

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN

GABRIELLE GOMES COELHO
RAFFAELLA DE LIMA PERRONE

HIEROFANIA: BÍBLIA DE SÉRIE E ROTEIRO DE EPISÓDIO PILOTO

JUIZ DE FORA

2024

GABRIELLE GOMES COELHO
RAFFAELLA DE LIMA PERRONE

HIEROFANIA: BÍBLIA DE SÉRIE E ROTEIRO DE EPISÓDIO PILOTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção de título de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini.

JUIZ DE FORA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Coelho,Gabrielle Gomes

Hierofania : Bíblia de Série e Roteiro de Episódio Piloto /
Gabrielle Gomes Coelho, Raffaella de Lima Perrone. --
2024.

114 f..

Orientador: Christian Hugo Pelegrini

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em cinema) -
Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes
e Design, 2024.

1. Cinema. 2. Roteiro. 3. Animação. 4. Audiovisual. I.
Pelegrini, Christian Hugo, orient. II. Título

CDU: 791.43

Maria Regina de Souza Carvalho - CRB-MG-002965/0

RESUMO

O relatório à seguir organiza e explica o processo de criação de um projeto de série animada, mapeando desde o surgimento da ideia, as inspirações que a motivaram, e a execução dela em formato de uma bíblia de série e roteiro para um episódio piloto, respectivamente juntando as informações da narrativa e seu universo, orientando as futuras produções dela, e a escrita do primeiro episódio.

Palavras-chave: Roteiro. Bíblia de Série. Episódio Piloto. Audiovisual. Animação.

ABSTRACT

The following report organises and explains the creation process of an animated series project's process, mapping from the idea's arising, the inspirations that nurtured it, and its execution in the form of a series bible and script for a pilot episode, respectively gathering the narrative information and its universe, guiding the future productions, and the writing of the first episode.

Keywords: Script. Series Bible. Pilot Episode. Audiovisual. Animation.

Ai miei genitori, Edem e Andrea;

che hanno supervolato l'oceano per farmi studiare.

(Raffaella)

Para Joyce (in memoriam);

de quem eu gostaria de saber todas as opiniões sobre

essa história.

(Gabrielle)

AGRADECIMENTOS

Fazer uma graduação é um processo difícil, demorado e que necessita de, para além do apoio emocional, uma estrutura e apoio econômicos que demandam de uma rede de apoio ao seu lado durante todos os semestres que te levará a um diploma. Desse modo, os primeiros agradecimentos, vindo de ambas as partes, é direcionado a nossa família: pais e avós, que nos mantiveram dentro de uma universidade durante longos anos.

Dentro da universidade, agradecemos a todo o corpo docente de Cinema e Audiovisual e para além dele, todos os professores que a cada disciplina davam seu tempo em prol de nossa formação. Em especial, agradecemos ao nosso professor e orientador Christian Hugo Pelegrini, por nos auxiliar na realização de projeto final, durante esse árduo processo que é a realização de um TCC.

Eu, Gabrielle, em especial, gostaria de agradecer, para além dos meus pais, Alessandra e Anderson, e dos meus avós, Mercia, Messias, Cleuza e Antônio, aos meus irmãos, Davi, Yasmin e Pietro, por serem meu apoio e suporte, me fazendo feliz em momentos turbulentos, com seus jeitos únicos e especiais. Gostaria de agradecer, também, à minha gata, Artemis, que mesmo sem consciência disso, me acalmou em momentos que ninguém mais poderia, sendo uma presença quieta e pacífica quando eu achava que nada daria certo. Por fim, mas não menos importante, gostaria de agradecer à Joyce Marcelino de Araújo, minha amiga, irmã de coração, que não está mais aqui para me ver concluir esse curso, mas foi a que mais acreditou em mim quando eu decidi fazê-lo. Se hoje eu me formo, foi porque ela acreditou em mim primeiro. Obrigada.

Eu, Raffaella, em especial, gostaria de agradecer à minha mãe, Edem, que nunca parou de me incentivar a estudar, fez de tudo para que eu tivesse as oportunidades para isso e que também está, ao mesmo tempo que eu, obtendo seu diploma no ensino superior – espero conseguir meu proximo diploma junto dos seus –, e meu pai, Andrea, que mesmo estando em outro país, sempre quis que eu estudassem no campo artístico – espero que, no futuro, ele consiga estar comigo presencialmente para me ver pegar um diploma. Aos meus irmãos, Eduardo e Alberto, que eram os primeiros a falar do meu curso para se gabar para os seus amigos, mas nunca perdem a oportunidade de rir comigo quando assistimos algo absurdo. Obrigada.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
2	O PRÉ-PROJETO.....	9
2.1	FONTES LITERÁRIAS.....	9
2.2	INSPIRAÇÕES INICIAIS.....	10
2.2.1	O Mestre da Cultivação Demoníaca.....	11
2.2.2	A Bênção do Oficial Celeste.....	12
2.2.3	Genshin Impact.....	13
2.2.4	Honkai: Star Rail.....	13
2.2.5	Castlevania.....	14
2.3	TEMAS NO PROJETO.....	15
2.3.1	Bússola Moral.....	15
2.3.2	A Temporalidade.....	16
2.3.3	O Progresso à Vapor.....	17
2.4	OS PROTAGONISTAS.....	19
2.4.1	O Deus.....	19
2.4.2	O Humano.....	20
2.5	O WORLDBUILDING.....	22
2.5.1	A Tecnologia.....	22
2.5.2	A Cosmogonia.....	23
3	A EXECUÇÃO DO PROJETO.....	25
3.1	A BÍBLIA DE SÉRIE.....	25
3.1.1	Esquema de Exibição.....	25
3.1.2	A Organização da Bíblia.....	26
3.1.3	A Separação das Temporadas.....	27
3.1.4	Hierofanía.....	27
3.2	O PILOTO.....	28
3.2.1	A História.....	29
3.2.2	Detalhes Escondidos e Progressão.....	31
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
	REFERÊNCIAS.....	34
	APÊNDICE 1 – A Bíblia de Série.....	37
	APÊNDICE 2 – O Roteiro.....	68

1 INTRODUÇÃO

Para a elaboração de projeto de uma série é necessário passar por diversas etapas que não estão presas a uma mesa de edição ou requerem que o profissional esteja em um estúdio junto de uma câmera. Antes que a ideia seja posta em prática, é preciso um tempo para que ela seja cultivada com cuidado, tendo uma ideia e, eventualmente, uma visão mais consistente e precisa do que se trata o projeto e de como ele será realizado. Há a junção de inspirações e tentativas de conectar diversas ideias a uma só e há uma das etapas mais importantes para a execução de um projeto seriado, especialmente do roteiro – um dos pontos mais relevantes para que um trabalho siga em frente no audiovisual – assim que ele se propor a sair do papel: a bíblia de série.

É dentro da bíblia de série que todas as ideias do trabalho serão juntas e consolidadas, explicadas à sua maneira, e conterá detalhes importantes para o desenvolvimento futuro do projeto, que muitas vezes não pode ser adicionado de primeira no roteiro, ainda mais em um episódio piloto, mas que explicará sua utilidade com o tempo. Em seu livro *Como Escrever Séries - O Roteiro a partir dos Maiores Sucessos da TV* (2014), Sonia Rodrigues descreve a bíblia de série como a descrição do projeto que reúne sua storyline, as estratégias para a narrativa, os personagens principais e suas descrições e a sinopse da primeira temporada, assim apresentando o projeto.

Referências artísticas e arquétipos são descritos e mostrados para ajudarem na visualização do resultado final, ou pelo menos uma ideia mais concreta do que será trabalhado, e também possui explicações sobre o universo da narrativa que sairá do papel. Para projetos de fantasia, que na maioria das vezes divergem do mundo comum, as bíblias de série tem uma função-chave de apresentar de forma coerente como que vai funcionar a lógica e o design desse novo universo para uma narrativa fantástica, podendo explicar não só diferentes cenários ou nomes, mas também linguagens, criaturas sobrenaturais, sistemas de magia e religiões.

Assim, tendo a bíblia de série, parte-se para a escrita do roteiro, ainda na parte de pré-projeto. Cabe ao roteiro começar a pegar esses detalhes e inseri-los dentro da narrativa que será apresentada, a storyline que guiará a história com as informações contidas dentro da bíblia de forma coesa e moldada para as telas.

Para esse relatório, o foco reside no processo do pré-projeto de uma série de animação de fantasia e sobrenatural, com a criação de uma bíblia de série e um episódio piloto para uma

narrativa com potencial – e já idealizada – para futuras temporadas, e como ela se desenvolveu desde as primeiras ideias até um possível pitching e entrega do inteiro trabalho. Ela conta com um resumo das inspirações e ideias iniciais que originaram o projeto – os personagens e a trama –, elaboração dos temas que se propõem a serem trabalhados na narrativa, uma apresentação e explicação do planejamento dos personagens principais e a execução da bíblia de série e do roteiro do episódio piloto.

2 O PRÉ-PROJETO

Antes de iniciar a escrita, o planejamento do projeto, a bíblia de série e o roteiro, foi necessário um primeiro contato com elementos que ajudaram a formar a iniciativa da ideia, junto de uma base teórica consolidada através de textos acadêmicos e contato prático com a área, que auxiliaram na execução de uma estrutura e desenvolvimento coerente de uma narrativa..

É importante ressaltar que, para esse trabalho, antes vieram os personagens e a criação de mundo foi moldada em volta deles, para que a narrativa servisse ao propósito de ser uma história desses personagens principais – os dois protagonistas – que são o incentivo para que o projeto seguisse em frente. Pensando nesses personagens, veio então a criação do universo da narrativa, a logística por trás do sobrenatural e da teologia, e como fazer com que os elementos externos aos personagens pudessem ajudar a contar os seus arcos.

2.1 FONTES LITERÁRIAS

O trabalho tem três pilares teóricos como fontes literárias para a sua execução. O primeiro embasamento é a série de livros *The Masks of God*, de Joseph Campbell, principalmente *Oriental Mythology*, para a coerência de criação da religião ficcional que, em parte, provém de filosofias e religiões orientais, tais como o budismo e taoísmo.

Para a execução do roteiro e sua estrutura, usou-se, dentre outros nomes, Robert McKee e seu livro *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, que estabelece conceitos, reflexões e fundamentos sobre todo o desenvolvimento e escrita propriamente dita de um roteiro – como, por exemplo, o ideal da importância que cada cena deve ter em uma trama, não somente servindo para preencher lacunas entre um evento relevante e outro – além de informações, ideias e experiências escritas sobre partes imprescindíveis para um roteiro bem executado – como diálogos, construção de personagens e composição.

Jason Mittell em *Complex Tv: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* já discorre sobre a narrativa seriada como um todo e seu potencial como franquia, discorrendo sobre a adaptação de personagens complexos em uma mídia seriada, a questão das temporadas e sua duração, e o meio contemporâneo pelo qual ela se estabelece. Para esse

trabalho, usou-se principalmente a abordagem sobre a criação de episódio piloto e suas funções.

2.2 INSPIRAÇÕES INICIAIS

Em 2022, foi lançado *EPIC*, um musical baseado nos épicos homéricos. A saga, uma adaptação vivaz e harmônica, acompanha as histórias de *A Ilíada*¹ e *A Odisseia*², clássicos antigos gregos com um caráter jovem e levemente humorístico – sem perder os momentos de tensão e poder dentro dos próprios épicos, marcantes das obras. Com isso, veio o sucesso das músicas do musical, lançadas de arco em arco de acordo com os estopins do clássico, e desde o primeiro álbum – *The Troy Saga* – espalhou seu nome; e com ela, o sucesso de *Warrior of the Mind*, a música que primeiro inspirou a ideia do projeto deste relatório.

Warrior of the Mind é a canção cujas vozes são as de Atena e Odisseu, onde a deusa da sabedoria relembra ao humano que ele tem de fechar seu coração para seguir seus ensinamentos, sendo ele seu guerreiro, “Guerreiro da Mente”, e a música retorna em um flashback lírico para quando Odisseu se encontrou com Atena pela primeira vez. A música é, no início, tensa, com Odisseu bem mais adulto e voz apresentando um certo clamor e pavor enquanto a de Atena, rígida e austera – porém, quando os versos sobre o passado entram, é Odisseu jovem e espirituoso. O herói e a deusa entram em um pequeno jogo para descobrir o nome do outro, com Odisseu, jocoso e esperto, rapidamente a revela como Atena, deusa da sabedoria e também na arte da guerra. Nisso, ela se torna sua mentora para se tornar um guerreiro formidável.

‘(ATENA) Se está a procura de um mentor, farei questão de não desperdiçar o teu tempo,’
 ‘(ODISSEU) Parece um plano perfeito, deusa e homem, melhores amigos—’
 ‘(ATENA) Veremos onde isso acaba...’
 ‘(ODISSEU) —Okay...’ (RIVERA-HERRANS, Jorge. Trecho de “Warrior of the Mind” - *The Troy Saga*. 2022. Tradução Livre.)

¹ Do grego antigo *Iliaç*, é um dos dois principais poemas épicos da Grécia Antiga, conto homérico (autoria atribuída a Homero) que narra os acontecimentos decorridos no período de 51 dias durante o nono e penúltimo ano dos dez anos da Guerra de Tróia, conflito empreendido para a conquista de Troia, e tem Odisseu como um dos personagens.

² Do grego clássico *Oδύσσεια*, sequencia de *A Iliada* e também tem sua autoria atribuída a Homero; um poema que narra o regresso de Odisseu, que leva dez anos para chegar à sua terra natal, Ítaca, depois da Guerra de Troia, que também havia durado dez anos.

Surgiu, então, o reconhecimento desse tropo – deus e humano, juntos – e que não somente é um entretenimento para nós, mas também que é um potencial para uma história.

Por mais que nessa época a ideia da história já estivesse em andamento como um lazer no tempo livre, ela foi se desenvolvendo junto de outros elementos e influências que foram, aos poucos, se encaixando em um pequeno projeto.

Um dos elementos de inspiração para a elaboração mais concreta da trama foi o contato com histórias ficcionais orientais contemporâneas. Apesar do projeto não ter um foco em uma filosofia ou religião específica, tem bastante inspiração de correntes filosóficas e ambientações do leste-asiático – em especial China e Índia – e suas abordagens em questões de equilíbrio, a neutralidade dos elementos, a compreensão de ética e moral, além de um ocidental embate mitológico entre Bem e Mal. A mistura desses elementos permite a visualização de um universo e personagens complexos, com uma profundidade que, mesmo em um cenário de fantasia, é capaz de fazer o público simpatizar com a sua construção, tornando-o, de um jeito metafictício, palpável.

Com relação às obras que definiram o tom dos personagens do projeto, elas são majoritariamente orientais e têm a aproximação das filosofias budistas e taoístas, além de elementos culturais locais. As primeiras obras contemporâneas que apresentaram essas correntes filosóficas em formato de narrativa fantástica – e incentivar a pesquisa mais a fundo para fora da ficção – foram as histórias da autora Mo Xiang Tong Xiu, *Mo Dao Zu Shi* e *Tian Guan Ci Fu*, livros populares publicados na web baseados em um gênero bastante popular na China – *xianxia*³ –, e que ganharam tanto reconhecimento que obtiveram adaptações em animações, live-actions e estão ganhando mais traduções oficiais ao redor do mundo.

O cenário dos jogos também foi importante na fase inicial de adquirir inspirações. Os jogos *Genshin Impact* e *Honkai: Star Rail*, desenvolvidos pela companhia chinesa Hoyoverse, exploram universos complexos e multiculturais, criando regiões inspiradas não só na cultura chinesa como também ao redor do mundo, nomeando personagens e deuses com diferentes títulos provenientes das mais diversas culturas e referências históricas.

Junto deles, tem a série de animação *Castlevania* (2017-2020, Netflix), adaptação de uma franquia de jogos de mesmo nome pela empresa japonesa Konami. Nela, os elementos mais proeminentes são ocidentais, com a presença da personalidade de Conde Drácula como antagonista e forte influência judaico-cristã.

³ Xianxia (仙侠, *Xiānxiá*) é um gênero de fantasia chinesa influenciado pela mitologia chinesa, taoísmo, budismo, artes marciais, cultura popular chinesa e que tem como características narrativas a prática de cultivação da alma, buscando a imortalidade, e incluem elementos fantásticos como deuses, demônios, fantasmas, itens mágicos, entre diversos outros.

