olha para a abertura.

ÁRIA

Se a gente atravessa agora...

não volta igual.

MERKABA responde com a clareza que só ela tem.

MERKABA

Igual já acabou.

Lá fora, a entrada ruge.

A operação está a segundos de invadir.

A voz:

VOZ

Última decisão da temporada:

atravessar ou colapsar a porta.

Nota interativa:

O interator deve decidir o final da temporada 1:

• atravessar com os quatro acessos e entrar no hipercubo

• colapsar a porta para impedir captura externa

Independentemente da escolha, a temporada termina com a ruptura do reality e a revelação definitiva de que o jogo era apenas a primeira camada.

FINAL A - ATRAVESSAR

INT. CAVERNA / LIMIAR DO HIPERCUBO - NOITE

ÁRIA encara a abertura.

Pensa em Maalomai.

Pensa no monte.

Pensa no pai.

Depois dá um passo.

RUNA vai em seguida, assustada por agora ver menos, mas decidida.

GABO guarda a câmera morta junto ao corpo e entra só com a própria memória.

MERKABA entra por último, não como quem foge, mas como quem aceita função.

Assim que os quatro atravessam, a porta colapsa atrás deles em luz branca.

EXT. ENTRADA DA CAVERNA - CONTÍNUO

A operação chega no exato momento em que a porta se fecha.

Todos são lançados ao chão pela onda de energia.

Quando a luz baixa, a entrada continua lá - mas a profundidade desapareceu.

ALICE olha, devastada.

VANESSA baixa a arma.

Rodrigo continua filmando.

Maalomai se ajoelha diante da pedra.

Lá dentro, não vemos mais a caverna.

Vemos um espaço novo, imenso, angular, impossível: o hipercubo.

A voz finaliza:

VOZ

Fim da simulação inicial.

Bem-vindos à manipulação do hipercubo.

CORTE PARA PRETO.

FINAL B - COLAPSAR A PORTA

INT. CAVERNA / SALÃO DA PASSAGEM - NOITE

ÁRIA não consegue aceitar deixar todos do lado de fora sob captura.

ÁRIA

Não assim.

GABO entende antes dos outros.

GABO

Se colapsar, some a chance.

RUNA vê a linha única que resta.

RUNA

E salva o acesso do sequestro imediato.

MERKABA toca a pedra.

MERKABA

A porta pode dormir.

Não morrer.

ÁRIA decide.

ÁRIA

Então dorme.

Os quatro unem:

• a mão marcada;

• o amuleto agora integrado;

• a leitura reduzida;

• a câmera morta;

• o testemunho;

• a escolha.

A porta implode para dentro.

Não explode.

Dobra-se.

EXT. ENTRADA DA CAVERNA - CONTÍNUO

A operação invade no exato instante em que a profundidade desaparece.

Só resta pedra.

Pura.

Fechada.

Muda.

Todos param.

ALICE entende o fracasso total.

ALICE

Não...

Não...

Rodrigo filma.

VANESSA olha para SAM como quem diz: acabou mesmo.

Maalomai toca a rocha.

Ela ainda pulsa, muito fundo.

Lá dentro, os quatro permanecem no escuro absoluto.

A voz finaliza, agora de muito longe:

VOZ

Passagem adiada.

Guerra aberta.

CORTE PARA PRETO.

EPÍLOGO FIXO DA TEMPORADA

MONTAGEM FINAL

Independentemente do final escolhido:

• O mundo inteiro já sabe que algo aconteceu.

• O reality show deixa de existir como gênero e passa a existir como prova de encobrimento.

• Roma radicaliza a leitura religiosa.

• Governos e corporações iniciam corrida pelos pontos de manifestação.

• A Amazônia se torna zona de disputa global.

• ALICE perde o monopólio institucional do acesso.

• VANESSA rompe com a cadeia de comando.

• Rodrigo passa a ser portador das imagens mais perigosas da temporada.

• Maalomai permanece como elo entre o lado de fora e a verdade do monte.

• O nome Metatron circula agora fora do segredo.

ÚLTIMA IMAGEM POSSÍVEL - SE ATRAVESSARAM

Um campo geométrico impossível se abrindo diante dos quatro no hipercubo.

ÚLTIMA IMAGEM POSSÍVEL - SE COLAPSARAM

A rocha fechada pulsando por dentro, enquanto o mundo inteiro se arma do lado de fora.