2.2.1 O Mestre da Cultivação Demoníaca

Sendo o segundo livro publicado por Mo Xiang Tong Xiu, *Mo Dao Zu Shi* (“O Mestre da Cultivação Demoníaca”) é uma obra literária contemporânea chinesa, com uma trama que tem foco em uma prática nada ortodoxa da cultivação⁴, indo contra preceitos reais presentes na cultura chinesa. As filosofias taoistas e budistas seguem ensinamentos de que há equilíbrios a serem mantidos independente de qual lado de forças opostas eles estejam, pois essa coexistência faz com que o mundo funcione do jeito que deve existir. “O *yang* e o *yin* estão presentes em todas as coisas. Eles não podem ser separados; tampouco podem ser julgados moralmente como bom ou mau. Funcionando juntos, em constante interação, predomina, ora um, ora outro.” (CAMPBELL, 1959, p. 21).

Na trama, porém, o protagonista é colocado em uma série de situações que o forçam a adaptar essa cultivação para uma que seria considerada, na narrativa, profana, pois ele só consegue sobreviver e salvar as pessoas com as quais ele se importa ao aderir e criar essa prática de controlar os mortos-vivos.

Sua influência no projeto vem pela maneira complexa que cria um cenário político conflituoso que molda os personagens a se adaptarem a ele, conseguindo fazer com que eles não permaneçam nessas “caixinhas” de Bem e Mal – que entraria em conflito com a própria filosofia que a obra segue –, e sim se testarem para atingir seus objetivos e sobreviverem em meio aos problemas iminentes que estão a surgir na narrativa – e também testar a moralidade de cada um, podendo apelar para ações imorais com boas intenções, praticar um bom ato com fins perversos, e explorar o espectro de decência e pudor para uma pessoa.

2.2.2 A Bênção do Oficial Celeste

A segunda obra que mais motivou para a criação da parte teológica do projeto, sendo o terceiro livro publicado por Mo Xiang Tong Xiu, é *Tian Guan Ci Fu* (“Bênção do Oficial Celeste”), também uma obra literária contemporânea chinesa, e foi a partir dessas duas obras e narrativas entrelaçando a religião e filosofias com histórias fantásticas que surgiu a necessidade de pesquisar os fundamentos religiosos.

⁴ Cultivação da alma (修者, *Xiūzhě*) é uma prática tanto marcial quanto espiritual presente em histórias do gênero xianxia, uma forma de treinamento intenso e meditação constante a fim de atingirem um estado e equilíbrio de físico e mente – com o objetivo final de ascenderem à imortalidade.

A narrativa é sobre a ascensão e a queda de divindades ficcionais e como eles, apesar de serem seres superiores, ainda dependem do mundo mortal e há uma troca de reverências entre os adoradores e a entidade que os protege e decidem cultuar. A trama revolve em torno de um deus que cai em desgraça mais de uma vez, ascendendo à divindade pela terceira vez de forma miserável, e sua existência sendo a piada da corte celestial. O interessante é que seu único devoto até então – que ele não estava ciente de que existia – é o segundo protagonista da trama que, ao invés de ser um deus, é um rei fantasma; em outras palavras, é um ser sobrenatural morto, que vai contra as disciplinas do divino, e que mesmo assim possui devoção para um deus, ajudando-o em sua jornada para se restabelecer após séculos sem prestígio.

Nessa história, questões político-sociais são altamente afetadas por esses seres imortais, e essas divindades não são natus divinas, e sim tornadas através da prática de cultivação. Os seres humanos têm a capacidade de se tornarem deuses por meio dessa cultivação e há diversos dentro dela, tendo como foco uma certa obsessão e objetivo que seja tão extremo e decisivo que eventualmente seja recompensado com essa ascensão aos céus.

2.2.3 Genshin Impact

Genshin Impact (2020 - atualmente) é um jogo eletrônico de aventura, também sendo caracterizado como um RPG eletrônico de ação cuja criação de mundo se baseia em regiões reais e pega diversos elementos culturais e religiosos locais para inserir e contar histórias dentro de sua própria narrativa, todas fazendo parte desse universo fantástico. Existem sete principais regiões dentro do jogo, cada uma com um foco de referência, possuindo uma divindade que adoram, e representando um elemento que faz parte do mundo – indo desde uma região inspirada na arquitetura e povos germânicos, até uma focada na representação do oriente médio, com vastos desertos, fauna e flora própria.

Apesar de interagirem entre si, todas têm elementos marcantes baseados em filosofias e culturas reais. Outro ponto importante é comentar sobre o sistema de divindades – chamadas de Arcontes –, que tem inspiração no *Ars Goetia*, um livro de demonologia que serve de base para nomear os Arcontes (e diversos outros personagens de alto escalão) dentro do jogo. Há, por exemplo, Barbatos, Morax, Baal, e Paimon (esta última que é a companheira do protagonista em sua jornada).

2.2.4 Honkai: Star Rail

O próximo jogo, também da mesma empresa e de mesmo caráter RPG eletrônico de ação, é *Honkai: Star Rail*, cuja trama gira em torno de uma odisseia espacial, explorando planetas e naves com os mais diversos problemas para se resolver, conhecendo raças alienígenas e suas origens, e também tendo contato direto com entidades cósmicas. Diferente de *Genshin Impact*, as entidades em *Honkai: Star Rail* têm um caráter muito mais esotérico e superior, chamadas de *Aeons*, que ascendem por manifestação de ideias – um modo diferente de ascensão das histórias de *xianxia* – e perdem parte de sua humanidade, tornando-se Conceitos mais do que Seres Vivos. Tal qual o *Genshin Impact*, há localidades que pegam inspirações diretas de países e culturas já existentes, mas nesse jogo eles vêm como planetas e naves ao invés de regiões inseridas dentro de um mesmo corpo celeste.

Nisso, trabalham dois pontos que servem de inspiração para o projeto deste relatório – o já comentado uso de culturas reais para a representação de conflitos e estética, e a caracterização das divindades cósmicas e esotéricas da narrativa.

2.2.5 Castlevania

Um dos exemplos com elementos mais ocidentais é *Castlevania* (2017-2020), cuja trama mexe com o sobrenatural de elementos vampíricos, magia, a forte influência da igreja católica pelo cenário europeu medieval em seu auge, e como o ser humano tem de sobreviver nesse meio, tomando lados ou preferindo ser passivo diante da possível extinção de sua raça. Na história, é mostrado também que os vampiros têm suas nuances e que não são todos cruéis e grotescos, mas tanto eles quanto os humanos se afetam para que tomem decisões perigosas para eles mesmos ou seus inimigos. A narrativa gira em torno da iminente execução dos humanos após a igreja condenar a esposa de Drácula – uma humana – à fogueira, acusando-a de bruxaria, e o próprio filho de Drácula – Alucard – tem que pará-lo de extinguir a humanidade.

A influência que *Castlevania* teve no projeto vem de sua execução como animação, mais do que o enredo ou conceito como um todo. A animação tem um caráter adulto – abordando elementos como sangue, morte, violência e sexualidade com pouca censura – e uma estética dinâmica em duas dimensões, mas com o cenário ao fundo, na maioria das vezes, assemelhando-se a um quadro pintado, apresentando mais sombras e profundidade; mesmo

com essa divergência dentro de uma mesma cena, ainda há um equilíbrio na paleta de cores, particularmente visando tons frios, secos, e em momentos de emoção e adrenalina trazendo o fulgor dos componentes narrativos. Além disso, a sua abordagem na moralidade é também motivacional, ainda mais quando se usa de um recurso como o cristianismo e as visões ocidentais que muito miram em um embate de Bem e Mal – mas mostrando que há essa complexidade mesmo em um mundo onde predomina a crença da moralidade fixa e incapaz de mudança e equilíbrio.

Em *Hierofania*, é planejado trazer esses aspectos junto de um traço 2D com bastante detalhe e contraste de sombra e luz, além de cenários e planos de fundo que visam se assemelhar a pinturas com maior profundidade; a paleta de cor ajudaria a harmonizar esses contrastes, sem causar a sensação de estranheza, e sim fazendo com que esses dois aspectos artísticos se complementam em cena.

2.3 TEMAS NO PROJETO

Partindo das primeiras influências para as iniciais ideias do projeto, surgiram os temas que inspiraram a criação dos personagens principais, que serviram de ponto referencial para o resto do desenvolvimento da narrativa e a criação do universo.

2.3.1 Bússola Moral

O tema da moralidade cinzenta não só é apelativa para um trabalho que visa se aprofundar nas diferentes psiques dos personagens e em como reagem a determinadas situações, como também é atraente para o público geral.

O personagem Dr. Gregory House (*House M.D.*, 2004 - 2012) é um exemplo de personagem complexo adorado pelo público, que mesmo sendo um médico antiético e bastante grosseiro com os pacientes, beirando a criminoso, ainda é competente na profissão e tem sucesso em curar a grande maioria dos casos, usando sua genialidade para tentar ajudar as pessoas ao mesmo tempo que aparenta não ter apreço algum por elas. Outro personagem – dessa vez bastante imoral e não somente cinzento – que tem a adoração de muitos fãs é Daemon Targaryen (*House of the Dragon*, 2022 - atualmente), que já pertence a uma família onde a prática de incesto é comum – e vista com maus olhares pela população da narrativa –, é extremamente sanguinário e tem apreço por sua sobrinha, com quem acaba se casando.

Lestat de Lioncourt (*Interview with the Vampire*, 1994, de Anne Rice, adaptada pela BBC desde 2022) é extremamente querido pelo público apesar de – e por ser – um personagem possessivo, arrogante, sanguinário e violento, tudo misturado com classe e uma obsessão pela sua paixão, por mais doentia que seja.

Isso não se restringe ao audiovisual, obviamente. Drácula é uma figura amada independente da mídia onde aparece, desde o original romance de Bram Stoker (1897), as adaptações para o cinema, tal qual o filme *Drácula de Bram Stoker* (1992), e sua figura em jogos e séries, como *Penny Dreadful* (2014 - 2016) e a franquia de jogos *Castlevania*, que resultou em uma série animada da Netflix. Nesta última, por exemplo, Drácula ainda é visto como um demônio, mas decide tornar-se melhor e tentar viver como um humano após conhecer Lisa, uma humana à procura de conhecimento e ciência. Após a morte dela pelas mãos da igreja, sendo queimada na fogueira por bruxaria, ele decide chacinar todo mundo – e grande parte dos fãs o apoiam, mesmo acompanhando a jornada de seu filho para derrotá-lo.

O apreço por personalidades que tenham ou ajam de acordo com um sistema de moralidade diferente do nosso, ou de outros contextos-culturais é visto há milênios. Era – e ainda é – comum as pessoas cultuarem divindades que, por serem deuses e não se restringirem aos padrões morais impostos, tinham a liberdade de fazer o que desejassem sem amarras de consequências – pelo menos, não as consequências comuns. Por mais que algumas atitudes e traços dessas divindades possam ser inseridas em categorias como Bem e Mal, elas não eram deixadas de lado por seus adoradores justamente por ter essa grandiosidade acima do que é aceitável – ou não – para mortais. Suas histórias, quando causam problemas, servem mais para justificar um elemento existente, como a criação do mundo ou de certos eventos visíveis, ou um conto moral.

Podemos até incluir algumas divindades e histórias referentes a elas nesse espectro, considerando a adoração que se tem desde a antiguidade por divindades como Afrodite na religião helêника, do panteão grego – que traía seu marido por estar apaixonada por outro e amaldiçoou mulheres mortais ao ter sua beleza reduzida à delas, ao não ser considerada a mais bela – e Loki, na mitologia nórdica – um deus traiçoeiro conhecido por diversos planos antagônicos, mas bastante adorado por proteção pelos seus seguidores.

Um personagem, dentro de um contexto de uma narrativa capitelar, que não possui desenvolvimento e termina a história do jeito que se inicia, dificilmente será cativante para o público por um longo período de tempo, tendendo a não ter apelo para o público e nem para os envolvidos em um projeto. Com isso em mente, em *Hierofanía*, os personagens – em foco, os protagonistas – foram idealizados e desenvolvidos através do trabalho com as nuances da

psique de um ser – e como, por exemplo, essa psique pode ser afetada quando se atinge um estado de imortalidade – em momentos decisivos e cenários complexos, criando-se um arco de desenvolvimento que molda, desenvolve e constrói um personagem através do tempo – episódios, temporadas e/ou toda a trama.

Nuances éticos são também trabalhados em personagens secundários, conflitos que rodeiam a narrativa – e não só os protagonistas – e também em seres superiores, que têm maior dificuldade de se conectar de forma empática com o mundo mortal, graças a um esquema moral-social com o qual esses deuses não compactuam por não conviverem dentro dessa sociedade. Aqui, mostra-se que não somente os protagonistas são complexos, mas todo o universo onde estão inseridos.

2.3.2 A Temporalidade

A proposta gira em torno da dinâmica de um humano (totalmente mortal) com uma divindade (antes mortal, tornada imortal), o que leva à elaboração do tema do que é o divino, como ele funciona e sua influência no mundo, além de mostrar sua dinâmica com o tempo. A concepção de tempo para um ser milenar será diferente para uma criatura mortal que no máximo viverá, por exemplo, menos de um século em nosso normal ideal. Considerando que parte desse panteão na narrativa são divindades que foram mortais – mas atingiram um estado de imortalidade –, ocorre um conflito interno, moral e ético.

Nesse projeto existem entidades muito mais antigas e que sequer se lembram de suas origens, mas são tão poderosos que não há o perigo de caírem e perderem seus poderes – as entidades que regem a Vida e a Morte, por exemplo –, e seus entendimentos do moral e ético – além da passagem do tempo – já não se alinham com o da maioria. Para um deus, uma guerra de cem anos pode ser um piscar de olhos e as perdas não serão grandiosas; para outros deuses, pode ser a origem de suas ascensões, um luto que durará séculos; para os humanos, a maioria nascerá e morrerá durante o conflito, nunca presenciando seu fim.

A temporalidade é outro tema importante na caracterização de um dos protagonistas – Kayin. Sendo aquele que se tornou imortal mas foi uma vez humano, a ideia para o seu arco de desenvolvimento de personagem gira em torno de seus problemas de aceitação de um tempo que já se foi e que, para ele, ainda parece estar extremamente perto, um intervalo de tempo menor do que realmente foi. Sua recusa em aceitar sua própria eventual finalidade, como também a dificuldade em aceitar os novos tempos, são semelhantes, e serão trabalhadas,

como se o personagem enfrentasse um luto particular por tudo aquilo que já se foi, ou está fadado a vir. Kayin deverá enfrentar metaforicamente os cinco estágios do luto⁵ em sua jornada para que possa ficar em paz consigo mesmo e isso está entranhado à narrativa. Na primeira temporada, por exemplo, a intenção é que Kayin enfrente a negação e a raiva, através do desenrolar dos eventos e acontecimentos da trama.

A característica da passagem rápida de tempo e o apego às coisas que se vão, são coisas particularmente humanas, já que a tendência é, de fato, não viver por muito tempo e valorizar o que tem no presente antes que se esvai, mas o protagonista em questão terá essa dificuldade pelo problema de se sentir como se tivesse sido deixado para trás.

O mundo está avançando, há novos deuses surgindo e o nome de Kayin está sendo esquecido com o passar das décadas, séculos desde o seu auge. Seu apego ao passado, ao tempo para o qual já não é mais possível retornar, faz com que se torne uma jornada de aceitação, que ele pode ou não mais ser necessário para esse novo período no mundo.

2.3.3 O Progresso à Vapor

Para a ideia da ambientação, considerando que se propõe a trabalhar a ideia de tempos modernos e um avanço descontrolado que tem uma relação intensa com práticas religiosas, teve-se a ideia do cenário *steampunk*, ou a tecnologia à vapor, por estar diretamente relacionado à revolução industrial⁶ – tempo histórico (fictício ou não) onde uma mudança brusca na realidade e cotidiano pode ser notada e sentida por toda uma sociedade/geração. A relação entre a ciência e o teológico não é um tema novo, tanto na vida real e histórias, como também é um tema recorrente em obras de ficção científica, especialmente distopias de um mundo pós-contemporâneo. Filmes como *Howl's Moving Castle* (2004) e *O Planeta do Tesouro* (2002), junto do jogo *League of Legends* (2010-atualmente) e sua série *Arcane* (2021), foram essenciais para uma consolidação do cenário.

⁵ Teoria formulada pela psiquiatra suíça Elisabeth Kübler-Ross, definidas como reações psíquicas naturais para lidar com conceitos como morte ou perda. Os cinco estágios do luto são, em ordem: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação.

⁶ Uma mudança sociopolítica e cultural que se iniciou no século XVIII, uma época de transição para novos processos de produção na Europa Continental e nos Estados Unidos. Essa transição incluiu a passagem de métodos de produção manual para a produção mecânica, novos processos de fabricação de produtos químicos e metalúrgicos, o uso de energia a vapor e hidráulica, o desenvolvimento de máquinas-ferramentas e a ascensão do sistema fabril mecanizado, além de um crescimento populacional nunca visto.

Howl's Moving Castle tem o elemento mágico junto de uma ambientação, majoritariamente, do campo, mas o burlesco castelo do protagonista, cheio de engenhos e mágicas, flutuando pelas campinas é um contraste bonito de se ver. É importante mencionar que na história também há centros urbanos, o que se comenta dessa divergência entre ambos cenários e a transformação social por conta do desenvolvimento. Contrastando um pouco por conta da característica espacial, *O Planeta do Tesouro* ainda traz o elemento de inovações tecnológicas e cenários, sociedades e política afetados por esses engenhos, inspirando o projeto com esse filme, pega-se essa animação do protagonista por tentar ajudar, explorar e melhorar a situação para as pessoas a quem tem, e essa adaptação dele com as diversas invenções e incríveis criações.

League of Legends, por outro lado, foi essencial para uma visualização mais concreta de uma cidade progressista e movida à invenções – e como a desigualdade social é também uma consequência de um progresso desenfreado. No universo do jogo existe a cidade de Piltovar, um berço de desenvolvimento e progresso, com gênios e acadêmicos que se propõem a melhorar e revolucionar o cenário mecânico e tecnológico. Em contraste, abaixo deles e negligenciados pela “cidade de cima”, há Zaun, com quem tem conflitos constantes. Os habitantes de Zaun têm de recorrer a serviços e meios considerados ilegais para sobreviverem na região, cheia de restos e despejos tóxicos, mecanismos falhos e gênios que não podem se sobressair pela falta de oportunidades do local. A série *Arcane*, do próprio jogo, é ambientada nessas regiões e trabalha sobre o desenvolvimento de duas personagens do jogo que provêm de lá, entrando na questão de diferenças sociais.

No tema do *steampunk*, a robótica e a tecnologia visam um período no tempo majoritariamente inspirado no século da revolução industrial na Europa (séc. XIX), e pega desse ponto em diante a construção, o imaginário de um avanço industrial à base da tecnologia à vapor, fazendo a sociedade se adaptar a esse novo esquema e tomando cuidado ao inseri-lo em seu meio. Esse cenário traz à tona as questões trabalhistas e de saúde ambiental, do progresso sem freios e como essa tecnologia à vapor é capaz de pôr à prova a estabilidade sócio-econômica. Com o surgimento desses maquinários e suas substituições, vê-se sua junção com a religiosidade, que nunca precisou da tecnologia para se manter, mas coexiste, nesse projeto, de forma pacífica e interligada com a ciência e o progresso.

A maioria das histórias que trabalham com divindades – sejam elas de ficção ou baseadas em crenças reais – optam por ambientar suas narrativas em cenários de alta-fantasia, locais inspirados na Idade Média, ou até mesmo os dias atuais, o meio contemporâneo que também embate com a tecnologia. Um exemplo disso é *Kaos*, série lançada em 2024 pela

Netflix, e *Heaven Official's Blessing* (2020 - atualmente) – nome em inglês para a adaptação seriada de *Tian Guan Ci Fu*, já falada neste trabalho anteriormente –, cujos deuses não são reais, mas baseiam-se em uma filosofia existente.

A escolha do cenário *steampunk* no projeto vem da possibilidade de trabalhar o meio-termo entre um período considerado “passado”, o período antes da Idade Moderna (ou nela inspirada), e o período de transição para um mundo tomado por tecnologia sem perder a característica religiosa influente. Enquanto para Kayin é uma dificuldade de adaptação e um choque cultural, Lívio – nosso outro protagonista – nasce e cresce nesse meio, estando muito mais familiarizado e envolvido com esse progresso. Sendo um inventor, ele também expressa essa busca pelo avanço e conhecimento de forma incessante, nunca desejando estar parado no mesmo lugar e, de certo jeito, estar parado em aprendizado, que se correlaciona com o avanço tecnológico.

2.4 OS PROTAGONISTAS

Tendo em base essas ideias mencionadas e explicadas, parte-se então para a elaboração dos personagens que definitivamente motivaram a criação do projeto.

2.4.1 O Deus

O primeiro deles é o gatilho para a ideia da história – Kayin, a parte divina da dinâmica principal, e que tem como arco de desenvolvimento a aceitação existencial e o conflito dele com o tempo, que está progredindo mais e mais rápido e ele, preso ao passado, está sendo deixado para trás. Trazendo a junção da psique humana, o conflito interno do personagem e a moralidade cinzenta, caracterizou-se um personagem que ainda se preocupa com o bem-estar da humanidade, das pessoas que ele tem o trabalho de cuidar e visar sobre, mas há tempos perdeu o tato com essa nova geração. Ele é um personagem particularmente rancoroso por continuar vendo que as pessoas, hoje – dentro da narrativa – cultuam uma nova divindade, e essa nova divindade é responsável pelo seu enfraquecimento, independente de ser em má-fé ou uma simples consequência de popularidade e tempos gradativos.

Sendo a criação dele proveniente da música de *EPIC: The Troy Saga*, surgiu a ideia dele, ao invés de ser um guia para um futuro herói – como seria no épico grego –, intervir a dinâmica de mentor e aprendiz: um deus que necessita, querendo ou não, de uma ajuda

humana para resolver algum conflito. Similar a Atena, ele tem o caráter superior, um conceito diferente para o que se deve ter como prioridade e, como o esperado, o cinismo de que o humano é tão útil quanto ele se diz ser. Junto do obstáculo de sua popularidade decadente e um esquecimento de seu nome no mundo mortal – como o encontrado na história de Heaven Official's Blessing – ele se vê na obrigação de confiar nesse mortal, independente de considerá-lo insuportável, muito espirituoso e esperto para o seu gosto.

Para que Kayin tenha seu desenvolvimento de personagem, inseriu-se esse conflito dele não ser mais tão poderoso quanto antigamente, consequência de sua popularidade que continua a cair, mas ainda tem resquícios de poder por ainda ser um ser divino e imortal. Entretanto, uma hora ele irá se esvair se não resolver essa questão rapidamente, o que acarretará em seu desaparecimento e, em palavras bruscas, sua morte. Nele, então, instaura-se também o estranhamento para com o mundo atual dentro da narrativa, o desconhecido e até passível rejeição dessa modernidade e avanço industrial, tudo por ser uma clara visão de que ele, de certa forma, não pertence a esse novo tempo e parece dizer a ele que ele não conseguira se inserir nessa nova era, fadado a ser esquecido em meio à confusão e o progresso desenfreado.

Desde o início do projeto, Kayin foi o personagem que mais se manteve constante na criação, tendo poucas mudanças. Sua função segue sendo a de um deus em decadência que desce ao mundo mortal para tentar resolver esse problema, e desse ponto formou-se o resto da narrativa.

2.4.2 O Humano

Lívio é a parte humana e mortal da dinâmica principal, um jovem inventor que está sempre à procura de conhecimento e resoluções para resolver seus próprios problemas e os de outros.

Seguindo Odisseu em *Warrior of the Mind*, ele é capaz de se manter a par com o gênio teimoso de Kayin, segurando-o por sua atitude descontraída mas ainda priorizando o bem-estar daqueles que ama, servindo de guia para o deus. Pelo conceito de steampunk e desejo por melhorias, a ideia de Lívio que sempre se manteve desde a criação foi a dele ser um inventor à procura desse progresso, conhecimento nunca sendo demais para ele e estimulando essa busca por invenções e novos mecanismos.

Além de seu eu-inventor, Lívio é um personagem extremamente ligado àqueles que consideram como seus e, por conta disso, parte de sua trama gira em torno de sua recusa em esquecer e superar a morte da mãe, uma antiga curandeira bastante respeitada tanto dentro quanto fora de seu meio, sendo executada por crimes como traição e tentativa de homicídio à integrantes da aristocracia – crimes esses que não podem ser falados casualmente, mas que são muito pouco acreditados por todos aqueles que já a conheceram.

De personalidade alegre e carismática, Lívio é amplamente admirado e respeitado por aqueles ao seu redor. Ele é extremamente ligado à sua comunidade, esta que é unida e que cuida uns dos outros, e esse ponto releva a efemeridade que uma criatura inferior a um deus vai sentir de maneira constante, além da mais fácil aceitação da passagem do tempo já que ele vive junto dela e avança com ela. Lívio sabe que não viverá mais tempo que o necessário, tendo uma expectativa de vida curta demais em comparação a de seu companheiro, o que não lhe dá falsas esperanças de testemunhar um futuro onde ele não estará presente; nisso, há o desejo de deixar algo para trás, a aspiração de deixar sua marca de alguma forma.

Ele também é um personagem que sofre constantes ataques por seus laços sanguíneos, assediado por guardas e figuras de autoridade que, não apenas parecem esperar por algum deslize do jovem rapaz, como também o proibiram terminantemente de tentar seguir qualquer um dos passos de sua mãe, referente à arte da cura ou qualquer coisa relacionada.

Como personagem e recurso narrativo, ele foi criado para equilibrar os radicalismos de Kayin, fazendo-o dele, assim, o humano que está sempre em necessidade de estar realizando alguma coisa, conseguindo algum feito e, às pressas, resolver problemas. Enquanto Kayin é aquele que está estagnado, Lívio é aquele que traz o constante movimento; um tem a questão de se encontrar parado no tempo, enquanto o outro é um ser intrinsecamente envolvido com o frenético progresso. Ambos, no geral, são opostos em vários sentidos, mas essa oposição os fazem se complementar.

Em questão de planejamento, ao contrário de Kayin, Lívio foi o que mais sofreu mudanças. Apesar de se manter importante e constante em sua função dentro da dinâmica principal, seu desenvolvimento e backstory foi bastante mudado ao longo do projeto, procurando se adaptar a esse cenário *steampunk*.

2.5 O WORLDBUILDING

Com a ideia dos personagens, suas dinâmicas e seus arcos estabelecidos, começou-se a elaborar o planejamento do ambiente no qual eles estão inseridos com mais detalhes junto do guia da narrativa.

2.5.1 A Tecnologia

O mundo da história foi criado em torno dos personagens com essas características tanto religiosas quanto tecnológicas. Pegando inspiração dos já mencionados *O Planeta do Tesouro* e *League of Legends*, o progresso industrial traz as questões da diversidade sócio-econômica, as diferenças de classe e os esquemas políticos, estes que mais reforçam as diferenças das classes do que ajudam a melhorar as condições para os mais carentes.

Considerando que se inspira no cenário *steampunk* – este que tira sua força da revolução industrial e o cenário vitoriano inglês –, há o estabelecimento de máquinas e o constante avanço delas, que permite que o ser humano tenha controle e superioridade sobre a esquematização do trabalho, mostrando, então, uma sociedade saindo de um cenário agrário para um meio industrial-urbano. Com essa mudança, a maneira com a qual eles pensam, vivem e interagem entre si também é mudada – mas a presença da religião se mantém forte. A maior mudança é essa separação mais massiva entre classes, entre aqueles que estão no poder e aqueles que estão submetidos a ele. Também há um terceiro grupo surgindo, os burgueses, aqueles que estão se beneficiando da revolução industrial para migrar daqueles submetidos para aqueles no poder. Enquanto as inovações tecnológicas trouxeram melhorias brilhantes e prosperidade para alguns, outros enfrentam o trabalho forçado em condições precárias e pobreza extrema, explorados pelo sistema inovador – assim como a verdadeira revolução industrial.

Essa questão também reforça sistemas com foco mais monetário do que comunitário – como ocorreu no capitalismo, ainda em vigor – e permite que as pessoas dentro da narrativa recorram à priorizar o dinheiro, o emprego e o avanço, a estabilidade mais palpável, junto de orações e fé, ainda sendo uma sociedade fundamentalmente religiosa. Entra aí, então, a conformidade e adaptação da religião.

2.5.2 A Cosmogonia⁷

Com a ideia de que ainda há uma forte presença e influência religiosa no mundo atual (do projeto), a história tem um intuito de referenciar a coexistência do metafísico e do tecnológico junto de suas nuances. Um ser divino, na narrativa, é capaz de ser substituído e depende fortemente do mundo mortal – seus adoradores, crenças e apoios – o que torna complicado quando divindades como Kayin, que dependem diretamente de ajudar e ser apoiado pelos fiéis, perdem sua popularidade para outros deuses.

O personagem de Kayin ascendeu pelo dever de proteção como um herói, e assim se manteve como um protetor, defendendo os mortais. Entretanto, com o avanço, mudanças sociais e a falta de apoio na crença em seu nome, ele perde gradativamente o seu valor e força, o que o coloca em uma situação delicada junto de seu atrito com a temporalidade. Entidades mais antigas e que não dependem tanto da valorização mortal – Morte, por exemplo, ou Vida – conseguem manter essa estabilidade pois são conceitos que, independente do avanço tecnológico ou não, elas estarão sempre presentes no imaginário e realidade coletivos, do início ao fim dos tempos, observando tudo passar sem piscar os olhos para uma possível agonia efêmera.

O multiculturalismo da obra provém da inspiração de diversas correntes filosóficas atreladas a diferentes interpretações dos princípios ao redor do mundo. Dentro da narrativa, várias fés e cultos que, por mais que conversem em línguas diferentes e se encontrem em partes opostas do mundo, há fundamentos e crenças – e até o reconhecimento de criaturas sobrenaturais – que se mantém por todas elas, o que indica um nível de compreensão de mundo de um mesmo objeto, mas por outras lentes, não rejeitando sua existência. É um elemento que se trabalha na visão da Morte, por exemplo, que em localidades diferentes pode ter uma apreciação mais convidativa e, em outras, ser extremamente antagônica, mas elas não conseguem negar a natureza de que a Morte é uma finalidade que chegará para todos. A mudança do material, o surgimento da vida, a justificativa para os males e demônios – são todos elementos similares presentes em todas as culturas, mas que são enxergados de formas diferentes e que afetam seu estado em sociedade, definindo seus governos, práticas culturais e linguagens.

⁷ Cosmogonia (do grego *κοσμογονία*, onde *κόσμος*: "cosmos", "mundo" e *γίγνομαι*: "entrar em um novo estado de ser") é o estudo da origem do universo, relacionando-se à existência e como ela veio a ser.

Essa característica dos pontos de vista divergentes é trazida no projeto junto das deturpações da história, seja ela real ou lenda. Como se trabalha com o elemento de deuses e heróis, optamos por trazer uma forte presença de cantigas, baladas e mitos épicos para contar as histórias de alguns personagens, tragédias reverenciadas de um jeito mais romântico e belo do que realmente foram, ou ascensões que foram mais brutais e sangrentas do que são apresentadas para crianças no universo da narrativa. Um exemplo que podemos utilizar aqui, que está inserido logo na primeira cena do episódio piloto, é a história de Amal – uma heroína imortal na narrativa –, contada como um mito inspirador, reverenciado e espalhado com adoração, mas teve seus elementos mudados ao longo dos séculos, deturpando questões de suas relações pessoais, traições que nunca, de fato, ocorreram e até mesmo moldando para mais ou menos a grandiosidade de certos atos e eventos. Mesmo sendo uma personagem que só terá uma presença relevante do meio para o final da temporada proposta, o conto de Amal, logo no início da narrativa, nos serve como uma forma de representar como essas histórias mitos são perpetuados dentro da narrativa, assim como também, de forma indireta, já nos coloca diante de um dos motivos para o protagonista, Kayin, se encontrar em sua situação atual.

A cosmogonia da narrativa acaba por ser majoritariamente inspirada nos conceitos de equilíbrio e quintessência elaborados nas correntes budistas e taoistas, onde tudo no universo é capaz de afetar uns aos outros e dependem da existência e valor de outros elementos para que eles mesmos sejam válidos. Isso não exclui a necessidade ou a interpretação de uma hierarquia, de poderes maiores e menores e da consideração de descaso para elementos inferiores, mas trabalha no apoio mútuo de crença e reconhecimento de identidade.

Apesar de existir a hierarquia e poderes maiores, o apoio de fieis ou simples crença em seus conceitos é fundamental para que essas divindades continuem a existir e agir sobre seus domínios, mantendo seus poderes e força, sua ressalva e importância para o mantimento dos cosmos. Entidades como Jiva (Vida) e Marana (Morte), por exemplo, não somente antigas – por serem conceitos indiscutíveis e indispensáveis, nunca tendo a possibilidade de, um dia, perderem forças, já que o mundo sempre acreditará na existência de ambas. Outras entidades que fazem parte desse panteão primordial e superior, dentre eles estão Anatta, que representa o inerente equilíbrio entre as coisas e, portanto, seu conceito é, sempre será praticado por cada ser vivente na existência; Anicca, a entidade cronológica, também conhecida como Tempo; e Samskara, o Destino.