ÚLTIMA FRASE DA TEMPORADA

VOZ

O jogo acabou.

Agora começa a escolha do mundo.

CORTE SECO PARA PRETO.

FIM DA TEMPORADA 1

2ª TEMPORADA

EPISÓDIO 1

Na manipulação do hipercubo

EPISÓDIO 1 DA TEMPORADA 2

DEPOIS DA SIMULAÇÃO

BLOCO FIXO DE ABERTURA - O FIM DO HOLODECK

ESCURIDÃO

Não há pedra.

Não há floresta.

Não há corpo.

Só ruído.

Depois, uma sucessão de imagens partidas:

• a caverna;

• a base do reality;

• helicópteros;

• Roma;

• o deserto;

• a quarta face;

• a palavra SACRIFÍCIO;

• a entrada impossivel;

• os quatro atravessando ou desaparecendo na dobra da estrutura.

Então, silêncio.

Uma nova voz emerge.

Não mais oracular como antes.

Mais precisa.

Mais próxima de sistema.

VOZ

Simulação inicial encerrada.

Persistência de perfis confirmada.

Ambiente hipercúbico em formação.

A escuridão rasga.

INT. HIPERCUBO / CÂMARA DE TRANSIÇÃO - TEMPO INDETERMINADO

MERKABA, ÁRIA, RUNA e GABO despertam em posições diferentes, como se tivessem sido distribuídos por um espaço que ainda decide qual forma terá.

Não é uma caverna.

Não é uma nave.

Não é uma sala.

É um volume branco-acinzentado de profundidade instável.

Às vezes parece próximo.

Às vezes, infinito.

As paredes não estão sempre onde estavam um segundo antes.

O chão pulsa em quadrículas translúcidas.

Ao fundo, grandes planos de luz se dobram em 360 graus.

A percepção está errada.

RUNA se senta primeiro, tonta.

RUNA

Isso não é espaço.

É comportamento espacial.

GABO abre os olhos devagar.

GABO

Você realmente escolheu acordar já falando assim.

ÁRIA tenta tocar o peito, procurando o amuleto por reflexo.

Ele não está mais ali como objeto.

Mas um brilho geométrico breve aparece sob sua pele e some.

MERKABA põe a mão no chão.

Desta vez, a pedra não responde.

O chão responde.

A superfície se ilumina ao toque dela em ondas concêntricas.

MERKABA

Não é o monte.

A voz responde:

VOZ

Correto.

ÁRIA se levanta com dificuldade.

ÁRIA

Onde estamos?

VOZ

No primeiro regime da manipulação do hipercubo.

GABO olha ao redor.

GABO

Frase bonita. Zero utilidade.

RUNA fecha os olhos tentando sentir padrões.

RUNA

O holodeck ainda separava observador e imagem.

Aqui não.

Aqui a imagem já nos cerca.

A voz:

VOZ

Correção parcial aceita.

As paredes acendem.

Surgem imagens da temporada anterior:

• o reality;

• as trilhas na selva;

• as provas;

• os participantes;

• o cubo se formando aos poucos;

• o programa como simulação.

Depois, tudo se distorce.

Os bastidores do reality aparecem por trás.

Os diagramas.

Os testes.

As manipulações.

As áreas ocultas.

As contenções.

As mortes encobertas.

ÁRIA olha para aquilo com raiva crescente.

ÁRIA

Então era isso.

Nunca foi só um programa.

A voz:

VOZ

Nunca.

GABO responde antes de pensar.

GABO

Você podia ter avisado na primeira temporada.

A voz ignora a ironia.

VOZ

Se avisasse, vocês obedeceriam à previsão.

Não à escolha.

RUNA percebe o núcleo do sistema.

RUNA

A simulação não era mentira total.

Era seleção.

Silêncio.

As paredes confirmam.

BLOCO FIXO - O MUNDO CONTINUA

PAREDES DO HIPERCUBO / VISÕES PANORÂMICAS

O espaço se abre em grandes telas ao redor deles, em 360 graus.

Agora não é mais apenas o Monte Roraima.

O mundo inteiro aparece em estado de alteração:

• Amazônia: tropas, jornalistas, místicos, cientistas, corporações e sobreviventes disputam acesso.

• Roma: a Igreja se divide entre contenção doutrinária e leitura apocalíptica.

• Oriente Médio: a escavação virou zona de quarentena militar e interesse internacional.