3 A EXECUÇÃO DO PROJETO

O essencial para a execução do projeto desde o início foi que ambas as partes responsáveis por esse projeto estivessem cientes e conhecessem as obras que serviram de inspiração, conseguindo compreender o tom, o estilo, o gênero e as ideias relacionadas quando apontadas, e esse diálogo entre ambas as partes também ocorreu durante o desenvolvimento da bíblia e do roteiro. Para isso, foi de comum acordo que ambas estivessem sempre participando ativamente em todas as tomadas de decisão e execução escrita: a maior parte das decisões foram tomadas em conjunto – salvo em momentos de imprevistos –, em conversas presenciais ou por ligação e mensagens, e não somente adicionadas no documento, assim fazendo com que ninguém estivesse alheio ao que estava acontecendo no desenvolvimento da narrativa, – que é consideravelmente extensa e complexa, por conta de todo o sistema de religião e a trama em volta dos protagonistas.

3.1 A BÍBLIA DE SÉRIE

Antes da escrita do roteiro e os detalhes da ordem dos eventos dentro do episódio piloto, a bíblia de série precisou vir para organizar todos os detalhes já estabelecidos e facilitar o desenvolvimento da narrativa em detalhes que futuramente servirão para o planejamento dos arcos da história e o design do projeto em nível de estilo, roteiro e tom da trama. A decisão de ambas as partes do projeto foi de focar no desenvolvimento da bíblia durante o primeiro semestre – respectivamente, TCC 1 –, o que levou a diversas mudanças no argumento para o decorrer do primeiro episódio. A primeira versão da bíblia foi quase completamente descartada e alterada para que cumprisse as funções de apresentar a trama não somente para quem entende ou se familiariza com o tema, mas também para os espectadores que estão entrando em contato com o enredo pela primeira vez.

Com isso, foi definido uma previsão para a separação dos arcos dentro da narrativa, a ordem e a organização de suas exibições, divididos entre três temporadas.

3.1.1 Esquema de Exibição

Foi definido uma proposta da bíblia ser exibida nos padrões atuais de plataformas de streaming, como Netflix e Amazon, que disponibilizam episódios entre 30 e 50 minutos em uma temporada de, em média, 8 episódios, que podem ser lançados de uma só vez – em prol do modelo de consumo em forma de maratona – como também podem vir a ter um modelo de lançamento de um episódio por semana – a fim de manter o espectador engajado em uma determinada série por mais tempo.

Uma das animações que segue o esquema é *Castlevania*, já mencionada anteriormente de inspiração, que começa tendo 4 episódios de 20 a 25 minutos cada na primeira temporada, aumentados para 8 na segunda, assim continuando até a quarta temporada, mantendo-se nessa média de tempo. Outro exemplo é *Samurai de Olhos Azuis (Blue Eye Samurai)*, também disponibilizado na Netflix, que até o momento possui 8 episódios que variam entre 20 minutos a quase 1 hora de duração, com a segunda temporada prevista para ter uma duração parecida mesmo que separada por diferentes tempos de duração para cada episódio.

3.1.2 A Organização da Bíblia

O *Montauk Project* – que vem a ser a bíblia de série para o fenômeno de *Stranger Things* – foi um dos maiores guias para a organização da bíblia de série do projeto apresentado. Considerando que não existe um formato definido para como montar uma bíblia de série, foi com ela que teve-se um direcionamento na ordem dos tópicos, uma ideia de como eles devem ser mostrados e o que se poderia inserir.

Com isso, a bíblia de série para *Hierofania* conta com uma breve introdução e sinopse do inteiro projeto, apresentando um resumo da trama, e é seguido de um tópico para falar sobre a ideia de *steampunk* e a religião que, ao invés de se repelirem, estão coexistindo nesse cenário fantasioso. Tópicos como tom, ambientação, religião e gêneros mesclados na narrativa também estão presentes, detalhando o estilo da animação junto de imagens de referência. Também há tópicos dedicados aos personagens principais, os protagonistas – um deus e um mortal – seguidos de dois tópicos comentando sobre outras divindades e outros mortais relevantes para a trama.

Conta-se também com tópicos finais dedicados a elaborar sobre o potencial de franquia e a estrutura futura da animação para além dos iniciais oito episódios, pensada em uma estrutura de três temporadas.

3.1.3 A Separação das Temporadas

A bíblia de série, ao propor também o potencial de franquia da animação, sugere a ideia de três temporadas que estarão divididas seguindo os cinco estágios do luto, assim visando um direcionamento para a narrativa e de como serão apresentados elementos como: paleta de cores, relacionamentos entre os personagens e conclusão de arco para a introdução do próximo estágio.

A primeira temporada tem como foco a negação e a raiva, e a escrita da bíblia focou-se nela, explicando os eventos dos primeiros oito episódios para que elas viessem a ocorrer. A negação (primeiro estágio) já se inicia pelo fato do protagonista não aceitar seu eventual desaparecimento, não querendo aceitar seu esquecimento. Quando as primeiras medidas tomadas começam a dar errado e a provar a ele que ele está seguindo um caminho perigoso – e que também parece dizer a ele que o melhor é não fazer nada – ele atinge o segundo estágio, a raiva.

Assim, a barganha, depressão e aceitação tornam-se elementos narrativos para as temporadas seguintes. A barganha vem na segunda temporada, através da trajetória de Kayin ao encontrar a antiga divindade que uma vez respondeu como Destino, e a depressão e aceitação vindo na terceira temporada, com ele lidando com os próprios erros acumulados das temporadas anteriores e o desfecho da trama.

3.1.4 Hierofania

Por mais que muitos nomes – incluindo os nomes dos personagens principais e de muitas deidades da narrativa – tenham surgido de forma temporária, estabelecendo sua permanência conforme o tempo foi passando e tornando-se parte do personagem dado, o título do projeto foi o último a aparecer nos documentos.

A ideia final para o título vem de uma palavra criada por Mircea Eliade: hierofania – do grego *ἱερός*, “sagrado” e *φαίνειν*, “manifesto”, definindo-se como uma manifestação do sagrado. Ele a cunhou no lugar de teofania, que se determina pelo encontro pessoal e observável com uma divindade, testemunhando-a em uma aparência temporal de uma maneira tangível. Dessa forma, Hierofania engloba a manifestação do sagrado, divino, independente de sua forma. Em *O Sagrado e o Profano: A Natureza da Religião*, Eliade escreve:

Para designar o ato de manifestação do sagrado, propusemos o termo hierofania. É um termo justo, pois não implica nada além disso; não expressa mais do que é implícito em seu conteúdo etimológico, i.e., que algo sagrado se apresenta para nós. Pode ser dito que a história das religiões – do mais primitivo para o mais evoluído – é constituída por um grande número de hierofanias, por manifestações de realidades sagradas.⁸ (ELIADE, 1957, p. 11, Tradução Livre.)

Neste trabalho, propomos trazer a palavra para se relacionar com a ideia de que as divindades não só tem uma forma física e tangível, e não somente elas têm uma manifestação divina. Em *Tratado de História das Religiões*, Eliade comenta: “[...] as modalidades do sagrado reveladas através delas não são de maneira nenhuma contraditórias, mas integráveis e complementares” (ELIADE, 1949, p. 14) – considerando que a cosmogonia do projeto procurou uma co-dependência para a existência das coisas, a consciência de algo sagrado também existe com o profano, pois para se ter a referência de um, procura-se a existência do outro. Esse conjunto de hierofanias diversas acabam por compor a história da narrativa e, com isso, ela também se complementa com a proposta metafísica do trabalho.

3.2 O PILOTO

Com características e detalhes mais definidos na bíblia de série, veio a escrita do roteiro piloto, visando uma apresentação básica do universo e de como ele funciona, os personagens principais e o conflito principal.

Como todo o semestre do TCC 1 foi focado na idealização, pesquisa e desenvolvimento da bíblia de série, foi possível dedicar mais a fundo o TCC 2 à escrita propriamente dita do episódio piloto, enquanto era planejado a melhor forma de colocar na escrita todos os ensinamentos obtidos sobre o que era necessário e a melhor forma de decorrer um piloto de série, para isso foi levado em consideração, entre outros, muito do que Mittell propõe e escreve.

De acordo com Mittell (2015), o episódio piloto serve como um teste para uma série em potencial, providenciando um nível particular de exposição da narrativa para que prove que pode se manter em andamento e engaje o espectador, que muitas vezes, tem que ser

⁸ (Referência): “To designate the act of manifestation of the sacred, we have proposed the term hierophany. It is a fitting term, because it does not imply anything further; it expresses no more than is implicit in its etymological content, i.e., that something sacred shows itself to us.¹ It could be said that the history of religions—from the most primitive to the most highly developed—is constituted by a great number of hierophanies, by manifestations of sacred realities” (ELIADE, 1957, p.11)

introduzido a um novo universo por meio desse primeiro contato. “[O piloto] é também um argumento para a visibilidade do programa, primeiro para a audiência de executivos pescando por um sucesso e então para os telespectadores de casa que têm de ser persuadidos a continuar assistindo” (MITTELL, 2015, p. 56. Tradução Livre)⁹.

Em torno disso, o primeiro episódio tem que estabelecer o gênero da narrativa ao espectador junto de uma apresentação dos personagens e seus relacionamentos, suas personalidades (inicialmente) e seus objetivos – ou o que eles acham que são esses objetivos – sem que sejam rasos ou um estereótipo seguidos à risca de arquétipos. De modo geral, o piloto deve provar o motivo de ser assistido dentre as várias outras presentes no mercado. “Ao longo dessas facetas, o piloto tem que encapsular a alquimia estranha requisitada pela televisão comercial: cada série nova tem que ser, simultaneamente, familiar e original,” (MITTELL, 2015, p. 56. Tradução Livre)¹⁰.

3.2.1 A História

Durante todo o desenvolvimento do episódio piloto, foi levada em consideração a intenção de entregar todos os objetivos que a introdução precisa, necessitando de uma organização de informações para a criação de cada uma das cenas de forma que, de acordo com Robert McKee (1997), cada uma delas tivesse um propósito definido na construção da narrativa, evitando cenas vazias de propósito e conteúdo, que poderiam gerar uma narrativa maçante e frívola. “CENA é uma ação com o conflito em tempo mais ou menos contínuo, que transforma a condição de vida de um personagem em pelo menos um valor, com grau de significância perceptível. O ideal é que toda cena seja um EVENTO DA ESTÓRIA” (MCKEE, 2017, p. 47). McKee descreve um evento da história como um fenômeno de valor, isto é, que cria mudanças significativas para um personagem.

O episódio, então, foi construído em 14 cenas, cada uma pensada de modo que atendesse a uma necessidade narrativa: seja para apresentar um dos personagens principais,

⁹ (Original): “A television pilot must accomplish numerous tasks. Within the industry, it serves as the test run for a potential series, providing the blueprint for the program going forward as well as assembling the cast, crew, and production routines that will be responsible for creating the ongoing series. A pilot is also an argument for a program’s viability, first for the audience of network executives fishing for a hit and then for prospective home viewers who must be persuaded to keep watching.” (MITTELL, Beginnings, in: Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling, p. 56).

¹⁰ (Original): “Through all of these facets, pilots must encapsulate the strange alchemy required by commercial television: each new series must be simultaneously familiar and original.” (MITTELL, Beginnings, in: Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling, p. 56).

suas dinâmicas – em caráter introspectivo, um com o outro ou com o mundo e as pessoas ao seu entorno –, apresentar seu universo, religião, crença e ambientação; e também para introduzir a trama que será contada ao longo de toda a temporada.

Hierofania começa com a ideia de apresentar o universo através de uma peça mecanizada de teatro de sombras – em uma referência direta aos teatros de sombras reais, uma prática antiga de entretenimento em diversas partes do mundo há milênios –, trazendo assim a característica da fantasia inserida dentro do próprio contexto ficcional e suas visões sobre seres fantásticos e lendários, suas próprias divindades e suas interpretações. O trabalho em cima do teatro de sombras apresenta uma escolha artística também para o projeto, além de conhecer uma característica dentro da cultura local da narrativa: um entretenimento que está inserido dentro da vida deles, tem a influência desses elementos religiosos e como eles progridem dentro de uma sociedade que está em constante mudança, agora mais do que nunca.

No episódio piloto, a escolha da história contada é a ascensão da personagem Amal, que atualmente é a mais popular personalidade divina local e que é a principal causa da queda de Kayin – o protagonista –, que vai lidar com as consequências dessa queda em popularidade. Assim, temos o primeiro contato com o aspecto de adoração da trama, como eles tratam essas figuras lendárias que fazem parte da história deles, e como isso é visto para quem é de fora, além de apresentar as consequências de quando essa adoração deixa de existir para alguns.

Uma das referências vêm do quinto episódio de *Blue Eye Samurai*, intitulado “A história do ronin e da esposa”. Nele, ocorre uma metaficação e paralelos com a história da protagonista da série com a protagonista de uma peça japonesa, ambas contadas simultaneamente dentro do episódio. Essa referência também colabora para a mistificação e a característica da mitologia dentro do projeto, que tem o elemento da adulteração de fatos para um lado mais mítico, lendário e sobrenatural de ocorrências na vida de alguém que são muito mais cruas e sangrentas do que apresentadas em peças artísticas, baladas e canções.

Desse plano do teatro de sombras mecanizado, é mostrado que ele está sendo apresentado a crentes dessa divindade fantástica e, então apresenta-se Kayin que, em meio a essa multidão de adoradores, é o único que não reage e não demonstra uma exaltação ao presenciar essa história contada no teatro de sombras. É aqui que se inicia sua trajetória para angariar seguidores – e a razão dele estar precisando se submeter a isso, descendo ao mundo mortal após séculos.

Conhecer Lívio – o segundo protagonista – é uma casualidade. Ainda desacostumado com os novos tempos, Kayin consequentemente se coloca em um desentendimento, uma briga de rua, no qual um mortal o ajuda, mas ao mesmo tempo vê em Kayin uma figura que tem de ser observada, suspeita aos olhos dos outros, destacando-se de um jeito estranho, como se não se pertencesse ao lugar. A interação deles se torna conflituosa, onde Lívio tenta arrancar informações de Kayin – e levando o público a conhecer o personagem – e o deus tenta se esquivar dessas perguntas.

Tudo muda quando Kayin vivencia o primeiro verdadeiro choque geracional, confundindo um simples automóvel com uma besta, abalando-o, enquanto Lívio se vê perplexo com toda a situação. Aqui, vê-se a primeira interação onde Kayin abaixa a guarda e conversa com Lívio, de igual para igual, mais uma vez revelando detalhes sobre ambos os personagens. O momento é interrompido por questões do passado de Lívio – que ainda irão ser explicadas ao longo da trama –, com a chegada de um par de guardas onde eles conversam. No fim, eles se despedem, cada um seguindo sua trama individual no episódio.

Nessas tramas individuais, descobre-se mais a fundo que Lívio é um exausto órfão inventor, tentando ajudar as pessoas do jeito que pode e que lida com a saudade imensa da família, há muito perdida – Kayin, por outro lado, conhece uma de suas últimas adoradoras e presencia sua morte, perdendo assim mais uma fiel e ficando mais fraco. É um momento de realização de que o tempo está correndo, e ele está cada dia mais perto de desaparecer.

3.2.2 Detalhes Escondidos e Progressão

Ao desenvolvermos o projeto, não só o contexto amplo foi levado em consideração para a construção da obra, mas detalhes menores, que podem passar facilmente despercebidos à primeira vista, também foram inseridos no roteiro com o intuito de referenciar alguma trama futura ou apenas materializar em uma ação – algo que, sem isso, permaneceria em maior parte ao cargo do subjetivo. No episódio piloto, podemos falar de dois detalhes pequenos, mas que contribuem para a concepção da história: o tempo e o pássaro.

Para contribuir com todo o arco de Kayin, foi pensado que a aparição gráfica de elementos que simbolizam o tempo perto do personagem poderia ser um adicional interessante para toda a sua construção em cena. Desse modo, já no primeiro episódio, mais de uma vez, vemos Kayin diretamente ou indiretamente legado a marcadores de tempo, como próximo a um relógio e dividindo tela com esse elemento, ou ativamente olhando para o

tempo, que em sua forma mais arcaica de fazê-lo, se desenrola nele olhando ativamente para a posição do sol para se referenciar em qual momento do dia ele está.

É interessante pensar que ao mesmo tempo que referencia o tempo, ao olhar o céu, Kayin se coloca em uma posição semelhante à de reflexão, considerando que os céus são comumente associado ao lar dos deuses, e isso faz com que exista uma ambiguidade nas cenas que isso ocorre – Kayin está apenas olhando o tempo? Questionando-se sobre seus passos e sobre quem ele é como figura divina? Apenas associado dentro de tela ao tempo?

Além dessa associação, outro detalhe sutilmente colocado no episódio piloto é a presença de uma pássaro – mais especificamente um pequeno beija-flor. Ele aparece rapidamente no final da cena do conflito que une Kayin e Lívio e, apesar de singelo a princípio, é esperado que sua presença se desenrole para arcos futuros de grande importância. O pássaro é esperado aparecer de forma ligeira em mais de um momento importante durante a temporada. Sua importância para os acontecimentos é ínfima neles, agindo apenas como um curioso observador, mas que estará ligado diretamente à principal figura antagônica do desenvolvimento planejado para a segunda temporada. Sem conhecimento dos personagens ou mesmo do espectador durante toda a primeira temporada, o pássaro está agindo espião e informante, importante para os planos e desenvolvimentos narrativos que só virão no futuro.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar em uma história é fácil, ainda mais quando não se há necessidade de se colocar no papel ou em um arquivo para elaboração. Ao finalmente escrever sobre a ideia, mostrou-se como um pequeno obstáculo com problemas de escrita onde nenhuma palavra parece estar correta, nenhuma descrição parece suficiente e, às vezes, não tinha imagens para nos ajudar a referenciar, orientar e compreender, em detalhes, a imagem na nossa cabeça.

O interesse e envolvimento com religiões e mitologias – tanto antigas quanto atuais – foi, para ambas as partes, a parte mais prazerosa, por reviver e revisitá-las, histórias e personagens que já eram queridos; dessa vez para organizar, compreender e assim produzir nossa própria estrutura divina, religiosa e fantástica.

O trabalho de perto, durante mais de um ano, com personagens que partiram de uma simples ideia, mas foram moldados, esmiuçados e desenvolvidos ao máximo criou um certo carinho e proximidade com a história, tornando-os parte do dia-a-dia conforme mais e mais horas eram dedicadas em fazer o projeto acontecer.

Ademais, por mais que esse projeto tenha feito parte do nosso cotidiano por um longo tempo, vêr a bíblia e o piloto da série finalizado é bastante satisfatório, sabendo que ele está pronto para partir para etapas seguintes ao que foi inicialmente planejado como projeto de TCC, em talvez realmente ser animado e exibido, da forma que foi inicialmente pensado.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

CAMPBELL, Joseph. “**Oriental Mythology**”, IN: **The Masks of God**. Editora Palas Athena, São Paulo, 2004. Tradução de Carmen Fischer.

DUFFER, Matt; DUFFER, Ross. **Montauk Project**. Bíblia de série de *Stranger Things* (2016 - atualmente), 2015.

ELIADE, Mircea. **O tratado da história das religiões**. Tradução: Fernando Tomaz; Natalia Nunes. Martins Fontes, São Paulo, 2008. 3ª edição. p. 14.

ELIADE, Mircea. **The Sacred and the Profane: The Nature of Religion**. Tradução: W. R. Trusk. Harvest/HBJ Publishers, Estados Unidos, 1957.

MATHERS, Samuel MacGregor (Tradutor). **Ars Goetia: Book I of the Lemegeton**. Edição: Tarl Warwick. Createspace Independent Publishing Platform, 2018.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Arte & Letra, Curitiba, 2017. Tradução de Chico Marés.

MITTELL, Jason. **Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling**. P. 56. NYU PRESS, 2015.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries - roteiro a partir dos maiores sucessos da TV**. 1ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2014.

STOKER, Bram. **Dracula**. Editora Darkside, São Paulo, 2018. Tradução de Marcia Heloisa.

XIU, Mo Xiang Tong. **Grandmaster of Demonic Cultivation**. Tradução: Suika, Pengie (Edição). Editora: Seven Seas Entertainment, Canadá, primeira impressão, 2021.

XIU, Mo Xiang Tong. **Heaven Official's Blessing**. Tradução: Suika, Pengie (Edição). Editora: Seven Seas Entertainment, Canada, primeira impressão, 2021.

FILMOGRAFIA

ARCANE: League of Legends. Criação: Christian Linke, Alex Yee. Baseado em *League of Legends* de Riot Games. Direção: Pascal Charrue, Arnaud Delord. Produção: Fortiche; Riot Games. Distribuição: Netflix, Estados Unidos, 2021.

BLUE Eye Samurai. Criação: Amber Noizumi, Michael Green. Direção: Jane Wu. Produção: Blue Spirit; Netflix, FRA-EUA, 2023. Streaming.

BRAM Stoker's Dracula. Direção: Francis Ford Coppola. Baseado em Dracula (1897) de Bram Stoker. Produção: American Zoetrope, Osiris Films. Distribuição: Columbia Pictures, Estados Unidos, 1992.

CASTLEVANIA. Criação: Warren Ellis. Baseado em *Castlevania III: Dracula's Curse* [Jogo Eletrônico] e *Castlevania: Curse of Darkness* [Jogo Eletrônico] por Konami. Produção: Jason Williams, Maki Terashima-Furuta; Estados Unidos, Netflix, 2017. Streaming.

HEAVEN Official's Blessing. Direção: Li Haoling, Hu Ya. Baseado em *Tian Guan Ci Fu* (2018) de Mo Xiang Tong Xiu. Produção: BiliBili, China, 2020. Crunchyroll.

HOUSE, M.D. Criação: David Shore. Produção e Distribuição: NBC Universal Television Distribution: Estados Unidos, 2004-2012.

HOUSE of the Dragon. Criação: Ryan Condal, George R.R. Martin. Baseado em *Fire and Blood* (2018) de George R. R. Martin. Produção: GRRM, Bastard Sword, 1:26 Pictures Inc, HBO Entertainment - Estados Unidos, 2022-atualmente.

HOWL's Moving Castle. Direção: Hayao Miyazaki. Baseado em *Howl's Moving Castle* de Diana Wynne Jones. Produção: Studio Ghibli. Distribuição: Toho, Japão, 2004.

INTERVIEW With The Vampire. Desenvolvedor: Rolin Jones. Baseado em “*Interview With the Vampire*” IN: *The Vampire Chronicles* (1976) de Anne Rice. Produção: Gran Via Productions, Dwight Street Book Club, AMC Studios - Estados Unidos, 2022 - presente.

PENNY Dreadful. Criação: John Logan. Produção: Desert Wolf Productions, Neal Street Productions, Showtime Networks - UK-USA, 2014-2016.

TREASURE Planet. Direção: John Musker, Ron Clements. Baseado em *Treasure Island* de Robert Louis Stevenson. Produção: Walt Disney Feature Animation. Distribuição: Buena Vista Pictures Distribution, Estados Unidos, 2002.

SOFTWARES

HoYoverse (2020). ***Genshin Impact*** [Jogo Eletrônico]

HoYoverse (2023). ***Honkai: Star Rail*** [Jogo Eletrônico]

Riot Games (2010). ***League of Legends*** [Jogo Eletrônico]

ÁUDIO

RIVERA-HERRANS, Jorge. **Warrior of the Mind.** Interpretada por Teagan Earley & CAST of EPIC: The Musical. The Troy Saga, EPIC - The Musical, v. 1. 2022.

ANEXO 1
A BÍBLIA DE SÉRIE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
CINEMA E AUDIOVISUAL

GABRIELLE GOMES COELHO
RAFFAELLA DE LIMA PERRONE

BÍBLIA DE SÉRIE
“HIEROFANIA”

JUIZ DE FORA
2024

INTRODUÇÃO

Hierofania¹ é uma jornada de ficção steampunk contada em oito capítulos.

Ambientada em um universo de fantasia inspirado no conceito de tecnologia à vapor e com a presença do sobrenatural, trata-se de uma história onde o divino entra em contato com o mundano, explorando o conceito de tempo e adoração tanto interior quanto coletivamente.

O ser humano sempre esteve atrás de um significado por trás de sua existência e respostas para como o mundo funciona, encontrando no místico e sagrado um consolo para os seus medos, aspirações e devoção. Desde que o mundo é mundo, em todo canto do planeta houveram menções de contos fantásticos, seres divinos e explicações sobrenaturais para eventos não compreendidos, desde a aparição de um raio, a queda de uma cidade ou tormentos interiores de uma psique em destroços. Mesmo com o avanço da ciência, elementos científico e tecnológicos não largam a mão do hierofante², chegando a coexistir.

Hierofania explora o contato mais íntimo dos elementos e fenômenos religiosos com o ser humano junto de um progresso desenfreado, mas que está a par com o sentimento de avanço, prosperidade e evolução inerente do ser humano, em um cenário onde é o convívio mútuo quem mantém ambas as partes viventes no universo, uma codependência que, muitas vezes, não é percebida, mas está muito presente.

¹ Do grego *hieros* (ἱερός), “sagrado” e *faneia* (φαίνειν), “manifesto”, é a manifestação do sagrado, o fenômeno de sua aparição.

² Do grego antigo *ἱεροφάντης*, *hierophantēs*, “Aquele que explica as coisas sagradas”, uma junção de τὰ *ἱερά* (*ta hiera*, ‘o sagrado, divino’) e φαίνω (*phainō*, ‘revelar, trazer à luz’). Hierofante era um título comumente utilizado na Grécia antiga para designar sacerdotes, demiurgo revelador e entendedor dos fenômenos sagrados. Neste trabalho, é usado em uma função adjetiva para descrever uma fantasia muito mais em contato e testemunha dos fenômenos divinos.

STEAMPUNK E RELIGIÃO ANDANDO JUNTOS

Inserida dentro do fruto de uma grande revolução industrial, onde a tecnologia à vapor e a forma de criá-la e moldá-la incentiva o agrupamento social em centros urbanos cada vez mais complexos, Hierofania nos apresenta uma sociedade que não deixou seus dogmas e crenças para trás quando abraçaram as novas mudanças.

Majoritariamente politeísta, possuindo crenças firmes na existência de diversas divindades, essa sociedade se expandiu em três grandes metrópoles, reconhecidas como centro do desenvolvimento, do progresso e da erudição, também sendo os maiores pólos de adoradores e templos, expressando que sua fé no divino e o avanço tecnológico não só pode, como anda em harmonia.

Nesse cenário, da mesma forma que muitas cidades e centros são respeitados como referências acadêmicas e são reconhecidos por sua tecnologia, as cidades importantes para deuses específicos ou que tem grande valor divino são tão valorizadas quanto. A crença no divino não é interpretada como algo menos racional, acadêmico ou científico, obtendo uma forma mais concreta e íntima – não estando preso a mitos e lendas. As pessoas, apesar do contato mais comum sendo através de sacerdotes e intérpretes sagrados, podem ter contato direto com as divindades, não sendo um evento incomum, contando que haja motivo e disposição de ambas as partes.

Entretanto, neste universo, é habitual que a maioria das divindades prefiram se manter distantes e irreconhecíveis, preferindo a escolha de não aparecerem em prol de não desarranjar o andamento natural das coisas – em uma clara política de não interferência desnecessária –, sua presença é sentida de outras formas, sendo às vezes por meio de divindades menores e um sobrenatural potente, proteção e estima para com certos grupos de adoradores, e a realização de pequenos milagres.

É essa forte crença no divino, incentivada por todos os meios que movem esse mundo, que alimentam os deuses presentes nela, num sistema onde seu número de adoradores e grau de influência está diretamente ligado ao seu poder absoluto e à sua ascensão e permanência como um ser para além do mortal.

SINOPSE

O que é um deus sem seus adoradores?

Kayin é um antigo deus que visa proteger as pessoas comuns e que, com o progresso da humanidade e o passar dos séculos, foi perdendo sua influência e, consequentemente, sua força como deus. Seus seguidores estão escassos, e pouco a pouco estão desaparecendo. Após a morte de uma de suas últimas seguidoras, Kayin se vê mais fraco e em uma realização de que ele precisa tomar uma atividade para reverter essa queda ou lidar com a evidente mortalidade que está atrás dele.

Ele, porém, não é capaz de resolver esse problema sozinho, e seu caminho cruza com o de Lívio, um jovem mecânico genial e habilidoso – um proeminente inventor que é, secretamente, um grande entusiasta das artes medicinais, mas por mais que tenha uma genuína vontade de ajudar todos aqueles que necessitam dos seus cuidados, está terminantemente proibido de exercer qualquer apoio, arriscando uma corda em volta de sua garganta.

Sua relação tem um início conturbado, marcado por suspeitas debaixo de curiosidade e um par de bebidas, mas logo Kayin percebe que precisará de alguém disposto a estar com ele para que o ajude em sua jornada – mesmo que, para conseguir isso, tenha que manter sua divindade um segredo de Lívio, o novo companheiro que tem sua própria agenda para apoiá-lo nessa jornada.

Ao longo da jornada, ambos terão que encarar mais do que somente guardas enfurecidos e aristocratas clamando por suas cabeças pelos problemas causados pelo caminho. Uma deusa está atrás de Kayin, e parece ser teimosa o suficiente para não sair de seu lado mesmo que o deus não goste de sua companhia. Lívio terá que encarar duras realidades sobre a sua família e trazer justiça pelos seus entes que já se foram. O progresso está tão desenfreado que até os próprios humanos estão sofrendo ao serem deixados para trás. Classes e revoltas ocorrem junto da ascensão da tecnologia. Uma antiga divindade está a atormentar diversos humanos enquanto tenta manter seus poderes e influência, e vê em Kayin um aliado.

Desbravando esse novo mundo, Kayin e Lívio percebem que a luta por seus objetivos é mais desafiadora – ainda mais quando o tempo e o destino parecem não estar ao seu favor.

ESTRUTURA

Baseado na recente tendência do mercado de séries mais voltados para o serviço de streaming, com padrões de temporadas cada vez mais curtas mas tendo episódios com maior variação e duração de tempo – indo na direção contrária dos modelos com foco nos moldes televisivos de mais de 20 episódios, majoritariamente episódicos, com tempo bem definido, girando por volta de 25 min para animações –, Hierofania se propõe a uma narrativa inteiramente capítular, dividida em 8 episódios de duração média de 30 minutos, onde contará com um padrão de três atos de desenvolvimento, tanto em termos de divisão e quantidade de temporadas quanto na organização no interior de cada uma delas.

Ao todo, a série tem as três temporadas representando cada um dos atos – cada uma contendo e se baseando nos estágios do luto, vividos pelo personagem Kayin, que diagramam a execução da narrativa –, e dentro de cada uma há conflitos referentes ao problema maior, obstáculos “menores” que são o foco principal da trama. Em suma, cada ato possui arcos para o desenvolvimento da história, e essa divisão permite que cada arco seja desenvolvido e tenha relevância no desenvolvimento final.

A escolha de três temporadas para Hierofania referencia diretamente o padrão de três atos que foi priorizado para o direcionamento da história, com cada temporada também contando com três atos menores que guiarão os conflitos trabalhados durante os oito episódios de cada uma individualmente. Esses três atos são:

- 1) apresentação do conflito, introdução dos personagens e a decisão/necessidade de iniciar a jornada;
- 2) revelações e execução da trama, um intermédio para o clímax;
- 3) o clímax e a resolução da jornada.

Para a primeira temporada de Hierofania, o primeiro ato consiste na introdução de Kayin e de sua crise – apresentando seu poder em deterioramento e insatisfação –, seu encontro com Lívio – que será seu companheiro na jornada que está para se iniciar –, e a eventual decisão de se juntarem para alcançarem seus objetivos, mostrados nos primeiros dois episódios. O segundo ato são os primeiros passos para a resolução do problema, os primeiros obstáculos e informações que podem tanto responder algumas

de suas dúvidas ou incitar mais algumas – que levarão às ocorrências da temporada seguinte – além de um cliffhanger que estimulará o conflito do arco inicial. O terceiro e último ato tem como foco o clímax do conflito e sua resolução.

ATO I

Episódios 1 e 2

Kayin descende ao mundo mortal para realizar o último desejo de uma fiel, que está para morrer, e se encontra em uma metrópole próspera e muito avançada para ele, um mundo que ele, na prática, desconhece. Por essa estranheza, desentendimentos ocorrem e é ajudado por Lívio, um gênio inventor que suspeita dele, mas é bastante amigável e respeitoso independente de suas suspeitas. A fiel de Kayin morre e ele está ao lado dela, tendo a realização de que precisa tomar alguma atitude para não perder os seus poderes. Ele, então, decide permanecer no mundo mortal, mas precisa de ajuda agora que está mais fraco; por isso, ele recorre a Lívio – este que, por conta de uma carta deixada pela falecida, decide sair em uma busca por uma pessoa que é capaz de ajudá-lo a encontrar verdades sobre a morte de sua mãe.

Então, mesmo sem revelar muito para o outro, ambos decidem se ajudar, partindo em uma aventura juntos. Uma estranha chega à cidade, procurando por Kayin – é Amal, a deusa que acabou se tornando mais popular que ele e é indiretamente responsável pela sua queda.