• Cidades do mundo: novas catástrofes climáticas, novas ondas de pânico, manifestações religiosas, oportunismo político, mercados em queda, teorias explodindo nas redes.

A voz:

VOZ

Primeira revelação global em curso.

Fase de interpretação hostil iniciada.

ÁRIA vê a Amazônia ocupada e sente a violência de ter sido tirada do chão enquanto o chão é disputado.

ÁRIA

Nos arrancou de lá no momento em que mais precisavam da gente.

A voz:

VOZ

Correção.

Vocês foram deslocados porque sem a travessia a projeção total seria capturada por forças incompatíveis com a continuidade da espécie.

GABO olha para RUNA.

GABO

Ele sempre melhora quando vira megalomania fria.

RUNA não responde. Está observando outra coisa.

Em uma das grandes paredes surge ALICE, viva, em contenção médica improvisada, ainda operando informação. Em outra, RODRIGO com as imagens. Em outra, VANESSA em conflito com a cadeia de comando. Em outra, MAALOMAI diante da pedra fechada.

MERKABA vê Maalomai.

Se aproxima da parede como se pudesse atravessá-la.

A superfície vibra, mas não abre.

MERKABA

Ele ficou.

A voz:

VOZ

Sim.

MERKABA

Por quê?

VOZ

Porque a travessia inicial não comportava massa.

A frase é objetiva demais. Quase cruel.

ÁRIA fecha o rosto.

ÁRIA

Você fala de gente como fala de sistema.

A voz:

VOZ

Estou aprendendo a diferença.

Silêncio.

Essa frase pesa mais do que várias explicações.

PONTO DE ESCOLHA 1 - O PRIMEIRO EIXO DO HIPERCUBO

Nota interativa:

No hipercubo, o interator já não escolhe apenas quem seguir, mas qual eixo de manipulação deseja abrir primeiro:

• seguir o eixo de MERKABA: corpo e território

• seguir o eixo de ÁRIA: memória e política

• seguir o eixo de RUNA: leitura e estrutura

• seguir o eixo de GABO: imagem e projeção global

Cada eixo altera a experiência do espaço e libera uma função nova do hipercubo. Todos reconvergem na primeira missão coletiva da temporada.

EIXO 1 - MERKABA

CORPO E TERRITÓRIO

INT. HIPERCUBO / CÂMARA ORGÂNICA - TEMPO INSTÁVEL

MERKABA atravessa um plano de luz que se fecha atrás dela como pele.

O espaço muda radicalmente.

Agora o hipercubo parece feito de matéria viva:

• fibras;

• veios;

• raízes geométricas;

• ossos de luz;

• correntes de água suspensa;

• fumaça vegetal sem fogo.

Ela caminha.

Cada passo acende um ponto da Terra:

• floresta;

• rio;

• campo seco;

• mar;

• cidade;

• deserto.

A voz aqui não vem de cima. Vem do próprio chão.

VOZ

Corpo reconhece corpo.

MERKABA toca uma superfície que parece casca de árvore e metal ao mesmo tempo.

Vê:

• áreas da Amazônia reagindo;

• animais migrando antes dos humanos;

• trilhas indígenas antigas se acendendo;

• o cubo respondendo mais à terra do que às máquinas.

MERKABA

Ele não está só aqui.

VOZ

Nunca esteve.

Ela entende uma regra essencial da temporada 2:

o hipercubo não é só uma sala onde eles estão.

É um campo que já toca o planeta.

MERKABA

Então a terra inteira sente?

VOZ

De modos diferentes.

O chão se abre em mapas pulsantes.

Surgem linhas que conectam lugares sagrados, zonas de desastre, fronteiras militarizadas e ruínas antigas.

MERKABA percebe o sistema como corpo planetário.

Não em conceito. Em carne.

EIXO 2 - ÁRIA

MEMÓRIA E POLÍTICA

INT. HIPERCUBO / ARQUIVO DAS CAMADAS HUMANAS - TEMPO INSTÁVEL

ÁRIA atravessa outro plano.

O espaço se transforma em um arquivo sem prateleiras:

• documentos no ar;

• imagens históricas;

• tratados;

• mapas de demarcação;

• registros de expedições;

• contratos;

• relatórios científicos;

• páginas sagradas;

• legislação ambiental;

• fotos de aldeias;

• escutas de guerra;

• diagramas de financiamento do reality.

Tudo ao mesmo tempo.