ATO II

Episódios 3, 4, 5 e 6

Kayin começa a ter sonhos com Samskara³ – a personificação do Destino –, que traz a ele mau agouro caso ele decida permanecer nesse caminho atual de forma inconsequente, com os atuais objetivos em mente; ele, entretanto, ignora, preferindo tentar a sorte. Kayin e Lívio alcançam uma cidade muito mais próspera e popular, a capital aristocrática que ambos acham que pode ajudar com conexões e informações para ambos os objetivos, mortal e divino. Nela, infelizmente muitos não são capazes de

³ Do sânscrito संस्कार, é descrito como a teoria do carma em filosofias indianas, a palavra significa, de maneira literal, “Juntar”, “Aperfeiçoar”, “A preparar” no idioma. Em diversos textos, pode ser também “purificar”. Engloba disposições de seres humanos, o caráter, moral e comportamento de um e sua tendência desde o nascimento (pelos escolas do hinduísmo são passadas pelas vidas passadas), e aperfeiçoados ao longo do tempo.

ajudá-los, e há uma tensão no ar com a guarda local, que parece estar bastante interessada em Livio. Eles conseguem informações sobre a pessoa que Lívio procura – um homem que atende pelo nome Ambrose – e o encontram em uma região fora da cidade, em seus limites. Ambrose também não consegue ajudá-lo, mas no local há também a presença de um mais antigo deus que também caiu, um deus que Kayin reconhece e acaba por se ver nele, e pretende evitar esse destino a todo custo.

Ao voltarem para a capital, encontram Amal. Ela e Kayin discutem, mas propõem não só um armistício como também não revelar que são divindades perto de Lívio para evitar mais tensões e discussões enquanto se ajudam. Quanto menos esperam, porém, descobrem que alguém acusou Livio injustamente de tentar causar um complô contra a nobreza local, algo que sua mãe foi anteriormente acusada em vida, e Lívio vai preso, o que desencadeia a raiva de Kayin.

ATO III

Episódios 7 e 8

Kayin, Amal e Abel precisam fazer um plano de contingência para salvar Livio enquanto Kayin entende cada vez mais sua falibilidade, falta de tato e entendimento desse novo mundo em um âmbito não apenas cultural e tecnológico, como também moral e político. Samskara aparece em um de seus sonhos para lembrá-lo de que ela já o avisou sobre essas consequências caso ele não mudasse seus objetivos e atitudes.

Com a ajuda de certos locais e aproveitando um problema social da capital, eles conseguem tirar Livio da prisão, mas não sem perderem Abel e sem causar sérios problemas que os transformam em fugitivos aos olhos da aristocracia. Livio descobre que Kayin é um deus, o que muda drasticamente a dinâmica dos dois.

AMBIENTAÇÃO

A história tem como ambientação um universo onde a tecnologia vigente é à vapor, com a estética steampunk de um cenário urbano inspirado na Inglaterra industrial do século XIX (clássico da própria estética) junto de elementos fantásticos. Nota-se que isso também traz o elemento da narrativa das consequências do progresso, não somente a prosperidade. As estruturas geológicas, as grandes metrópoles e centros mais rurais terão uma discrepância visual – no meio urbano, o cenário steampunk é muito mais visível e presente – além de um conflito de classes mais proeminente –, enquanto os meios rurais terão uma maior simplicidade. Essa dicotomia é uma forma de exemplificar que o avanço não chega em todo lugar ao mesmo tempo. As metrópoles recebem essa prosperidade de primeira mão, enquanto os campos as recebem mais tarde. Como desenvolvimento e avanços nem sempre passam por uma mesma execução e/ou chegam ao mesmo tempo para todos os pontos do planeta, tendo assim uma divergência cultural extremamente significativa nos campos sócio-culturais – com foco nos centros cultistas e políticas internas.

Esteticamente, são nessas grandes metrópoles que se observam mais características do estilo *steampunk*; cidades pequenas e vilarejos terão menos dessas características visíveis, referenciando as diferenças urbanas e rurais que estão presentes na revolução industrial.

METRÓPOLE PRINCIPAL

É um dos três polos principais desta inteira era de revolução industrial à vapor – sendo uma das duas que aparecerá no decorrer da primeira temporada –, sendo um berço para a tecnologia, desenvolvimento sócio-cultural, economia e influência, expandindo-o para outros territórios com esse rápido avanço – nisso, também é um dos principais centros de cultos politeístas, com diversos templos e adorações para inúmeras divindades. Essencialmente, é uma capital que está em rumo para ser um dos maiores centros globalizados do próprio universo.

Com os avanços, porém, surgem os efeitos colaterais: este frenético desenvolvimento vem às custas das vidas de diversos trabalhadores de classes negligenciadas, trabalho forçado e poluição extrema pelo contínuo uso de fábricas e

motores. A diferença de classes é gritante, e nada ajuda que essa capital seja controlada por uma oligarquia entre poderes judiciais, visando o progresso mais que um sistema igualitário para a inteira população. Apesar das constantes conquistas do futuro e estudos que não cessam descobertas para a ajuda humanitária, não há, de fato, um núcleo verdadeiramente relevante para ajudar o social em sua maioria, priorizando o acesso a grupos específicos considerados necessários para o progresso e sua importância global. Em suma, por trás dos panos, existe um plano levemente eugenista.

A cidade é vista como um belo centro cultural e avanço à vapor, com maquinários engenhosos podendo ser vistos ao andar por suas ruas e até vistos de longe em dirigíveis disponibilizados pelas mesmas invenções. A fumaça se tornou parte de seu cenários e muitos – a maioria sendo de classes elites – sequer se importam com ela. É um brilhante maquinismo cujas engrenagens estão à céu aberto.

Seus distritos mais pobres também possuem engenhos parecidos, mas lidam diretamente com os efeitos colaterais de seu abuso e falta de apoio. Casas são mais um acúmulo de prédios construídos e sustentados por invenções beirando à falha, lugares pequenos nada reservados, e as condições sanitárias são extremamente precárias em comparação ao exibicionista centro urbano, este último visto como joia local. Esses distritos lidam mais com as sobras do progresso do que de fato estarem inseridas nele além do uso de sua mão de obra.

CAPITAL ARISTOCRATICA

Tal qual a Metrópole Principal, é um dos centros de tecnologia e prosperidade, com elementos tecnológicos importantes e acesso à informação – pelo menos, de forma geral, pois também há tópicos proibidos e lugares inacessíveis à mando do topo da hierarquia. Seu principal elemento diferencial é a presença fortíssima e regente da nobreza, muito mais ativa e não sendo somente um símbolo de famílias antigas e influentes. Aqui, eles têm cargos diretos em um poder oligárquico entre clãs nobres que valorizam a pureza de sangue e tradições, visando que o progresso sempre os beneficiem mais do que pelo prazer do descobrimento somente, apesar do grande aumento de riqueza e poder que a burguesia está a conseguir.

Pela presença da nobreza ser mais potente do que a Metrópole Principal, nota-se uma estética ainda bastante detalhista e contrastante, mas com cores mais polidas e que

tentam acobertar as diferenças sociais. O progresso também há de ser elegante e comportado, uma imagem para que os de fora notem seu progresso reluzir mais que o de outros centros urbanos, prezando por um futuro brilhante à inteligência e gostos deles. Sua estética tem bastante ouro que reluz tal qual branco sob o sol, prata, mármore branco e ares limpos.

CIDADE DA GRANDE MINA

Além dessas metrópoles, existe uma cidade bastante conhecida que é a cidade natal de Amal, Deusa-Guardiã. Essa cidade, no entanto, ainda está em uma fase de desenvolvimento, não sendo um pólo de tecnologia e progresso, mas uma cidade cujo capital ganho provém em grande parte de uma grande mina, responsável por abastecer a inteira região com um minério específico e essencial para a preservação e mantimento tanto do Estado quanto do próprio progresso. Suas construções são mais simples, nem sempre recorrendo ao excesso de metais e maquinários, por conta do baixo poder aquisitivo dos residentes, com construções mais trabalhadas em pedra e madeira.

Fora os ganhos do trabalho com o minério que rege a evolução, os habitantes conseguem bastante de seu sustento com o comércio e turismo local, por ser a cidade natal da deusa Amal quando ainda era mortal.

CAMPO

Sendo a ambientação mais discrepante do restante da narrativa, é no campo onde a vida é mais simples e mais distante de toda a evolução maquinária que se instaurou na sociedade. Responsáveis pelo cultivo e sustento de todos aqueles que residem em grandes centros, a população do campo é que mais está rodeada das formas orgânicas da vida, repletos por plantações, florestas e montes. Suas moradias se compõem principalmente por madeira e pedra, semelhante a cidades mais simples, mas claramente ainda mais humildes e baratas.

É um cenário recorrente para viajantes e nômades que transitam entre as metrópoles e demais cidades ao redor, seu povo tende a ser bastante acolhedor, além de mais ignorantes em relação aos novos avanços, não usufruindo deles com regularidade. Mesmo com várias invenções que poderiam ajudar o trabalho braçal do cultivo são

pouquíssimos aqueles que tem poder aquisitivo para adquiri-los, ou até mesmo ter conhecimento de sua existência.

IMAGENS DE INSPIRAÇÃO



Fonte: “*Incognium Runeterra*”, de Zindelo, de League of Legends.



Fonte: *Avenida Sideral, entrada para a Caixa Forte de Piltover*, de League of Legends.



Fonte: *Oficina do Instituto Horológico*, de League of Legends.



Fonte: *Howl's Moving Castle*, de Studio Ghibli.



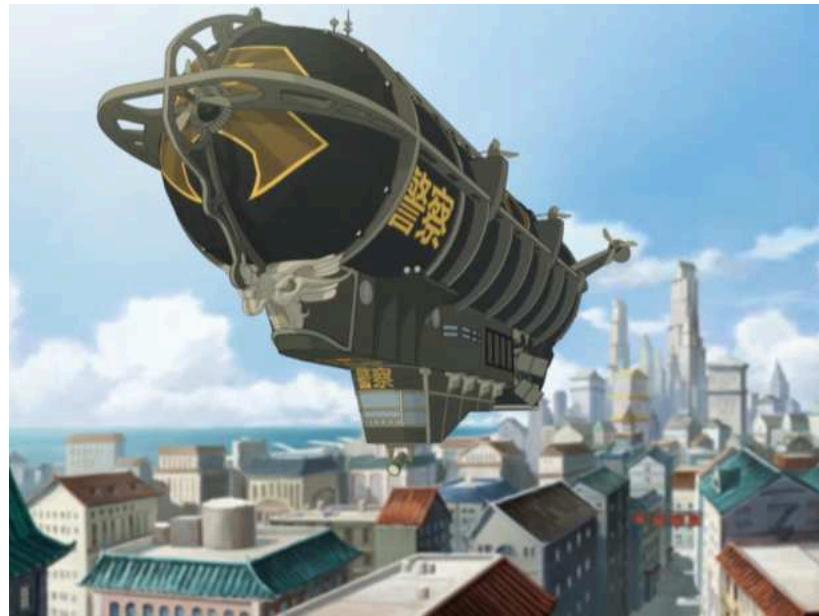
Fonte: *Howl's Moving Castle*, de Studio Ghibli.



Fonte: *Belebog*, de Honkai: Star Rail.



Fonte: *Belebog (Beta Footage)*, Honkai: Star Rail.



Fonte: *A Lenda de Korra*, de Nickelodeon.



Fonte: *A Lenda de Korra*, de Nickelodeon.

TOM E ESTILO

O estilo visual há de ser criativo pelo elemento fantasioso e sobrenatural. A fotografia irá mirar em mostrar a presença de texturas e detalhes de ferro, metal, maquinários complexos e, obviamente, o vapor. Bastante maximalista, engrenagens e velhos encanamentos vivem à mostra, uma paleta de bronze e dourado sujos, cinza e contraste do escuro e claro, luz e sombras para uma ambientação, e procura ser levemente fluida ao passar de uma storyline para outra quando há troca de cena.

Passando-se em um cenário inspirado pelo steampunk, apresentará minuciosos detalhes, remetendo ao progresso industrial mas pelo estilo de mecânica à vapor – uma certa poluição dada às maquinarias, com engenhos à mostra e constante barulhos de fundo de seus processamentos e continuidade, um mundo que está movido por essas máquinas é uma sociedade que depende delas. Muitos relógios, uma sociedade que valoriza o tempo e não quer ser deixada para trás, e um avanço que continua a ocorrer; telescópios, projetos inacabados, livros velhos e anotações perdidas – uma busca pelo conhecimento que não pretende parar.

Quanto às divindades, elas contrastarão tanto em modernidade quanto paleta de cores. Elas têm um caráter atemporal, ahistorico, porém levemente mais mantido e polido, pois segue o entendimento de que elas não tem que acompanhar o progresso material e estético do mundo mortal, somente precaver para que seus conceitos (e, consequentemente, sua popularidade e poder) continuem a existir, podendo assim regir.. A paleta de cores mantém o ouro, prata e bronze, mas há muita presença de cores claras, certa luminosidade olímpica, e também neutralidade, com austeridade e imponência.

O tom da série traz uma certa sobriedade junto de elementos fantasiosos, tratando com seriedade os temas propostos e não deixando com que os momentos de humor se sobressaiam – por mais que estejam presentes –, fazendo com que a narrativa se mantenha coesa no gênero dramático e não caia em comédia.

A animação tem o propósito de ser em estilo de traço 2D, com detalhes contrastantes de luz e sombras, além de cenários e planos de fundo que visam se assemelhar a pinturas com maior profundidade; a paleta de cor ajudaria a harmonizar esses contrastes, sem causar a sensação de estranheza, e sim fazendo com que esses dois aspectos artísticos se complementam em cena.

IMAGENS DE INSPIRAÇÃO



Castlevania (2017-2021)



Castlevania (2017-2021)



Castlevania (2017-2021)



Castlevania (2017-2021)

FANTASIA, DRAMA E AÇÃO

A fantasia da animação tende também a englobar o seu fator sobrenatural, mirando especialmente em divindades e tudo relacionado à elas – bônus e maldições (englobando em magias), cultos e histórias fantásticas dentro da própria história, com diversos contos, mitologias e rituais, além da questão da imortalidade e suas consequências, a relação de um deus palpável e seu adorador, e uma religião muito mais próxima do ser humano mortal.

O drama provém dos arcos e envolvimento dos personagens principais, trabalhando questões como uma narrativa visual dos estágios do luto, a síndrome de impostor do protagonista, conflitos sociopolíticos e os questionamentos filosóficos sobre a existência de um ser e o seu valor, suas causas e consequências.

A animação também pretende trazer cenas mais emocionantes e movimentadas de conflitos, combates que são tanto mais “realistas” por serem entre pessoas comuns, com armas e treinamentos militares, quanto às cenas de conflitos mais ficcionais e sobrenaturais entre seres superiores e suas habilidades super humanas/divinas.

Há também um leve elemento de comédia em certos momentos, acrescentando um alívio cômico e bom-humor para amenizar certos arcos da narrativa e não tornar tudo um constante drama e suspense, de forma a equilibrar a obra em âmbito emocional, não querendo que o espectador fique constantemente tenso ou deprimido..

RELIGIÃO, FILOSOFIA E FÉ

O divino nesse universo é caracterizado pelo politeísmo, possuindo diversas divindades com diversas funções e domínios, sendo muito inspiradas por filosofias budistas e taoistas quanto à sua relação com o universo.

Suas existências e importância no universo (tanto na construção do mundo quanto do enredo) provêm do entendimento de conceitos traduzidos como “origem dependente” e/ou “surgimento dependente”, ensinamentos compartilhados por todas as escolas budistas. Neles, explica-se que todos elementos, conceitos e leis do universo são dependentes da existência de outros semelhantes: “Se isso existe, aquilo também existe; se isso não existe, aquilo também não existe”. Em suma, há de existir um equilíbrio entre tudo no universo para que consigam existir como seres ou objetos.

Seguindo essa doutrina, nesse universo de fantasia as divindades e entidades não são capazes de se sobrepor em questão de importância ou valor, sendo todas necessárias para que o cosmos continue a existir e o mundo a girar. A hierarquia presente entre eles é mais dependente das crenças de seus fieis ou na crença de seus conceitos, além de uma questão importante da cronologia e ascensão – quando um mortal é capaz de se tornar divino por fazer algo extraordinário. Diferente de muitas outras crenças (tanto reais e ficcionais), nesse universo as divindades podem ser substituídas; seu domínio é contínuo, mas o posto de divindade é aproximado de um título, podendo assim ser passado a outro.

Panteão Primordial (Entidades Primordiais)

O característico dessas entidades é que, sabendo que a força e poder das divindades provém dos adoradores e em suas crenças, dificilmente elas perderão seus postos, pois seus domínios são fundamentos base para qualquer vertente e qualquer filosofia, até uma que é capaz de se desvirtuar do caminho divino: a vida, a morte, o tempo, o destino e a ordem são coisas que todos acreditam e vivenciam no dia-a-dia, não havendo dúvida de sua presença.

São as mais antigas personalidades e entendimentos do Divino nesse universo que regem desde seu surgimento, e continuarão a regeir até que haja um desequilíbrio entre eles, influenciando o resto do universo.

Entidades como Anatta (quintessência⁴), Jiva (vida), Marana (morte) e Samskara (destino), fazem parte deste panteão.

Elementais

Os Deuses Elementais são as divindades cujos domínios correspondem aos elementos naturais e manifestações da natureza, agindo sobre os ventos, as águas, a terra e o fogo.

Deuses Guardiões

Deuses Guardiões são as divindades formadas por mortais que ascenderam ao Divino por meio de feitos heroicos, formidáveis e marcantes para o curso de eventos da linha do tempo. Sua categoria é inspirada na classe de Anjos da Guarda, das crenças abraâmicas, e tem o dever de proteger as pessoas. São similares aos heróis de tragédia grega, teor bastante épico e teatral. Esses deuses, diferente das outras categorias, os nomes tendem a ser mais reconhecidos que a função. São as divindades que entram mais em contato com os seres humanos, tornando sua popularidade bem proeminente,

Divindades como Kayin e Amal fazem parte dessa classe divina.

⁴ Palavra que significa “essência suprema” ou “substância fundamental”, que está além dos quatro elementos clássicos.

O DEUS E O MORTAL

KAYIN

Deus-Guardião que encontra-se deslocado no tempo atual (da linha cronológica) e descende ao mundo mortal em busca de um propósito para sua permanência como uma divindade da guarda. Por ter ascendido à Divindade, sua origem é humana, tendo obtido sua divindade em um momento em que a revolução industrial sequer era imaginável, muito menos palpável, com uma diferente ordem política e entendimentos de mundo. Conforme o mundo continua a avançar, sua presença começa a ser esquecida pelas novas gerações, sendo mais “acreditado” por minúsculos grupos ou linhagens específicas que passam suas histórias de forma geracional; seus números, porém, estão diminuindo a cada dia que passa.

Nisso, outros humanos e divindades ascendem e adquirem popularidade e cultos, deixando-o para trás como uma relíquia de outra época longínqua – em suma, por muito tempo teve reconhecimento por ser um Deus-Guardião, séculos de renome, e após a Ascensão de Amal e o avanço da tecnologia e das sociedades, foi perdendo seu nome e, ao seu ver, seu valor e utilidade. Sua personalidade é muito assimilada a de um “velho” por conta do conflito geracional em sua linha narrativa, apresentando uma certa negação com a tecnologia não por ser ciência e não depender dos deuses, mas por ele próprio não estar familiarizado com ela. Na maioria das vezes, para lidar com ela, recorre a Lívio. Fora disso, é um personagem de exemplar disciplina em estratégia e combate, priorizando a segurança das pessoas e sua preservação.

LÍVIO

Mortal que começa a acompanhar o deus em sua jornada e tenta ajudá-lo a entender a sociedade atual. Um jovem extremamente habilidoso com maquinários e tecnologia no geral, de personalidade pró-ativa, bondoso e genial. É um inventor que tem como sua paixão as artes medicinais, principalmente por conta de sua mãe que foi uma grande curandeira, morta injustamente por crimes de traição e homicídio. Entretanto, por mais que adore e tenha vocação para a medicina e invenção, Lívio é totalmente vetado de exercer tais habilidades, tendo que fazer isso por meios ilegais e secretos. Seu maior objetivo é limpar o nome de sua mãe e família, investigando seu caso e descobrindo a verdade independente de qualquer risco, enquanto cria

instrumentos e maquinários que sejam úteis para práticas medicinais e auxiliando no tratamento de pacientes em diversos problemas.

Seu ímpeto pela medicina também vêm pela forma como se sente mais próximo da mãe, que sempre foi uma figura extremamente amorosa e importante em sua vida.

OS DEUSES

AMAL

Deusa-Guardiã que está tendo mais reconhecimento e adoração na cronologia atual desse universo. Possui um culto renomado e extremamente admirado, chegando ao ponto de alterarem suas histórias e feitos para tons mais épicos e menos trágicos do que realmente foram. Ela não quis, de primeira, ser uma divindade, tendo feito as pazes com o destino de morrer junto do irmão na revolução, então quando Ascendeu teve um tempo de negação e indecisão sobre sua nova posição e dever.

ANATTA

Anattā (अनत्ता) é a entidade esporádica e multifacetada que está intrínseca ao resto das entidades e dos seres viventes e não-viventes do universo. Não é uma entidade que se poderia denominar *poderosa*, mas sim necessária; muitas pessoas sequer sabem de sua existência, mas querendo ou não estão contribuindo e participando em seu trabalho, considerando que representa a quintessência.

Na narrativa, teria diversas aparições que, no início, seriam somente personagens figurantes com funções de colaborar para a imersão do universo ficcional em momentos chaves da história. Em outros momentos também poderia ter uma breve função de “narrador”, como a primeira cena do episódio piloto.

YUSHI

Atual Samskara, Deusa do Destino. Vive em um local idílico junto de seu aprendiz, Moran, onde cuida do tear de uma tapeçaria a todo momento. A tapeçaria é a representação dos eventos, das formações e possíveis planejamentos de ocorrências possíveis seguindo a atual linha cronológica. Quando sente que um evento há de resultar em novas consequências ou abrir mais uma linha de eventos, ela os costura na tapeçaria, contando uma eterna história desde a criação. Um traço particular dela são os olhos sempre vendados.

Sua principal ferramenta e responsabilidade são os fios do destino, com os quais ela tece tapeçarias que simbolizam e regem os acontecimentos e vidas do mundo mortal. O fio do destino está diretamente ligado às vidas de todos os seres e entidades, podendo, ao ser cortado, dar fim a uma vida ou, caso destruído, erradicar uma alma do ciclo de reencarnação. Os fios do destino também podem se tornar uma arma capaz de punir aqueles que cometem

crimes contra a ordem natural, tornando-se um potente chicote capaz de afetar até mesmo seres divinos.

A principal vítima do chicote de Yushi que conhecemos ao longo da série é Rinon, deus antagonista e antigo Samskara, que quando foi deposto de sua posição, sofreu uma intensa punição pela forma que lidou com os fios do destino durante seu poderio, tendo marcas de raios causados pelo poder do chicote bloqueando todas suas marcas divinas e condenando a dores equivalentes a todas as almas que condenou.

MORAN

Aprendiz de Yushi, ajuda-a a tecer as linhas do destino e a supervisionar as ocorrências e consequências. É fiel e leal, sempre estando e jurando ao lado de Samskara, preocupando-se com ela para que não exerça mais do que o necessário ou perca o controle de sua própria sanidade e dos fios do destino.

MARANA

Marana (मरण) é a entidade majoritariamente entendida como Morte, seu domínio revolvendo no fim do último suspiro de um ser vivo e sua entrada na pós-vida. É uma figura um tanto controversa, pois mesmo se tratando de uma divindade que controla todo o pós vida – motivo do terror de muitos – é uma figura muito gentil, animada, e descontraída, normalmente vista em vestes leves e esvoaçantes ao invés do caricato manto preto e sombrio.

ABEL

Uma divindade que foi popular até a ascensão de Kayin, e assim começou a perder seus poderes conforme foi sendo esquecido pelo tempo. Hoje em dia está fraquíssimo, praticamente um ser humano mortal novamente, e isso também significa que é tão frágil quanto um para conflitos que, normalmente para um deus, seriam ignóbeis.

RINON

Antiga divindade Samskara, atualmente é um líder de culto que tem o poder e força de um deus provindo de seus seguidores cultistas. Sua personalidade já possuía uma tendência à linha de pensamento maquiavélica de “os fins justificam os meios”, além da predisposição a delírio, alienação, paranoia e mania. No início, porém, não houve problemas por ser

indiferente (quase que apático) aos eventos que tomava conta, ocasionalmente operando de forma fria e calculista para evitar uma desarmonia no universo.

Sabendo que Samskara traz consigo um acesso imenso de conhecimento, beirando à onisciência, é necessário ter responsabilidade ao acessá-lo, chegando até a ser a melhor opção não escolher acessá-lo. Rinon, porém, começa a consumir esse conhecimento mais e mais, o que chega a ser um excesso até mesmo para uma divindade como ele. Isso, além da influência sutil de Baer (mania), que o manipula mais e mais a tomar decisões cruciais e perigosas para eventos futuros e destinos alheios.

Por seguir as filosofias budistas e taoistas, Rinon pode ter perdido o posto de Samskara, porém ainda é uma divindade e não está morto, e tira seu poder e força através de um culto religioso que ele formou, doutrinando seus seguidores de forma extremas.

BAER

Divindade com domínio da psique, comumente entendido como deus da loucura (mania). Atuou discretamente para a piora da antiga divindade Samskara, e agora o influencia por trás dos panos em seu culto. Tem por motivação um experimento social, similar à Vida (com quem teria uma dinâmica neutra, quase positiva dada a similaridade dos interesses e o caráter experimental). Apesar de suas ações, motivações e interesses terem um teor imoral, também tem um repertório de bons frutos, especialmente no campo psíquico.

MENSAGEIRA

Condenada a servir Rinon, ela foi seu braço direito enquanto ele ainda regia como Samskara e foi seu principal confidente durante seu poderio; sua principal e mais marcante característica é a transmutação, especialmente para um beija-flor. Enquanto o antagonista ainda estava em sua posição de Samskara, iniciou a enlouquecer cada dia mais, e antes de sua paranoia se desenvolver e sua radicalização ocorrer, confiou nela sobre seus empecilhos. Ela, porém, preocupada e temendo o pior, revelou a outros sobre o que está ocorrendo, visando ajudá-lo e não traí-lo.

Nisso, sua intenção se torna o gatilho e desencadeia os futuros eventos que resultaria no antagonista destronado. Julgada como traidora e inconfiável, ela agora tem uma dívida a pagar com o antagonista, servindo e sendo leal a ele de forma forçada ao invés de voluntária. Ela não traíu o antagonista, mas sente que sim.

OS MORTAIS

SENHORA AMELIA

Uma das últimas adoradoras de Kayin, vindo de uma linhagem que o cultua desde a sua ascensão e, consequentemente, mais ciente de sua existência. Infelizmente, não deixou herdeiros e não conseguiu perpetuar a crença para outros, mantendo o culto impopular para si mesma.

COMANDANTE ARMAND BEAUFORT

Um dos mais poderosos homens políticos, chegando a estar a frente de muitos nobres, respondendo diretamente a mais alta patente aristocrática da capital. Foi o responsável por executar a sentença de morte da mãe de Lívio e acredita fielmente que seus descendentes deveriam ter o mesmo fim para não correr o risco de qualquer revolta em seu nome. Considerado um homem bruto e cruel, não tem escrúpulos em utilizar de seu status para oprimir quem deseje e conseguir qualquer uma de suas vontades.

NICOLE BAUDIN

Caçula de uma família extremamente influente da aristocracia da capital, mas que não aprova ou tem intenção de seguir os passos de seus pais ou irmãos. De uma classe alta demais para ser punida por suas possíveis rebeldias sem causar animosidades políticas, usa de seu nome para ajudar aqueles que acham que precisam enquanto procura por figuras que acredita poderem se aliar à ela em sua busca por justiça. É a primeira pessoa a oferecer ajuda à Kayin e Lívio em sua jornada pela capital.

AMBROSE DURANT

É um humano que obteve a imortalidade e, diferentemente da maioria (e até de algumas divindades), ele não enxerga a imortalidade como um castigo ou como algo ruim para si. Em sua percepção, a imortalidade é uma dádiva e uma oportunidade para adquirir conhecimento, sem medo de não ter tempo o suficiente, experienciar tudo o que quiser sem o temor da efemeridade.

VINCENT RICHARD

Uma figura controversa, burguês, dono de grandes fábricas de automóveis, que serve principalmente como alívio cômico para a narrativa. Elitista, rude e preconceituoso, só faz

parte do grupo aliado aos protagonistas por saber que seu poder, dinheiro e influência sem ter sangue nobre por trás torna dele um alvo para a aristocracia, que o vê como uma possível ameaça aos velhos costumes e crenças.

DIÓGENES

Um humano que, apesar de também ser indiferente às divindades como o protagonista, tem um comportamento e tratamento mais negligente para com elas. Ele teria um relacionamento complicado com a sua própria imortalidade, passando por algo similar aos cinco estágios do luto, e agora ele só espera (à sua maneira) pelo dia que a Morte for levá-lo, finalmente, para descansar. Curiosamente, um dia ele conhece Marana, a Morte, e ela começa a se interessar por esse estranho mortal que parece não se importar com nenhuma divindade e sua situação.

- A ideia veio do próprio Diógenes mandando o Alexandre, o Grande, sair da frente dele porque estava atrapalhando o sol e que não se importava com quem Alexandre fosse. É meio cômico.

PENSADO COMO UMA FRANQUIA

Para dar continuidade às questões morais e existenciais de Kayin, trabalhar sua vivências nos próximos estágios de luto (barganha, depressão e aceitação) e prosseguir com a trama mortal e busca de Lívio pela verdade, a trama foi idealizada para ter três temporadas, para fechar todas as pontas soltas em tempo hábil e de forma bem desenvolvida e trabalhada.

PREVISÕES DE TEMPORADAS FUTURAS

Temporada II

A segunda temporada tem como intuito introduzir o aspecto da barganha no estágio de luto, mas associando-a à aceitação de Kayin sobre as novas políticas e sociedades, e de que seu tempo já se foi. Para isso, trabalha-se a imagem do antagonista, com o qual compartilha semelhanças em seus trajetos de aceitação quanto às suas próprias divindades e mudanças no panteão junto do mundo.

O antagonista, que também é uma divindade caída, se mantém por meio de um culto religioso, manipulador e dependente de seus fieis, mas não menos perigoso tanto em conhecimento – já tendo sido o Samskara, com poder e influência – quanto em talento e perícia, pois apesar de sua faculdade mental estar corrompida e tomada pela paranoia, ele foi uma divindade dotada e extremamente capacitada em seu auge, este que durou por diversos milênios. Interessado em Kayin e pela sua busca para restituir sua importância, ele se torna para o deus protagonista uma possibilidade para resolver seu problema, que chega a considerar até mesmo a submissão forçada de fiéis para reconquistar um pouco da glória que uma vez o pertenceu.

O antagonista surge no momento de maior fragilidade de Lívio e Kayin, onde ambos estão fugitivos e quando Kayin mais quer provar a si mesmo, envolvendo-o em um jogo de manipulação do qual Lívio, por se tratar de um simples mortal e não entender a fundo as questões que envolvem Kayin, tem dificuldade em dissuadir, por mais que tente.

Na capital, o grupo de aliados traçam planos, investigam casos e juntam mais pessoas à causa contra a aristocracia (que aparece como antagonistas do lado mortal da trama), enquanto procuram sobre o paradeiro de Lívio e Kayin.

Temporada III

Com o deus antagonista devidamente derrotado, Lívio, Kayin e o grupo de aliados podem finalmente trabalhar em conjunto contra a aristocracia mortal, que enfim declarou guerra explícita contra esse grupo rebelde. Kayin – em seu estágio do luto relacionado à depressão – não confia mais em suas próprias escolhas, mesmo que agora tenha se mostrado como um grande rosto salvador por ter, no final, libertado todos do deus antagonista e ser visto como maior rival dos aristocratas que estão falhando severamente com a população.

Yushi percebe há um tempo que seu tempo está chegando ao fim, e consegue ver em Lívio um sucessor dela. Lívio, para salvar o Kayin após do quase-desastre do final da segunda temporada de ter seu fio cortado, responsabilizar-se-ia não só pela alma como pelos crimes de Kayin, dando sua palavra de que o deus não cometaria um erro novamente – significando que, caso o Kayin se desviasse de seus princípios, não só ele, como também Lívio, pagaria por seus crimes aos olhos do Destino. Para selar seu acordo, como também como um teste que a própria Yushi designou a Lívio, sem seu conhecimento, o mortal é condenado a ele mesmo cuidar do fio do destino de Kayin, instruído a cortá-lo caso as coisas saíssem do controle a fim de estabelecer a ordem.

Tal responsabilidade é mantida escondida de Kayin, por se saber que quando se está tão próximo de seu fio do destino – principalmente visando o objetivo de Kayin ao iniciar toda essa trajetória – é algo passível de extremo tentação como também pivô de possíveis ataques de paranoia, considerando que agora Lívio tem, literalmente, a vida de Kayin nas mãos, para manejá-la da maneira que achar correta. Esse segredo, junto com todo o desenrolar da trama da segunda temporada, são atenuantes para a relação que Lívio e Kayin desenvolveram até o momento, que passa pelo momento mais delicado e crítico até o momento.