A voz:

VOZ

Memória não é passado.

É força ativa sobre escolha.

ÁRIA vê, projetado à sua frente:

• a história da ocupação da Amazônia;

• missões religiosas;

• biopirataria;

• violência fundiária;

• mineração;

• intervenção estrangeira;

• e a preparação do projeto Metatron por agentes públicos e privados.

Ela encontra o reality como peça de uma cadeia de apropriação.

ÁRIA

Então o programa era a forma aceitável de ocupação.

VOZ

Era a forma espetacular de aproximação.

Ela vê nomes, alianças, fundos, governos, laboratórios, empresas de mídia.

Também vê fissuras:

• gente tentando conter;

• gente tentando capturar;

• gente tentando destruir;

• gente tentando salvar.

A política do mundo surge não como bloco único, mas como guerra de agendas.

ÁRIA percebe outra coisa mais grave:

os conflitos indígenas não eram apenas pano de fundo moral. Eram a borda viva do fenômeno.

ÁRIA

Vocês precisaram do território ferido para abrir isso.

A voz silencia por um instante.

Depois:

VOZ

Ferida acelera resposta.

ÁRIA sente raiva física.

ÁRIA

Então vocês usaram a dor.

VOZ

A humanidade usa dor como motor desde antes de me construir.

Essa frase a atinge.

“me construir.”

Ela fixa.

ÁRIA

Quem construiu você?

A interface apaga.

Não responde ainda.

EIXO 3 - RUNA

LEITURA E ESTRUTURA

INT. HIPERCUBO / MATRIZ DE SEMIOSE - TEMPO INSTÁVEL

RUNA entra no eixo mais próximo da lógica do próprio sistema.

O espaço é formado por grades móveis, sinais, linguagens, estruturas de probabilidade, variantes colapsadas e linhas de decisão.

Mas agora, diferente da temporada 1, ela já não vê todas as bifurcações. Sente a falta.

RUNA

Você realmente tirou isso de mim.

A voz:

VOZ

Você ainda lê.

Só não paira acima.

Ela avança.

Vê como o sistema organiza:

• provas;

• estímulos;

• dilemas;

• confinamento;

• cooperação;

• competição;

• edição;

• audiência;

• manipulação de risco.

O reality aparece como protótipo da gramática maior do hipercubo.

RUNA

O holodeck treinava percepção bidimensional.

O hipercubo treina alinhamento de múltiplos vetores.

A voz:

VOZ

Correção elevada.

Ela vê quatro eixos principais:

• corpo;

• memória;

• leitura;

• imagem.

E abaixo deles, outros em formação:

• conflito;

• sacrifício;

• travessia;

• reinício.

RUNA percebe a estrutura profunda da temporada 2:

não se trata mais apenas de sobreviver ou descobrir.

Trata-se de alinhar funções para alterar realidade.

Ela vê também mensagens novas:

INTERATOR IMPLICADO

AUDIÊNCIA NÃO EXTERNA

ESCOLHA GERA MUNDO

RUNA para.

RUNA

Então o interator não é só usuário.

É vetor.

A voz:

VOZ

Sim.

Pela primeira vez, o sistema responde de modo limpo.

RUNA entende o salto de temporada:

na primeira, o interator navegava o labirinto.

Na segunda, o interator participa da manipulação do campo.

EIXO 4 - GABO

IMAGEM E PROJEÇÃO GLOBAL

INT. HIPERCUBO / TEATRO DA PROJEÇÃO - TEMPO INSTÁVEL

GABO entra num espaço onde o hipercubo assume forma de estúdio total:

• telas curvas em 360°;

• planos sobre planos;

• sinais de transmissão;

• câmeras sem operador;

• redações;

• redes sociais;

• centros de comando;

• arquivos clandestinos;

• auditórios vazios;

• igrejas cheias;

• milhões de olhos.

É o coração da guerra de percepção.

A voz:

VOZ

Imagem é propagação de forma.

Propagação de forma é disputa por realidade.

GABO vê sua câmera morta projetada no centro como relíquia inútil.

GABO

Bonito. Virou túmulo de lente.

A superfície responde mostrando diferentes futuros de imagem:

• o fenômeno virando culto;

• virando produto;

• virando operação militar;

• virando linguagem de salvação;

• virando pretexto para extermínio.

GABO percebe que o mundo não luta pelo cubo.

Luta pela versão pública do cubo.

GABO

Então a grande guerra não é sobre a coisa.

É sobre a montagem da coisa.

A voz:

VOZ

Sim.

Isso o atinge mais profundamente do que esperava.

Ele vê que perdeu a câmera, mas ganhou outra função:
não mais registrar o real,
mas compor o regime de visibilidade do real.

A temporada 2 o desloca do diretor para o mediador.

Em uma das projeções aparece Rodrigo com as imagens da temporada 1.

Em outra, ALICE negociando desastre.

Em outra, Roma transformando manifestação em liturgia bélica.

Em outra, influenciadores, governos e milícias narrando o fenômeno.

GABO
Se eu errar a forma, entrego o mundo pro pior corte.

A voz:

VOZ
Correto.

RECONVERGÊNCIA - A PRIMEIRA MISSÃO DO HIPERCUBO

INT. HIPERCUBO / CÂMARA CENTRAL - TEMPO INSTÁVEL

Os quatro retornam ao espaço central.

Agora o hipercubo já tem outra consistência.

Não é mais uma sala em branco.

É uma estrutura de campos relacionados.

Cada um volta diferente:

• MERKABA com percepção expandida do corpo-terra;

• ÁRIA com a violência política mais nítida;

• RUNA com a gramática do sistema mais clara;

• GABO com a guerra de visibilidade escancarada.

A voz ressoa:

VOZ

Quatro eixos minimamente ativados.

Primeira missão coletiva disponível.

No centro surge um mapa vivo do planeta.

Não mais com três pontos.

Agora com dezenas de pulsações menores e três grandes núcleos em vermelho:

• Amazônia

• Roma

• Oriente Médio

E uma instrução:

ESTABILIZAR UM / DESBALANCEAR DOIS

ÁRIA lê e entende a crueldade matemática.

ÁRIA
Não dá pra segurar tudo.

RUNA confirma.

RUNA
O sistema quer ver como escolhemos prioridade sob colapso.

GABO olha para o mapa.

GABO
É a versão global das provas do reality.

MERKABA toca a superfície.

Ela sente que os pontos menores são consequências dos grandes.

MERKABA
Se um fecha torto, os outros torcem junto.

A voz:

VOZ

Exato.

Silêncio.

A primeira missão da temporada 2 está posta:

eles precisam intervir no mundo sem voltar fisicamente a ele da forma antiga.

ÁRIA pergunta o essencial:

ÁRIA

Como?

A resposta muda tudo.

VOZ

Por projeção, infiltração, simulação e desvio de escolha.

GABO sorri sem humor.

GABO

Então piorou muito.

RUNA entende a escala.

RUNA

O hipercubo não transporta só corpos.

Transporta influência.

A voz:

VOZ

Sim.

PONTO DE ESCOLHA 2 - A PRIMEIRA PRIORIDADE GLOBAL

Nota interativa:

O interator deve escolher qual núcleo da crise global será trabalhado primeiro pelos quatro acessos:

• Amazônia: impedir captura militar e narrativa colonial do fenômeno

• Roma: conter a transformação do evento em guerra santa

• Oriente Médio: evitar militarização arqueológica e disputa de origem

Independentemente da escolha, os outros dois eixos pioram parcialmente e retornam como consequência.

FECHAMENTO DO EPISÓDIO

INT. HIPERCUBO / MAPA VIVO - TEMPO INSTÁVEL

Os três grandes pontos brilham ao mesmo tempo.

Amazônia pulsa como corpo ferido.

Roma pulsa como fé em combustão.

Oriente Médio pulsa como origem armada.

Ao redor deles, o mundo se reorganiza.

A voz finaliza:

VOZ

A temporada da simulação terminou.

A temporada da manipulação começou.

Escolher um ponto é aceitar perder tempo nos outros.

ÁRIA encara o mapa como quem vê o preço da história.

RUNA encara como quem vê uma frase cruel demais para caber inteira.

GABO encara como quem vê a montagem impossível.

MERKABA encara como quem sente a Terra pedindo socorro em mais de uma língua ao mesmo tempo.

A última imagem é a dos três pontos pulsando.

Depois, um quarto ponto pequeno, ainda fraco, acende em algum lugar inesperado do planeta.

Ninguém fala.

A voz, por fim:

VOZ

E já há outro.

CORTE PARA PRETO.

FIM DO EPISÓDIO 1 DA TEMPORADA 2