Eles vencem as adversidades e os obstáculos, e chegando no estágio da aceitação, Kayin finalmente decide encarar a possível mortalidade. Lívio, por outro lado, é oferecido a chance de ascender como um deus por Samskara, e assim tomar o lugar dela. Nunca é mostrado a resposta de Lívio, e nem se Kayin se desfaz de sua divindade de maneira definitiva, mas ambos são mostrados tempos depois, tranquilos e pacíficos.

O significado da aceitação é ambíguo e subjetivo. Para muitos, Kayin só chegaria na aceitação de forma definitiva quando se tornasse humano e aceitasse ser um mortal, ou até

mesmo se sacrificasse. No caso de Lívio, talvez aceitar a divindade seja demais para ele apesar de ser digno, e ele está indo contra a esse padrão de ascensão divina. A interpretação para a aceitação dos dois é subjetiva para o espectador, que pode enxergar diferentes formas de entendimento. Mas o final é certo de que, independente de suas formas de aceitação e para seguir em frente, ambos estão bem.

ANEXO 2
O ROTEIRO

“HIEROFANIA”

T01E01: “Piloto”

Um roteiro

de

Gabrielle Coelho

Raffaella Perrone

1. TEATRO DE SOMBRAS

Tela preta.

Uma voz masculina, em um tom suave, claro e envolvente, inicia a narrar em um cenário vazio. A voz pertence a uma divindade – ANATTA – extremamente antiga, tão arcaica quanto o próprio tempo.

ANATTA (V.O.)

Eles observam, mantêm e cuidam.
Sem a existência, Eles não têm
propósito - e sem Eles, não há
existência.

Junto à narração, a tela preta começa a se iluminar, revelando um painel em tons de âmbar, uma tela com uma iluminação que provém de trás dela. Através de sombras, silhuetas começam a formar, representando figuras colossais acima das nuvens, como se reagissem sobre o que está abaixo delas. Tais figuras são constituídas por engrenagens e mecanismos, com suas silhuetas bem marcadas e delimitadas.

Conforme a narração continua, a história se molda simultaneamente ao que está sendo dito.

ANATTA (CONT'D)

Reivindicando seus direitos e deveres, divindades ascenderam aos seus postos, mantendo a Ordem. Em favor das necessidades dos mortais, outros divinos surgiram, com os propósitos mais distintos.

(pausa)

E a luz de alguns deles brilha mais forte que outros.

As figuras saem de tela, e agora há a silhueta de um local – logo, conforme os maquinários teatrais se movimentam por trás

do painel, monta-se a sombra de um despenhadeiro, uma mina isolada de qualquer outro tipo de civilização.

As sombras são moldadas em movimentos rápidos, agora representando o interior subterrâneo do despenhadeiro, onde pequenas figuras aparecem dentro de túneis. Sombras de pequenas lanternas - com espaços no meio delas para apparentarem estarem acesas - que aparentam, pelo contexto, serem a única fonte de luz dessas figuras, o que seriam chamas minúsculas.

Em outra troca rápida, as silhuetas se revelam mais definidamente como pessoas - escravos. As formas mostram que essas pessoas estão encurvadas, submissas, e possuem grilhões nos pés, com algemas juntando-os um por um. Eles trabalham de maneira incansável - a forma de picaretas em suas mãos, com movimentos travados, artificiais e mecanizados de seus braços se erguendo e descendo sobre o cenário.

ANATTA (CONT'D)

Em meio aos desafortunados, havia uma garota que nunca viu o sol. Tinha ao lado apenas seu amigo, seu igual - o único algo a chamar de seu.

As sombras agora mostram uma jovem, presa por esses mesmos grilhões nos pés, com uma picareta em mãos em meio às pessoas que estão curvadas, trabalhando na cena. A figura da garota tem mais movimento, diferenciada dos outros por sua postura mais erguida e por duas pequenas frestas em formatos amendoados no meio da forma de seu rosto, que deixam a luz de fundo entrar por elas, como olhos brilhantes resplandecendo em pura luz - essa figura representa AMAL, a protagonista do épico narrado.

Os mecanismos se movem rapidamente, e a sombra dela agora está acompanhada de uma figura masculina, que não tem os mesmos detalhes nos olhos, mas também está erguido como Amal. Seus grilhões estão juntos, um ao lado do outro, e a tela foca em suas mãos, também juntas.

ANATTA (CONT'D)

Juntos, sonhavam com a liberdade. Juntos, sonhavam com a luz.

A cena dentro do teatro agora mostra ambos em destaque, elevados, com a sombra de Amal na frente e, atrás dela, a de seu companheiro, em uma pose de liderança enquanto os outros escravos os rodeiam e parecem escutá-los, admirá-los. Os olhos de Amal são representados como a maior fonte de luz em meio às sombras que representam a escuridão das minas.

ANATTA (CONT'D)

Despertando a chama que habitava na alma dos desafortunados e guiando-os para a tomada de suas próprias vidas, a garota e seu igual os uniram e os inspiraram.

(pausa)

Mas para o equilíbrio se estabelecer, os preços precisam ser pagos.

O teatro apresentado introduz novas sombras de mecanismos que mudam de maneira frenética. É mostrado o grupo de escravos lutando contra um grupo de pessoas cujas formas formam moldes mais robustos, com perfeita postura, aparentando estarem de armaduras pelas formas de ombreiras proeminentes e protegidas por capacetes e armas próprias que não são ferramentas de mineração, mas lanças, arcos e flechas e bestas.

Em meio a esse caos, a sombra de Amal também ergue sua picareta, mas o teatro se direciona para onde ela observa, em choque, seu companheiro que está do lado inimigo, bloqueando a entrada para a superfície – a sombra de um grande arco - como uma porta - vazado no centro, indicando que leva ao lado externo da mina.

ANATTA (CONT'D)

Em troca da luz, a pior escuridão se formou no núcleo daqueles iguais: a traição.

A sombra de Amal, a frente de todos os escravos, que se juntaram mais atrás, pega um arco e flecha de um soldado caído e mira em direção ao seu antigo companheiro, mas sua flecha atinge uma das lanternas à gás, que estava próxima ao lado inimigo. As sombras das pessoas, simbolizando uma explosão, são lançadas para longe. A ausência de sombras faz com que o painel fique todo iluminado, referenciando o fogo que consumiu a cena apresentada pelo teatro.

ANATTA (CONT'D)

De semelhantes para rivais, a garota precisou realizar uma escolha. E em troca de todos os desafortunados, ela abdicou de seu igual com um golpe final, e de si mesma – para a mais forte luz, permitindo a todos conhecer o sol.

O teatro, agora representando o lado de fora da mina, mostra as sombras dos escravos libertos comemorando, rodeando a figura um pouco mais detalhada de Amal.

ANATTA (CONT'D)

E dessa forma surgiu Amal, deusa guardiã, portando a luz na ponta de sua flecha para os quatro cantos do mundo em uma ascensão grandiosa.

Os mecanismos atrás do painel são trocados. Amal, agora ampliada, em foco, é apresentada em sombras que parecem a moldar usando uma armadura pomposa - mais detalhada nas bordas do que a dos soldados inimigos anteriormente -, arco e flecha em mãos, a ponta de sua flecha apontando para os céus. Em volta dela, vários mecanismos delicados representam um céu majestoso, com nuvens se abrindo para dar lugar à sua silhueta. Seus olhos ainda brilham dourados.

ANATTA (CONT'D)

Mas uma luz tão forte, não dificilmente pode se encontrar ofuscando outras - e uma vez

fora de foco, nada é imune a ser esquecido.

Abaixo das nuvens, pequenos pontos começam a cair. Uma delas, em especial e sendo enquadrada no meio, cai com um rastro atrás, como uma linha que acompanha uma estrela cadente, mas se esvai conforme descende.

O painel queima.

A câmera começa a se afastar, o teatro mostrando seus mecanismos e contornos, as engrenagens ao seu redor—

CORTA PARA:

2. EXT. PRAÇA PRINCIPAL - DIA

Assim que a história vai chegando ao seu fim, o plano se amplia, revelando que as cenas apresentadas pertencem a um teatro de sombras sendo apresentado a um pequeno público de diversas idades, amontoados em torno de uma pequena bancada onde o teatro está apoiado.

O teatro é uma versão pequena, simples e menos detalhada do que estava sendo apresentado anteriormente, com as figuras feitas de forma mais grosseira e artesanal, guiadas por um contador de histórias de aparência excêntrica

O público aplaude a apresentação. Crianças à frente da bancada aplaudem com mais animação que os demais, algumas chegando a pular animadas, tanto com a história quanto com o efeito do fogo.

Em meio a esse pequeno público há um homem que aparenta ter seus 20/30 anos, cabelo preto, longo preso em um rabo de cavalo baixo, uma capa junto de capuz, camisa marrom, calças e botas de couro; ele é alto, destacando-se da maioria de forma sutil — seu nome é KAYIN. Ele é visto somente de costas e, diferente do resto da multidão, ele não aplaude ou se comporta com alegria ou adoração para a apresentação.

Quando visto de outro ângulo, é mostrado apenas a parte inferior de seu rosto, de lado, bufando, e logo em seguida ele se vira para ir embora do local ainda sem mostrar sua face.

Ao fundo da cena de seu perfil é possível ver uma tenda dedicada à venda de relógios, desfocada.

Enquanto ele se afasta, a tela se abre, notando-se que a bancada com o teatro de sombras é somente um dos entretenimentos presentes em uma grande praça, junto de barracas vendendo diversos produtos, como artesanatos, brinquedos e utensílios para a casa; e alimentos, como hortifrutis e comidas de rua. No canto da praça é possível ver um pequeno grupo de guardas, aparentando vigiar e manter a ordem da grande multidão.

Um jovem vindo na direção contrária de Kayin com certa animação, esbarra nele, se virando por um segundo.

LÍVIO

Oh, me desculpe!

LÍVIO (22) tem cabelos são tão loiros que quase parecem brancos, na altura do queixo e levemente bagunçados, e usa uma camisa branca um tanto manchada, calças de couro gasta cheia de bolsos, suspensórios, e uma bota de cano curto.

Kayin sequer se vira para olhar ou retribuir a atenção. Lívio franze o cenho, desconcertado com a atitude rude do estranho, mas mal tem tempo para reagir ao comportamento quando um garoto – ARTHUR (7), um menino de cabelos ruivos e cheio de sardinhais no rosto – o vê, de perto de sua mãe, e corre em sua direção, quase tropeçando no caminho.

ARTHUR

Lívio! Lívio!

Arthur tropeça, mas antes de cair, Lívio o segura pelos braços, abrindo um sorriso ao vê-lo.

LÍVIO

Olha por onde anda, pequeno
pivoté.

ARTHUR

Olha o que a senhora Amelia me
deu! Eu e mamãe fomos visitar

ela ontem no jantar.

Arthur levanta um pequeno boneco feito de retalhos de tecidos, aparentemente feito a mão, para Lívio, que se agacha e sorri para ele, bagunçando os seus cabelos.

LÍVIO

É adorável, Arthur, combina com você! Olha como o cabelo dele é bagunçado igual.

ARTHUR

(divertido)

Ei!

Lívio olha carinhosamente para o garoto, até que aparentemente se lembra de algo e seu semblante se fecha, preocupado.

LÍVIO

E como está a senhora Amelia?

O semblante de Arthur também se fecha em tristeza. Ele abraça o boneco.

ARTHUR

Ela não parece melhor. Mamãe disse que ela se recuperaria até a próxima vez que nós a víssemos, mas não aconteceu. Mamãe teve que servir o jantar da senhora Amelia na cama, comemos nós três na cama dela.

Lívio abre um sorriso para tentar confortar o garoto. O sorriso é fraco e abatido.

LÍVIO

Não se preocupe, ela vai melhorar.

Arthur acena com a cabeça, ainda abraçado ao boneco.

ARTHUR
 (murmuro)
 Ela perguntou de você.

O sorriso de Lívio se fecha instantaneamente, em culpa, mas ele logo se recupera e volta a sorrir para Arthur.

LÍVIO
 Eu tenho que ir vê-la.

Eles passam um momento em silêncio até que Lívio levanta e ajeita a postura. Sua expressão se torna brincalhona e alegre.

LÍVIO (CONT'D)
 Até porque, eu tenho que ir reivindicar o direito de um boneco adorável meu também!
 Que, com certeza, terá um cabelo muito mais arrumado.

ARTHUR
 Ei!

De longe a mãe de Arthur o grita, chamando-o de volta.

LÍVIO
 Oh, é a sua mãe, melhor você ir. Se você me der licença, preciso ir ver o velho Hector.

Arthur acena e vai embora. Lívio acena para ele e, quando vê que o garoto chegou em sua mãe, continua seu trajeto inicial e vai em direção a uma das vielas ligadas à praça, passando pelo teatro de sombras.

Anatta, o contador de histórias, já iniciou um novo teatro e podemos ouvir sua voz em segundo plano.

ANATTA
 ...ele governou no lugar que hoje
 é de Samskara, nossa
 benevolente deusa do destino.
 Um deus cruel e terrível, que

caiu em ruínas por querer poder demais...

Chegando na viela, Lívio para em frente a uma loja de ferramentas e sucata. Olha para os lados, conferindo se alguém está prestando atenção e entra rapidamente.

CORTA PARA:

3. INT. LOJA DE SUCATA - DIA

O local é mal iluminado, com luzes extremamente amareladas que, em certos cantos, falham, piscando de forma constante. Prateleiras velhas estão de pé de modo totalmente instável, com pregos enferrujados e tábuas as sustentando por segurança. Estantes estão repletas de artifícios e objetos com as mais diferentes mecânicas e utilidades: um protótipo de engenho para facilitar a comunicação, engrenagens expostas ou soltas de suas maquinarias, e velhos utensílios de construção há muito tempo sem uso.

Ao lado oposto à porta, resta uma mesa bastante gasta e maltrapilha: cheia de folhas com esboços, desenhos – uns abandonados e caindo ao chão, outros já amassados e jogados fora. Um lixo ao lado da mesa já cheio não consegue conter mais os projetos amassados.

HECTOR, aparentando estar em seus 50 anos, robusto, com fios de cabelo branco surgindo em meio aos fios pretos e um óculos descansando na ponta do nariz, está sentado na cadeira de frente à mesa, curvado, manuseando uma pequena invenção, não maior que caneca.

Lívio fecha a porta atrás de si e se apressa em sua direção.

LÍVIO

Alguma coisa nova pra mim?

Hector toma um pequeno susto, tão concentrado em seu trabalho que não percebeu o jovem chegando. Ele levanta o olhar rapidamente, arrumando sua postura e quando percebe que é Lívio entrando, relaxa, deixando sua invenção sobre a mesa, retirando o óculos e abrindo um leve sorriso para o rapaz.

HECTOR

Lívio! Como você está, rapaz?

LÍVIO

Bem, bem, e imagino que você também já que tá em tão boa forma. Mas escute, não consigo superar um problema no projeto onde...

Hector leva a mão ao cenho, sua postura cansada, mas quando interrompe Lívio, sua voz é misturada com carinho.

HECTOR

Você e esse projeto. Já falei que você vai se tornar um com ele, hora ou outra. Você precisa de alguma outra ocupação, garoto, já é a quarta vez que você vem aqui na loja só essa semana por conta dele.

A expressão de Lívio cai, em um leve beicinho, como uma criança emburrada.

LÍVIO

Hector, já conversamos sobre isso. Além disso, eu tô bem!

HECTOR

Eu só falo isso porque eu me importo, garoto.

LÍVIO

Eu sei. E agradeço muito.

Hector avalia Lívio por mais alguns segundos, por fim, balança a cabeça e abre um sorriso singelo.

HECTOR

Chegou algumas peças novas ontem, acho que vão te agradar.

A expressão de Lívio se abre imediatamente, um sorriso grandioso se formando, seus passos já se aproximando ainda mais da mesa de Hector–

Um xingo alto, porém abafado, vem do lado de fora, atraindo a atenção de ambos os homens. Eles se entreolham, e os gritos, que soam como uma discussão fervorosa, incompreensível, que pode terminar em briga – continuam.

LÍVIO

Acho melhor eu dar uma olhada
nисso.

Lívio corre para a porta, sem olhar para Hector, saindo da loja.

CORTA PARA:

4. EXT. PRAÇA PRINCIPAL - DIA

Uma comoção de pessoas está amontoada em frente a um das tendas da praça. As pessoas estão exasperadas, xingando e reclamando, com olhares carregados de curiosidade, relutância e descontentamento.

Lívio se espreita entre a multidão, cuidadosamente se aproximando da tenda.

Um mercador discute com Kayin, que está uma das mãos pairando sobre uma FOICE presa em sua cintura.

Os olhos de Lívio se arregalam enquanto se apressa para frente.

LÍVIO

Ei, ei!

Lívio rapidamente alcança os dois e se coloca no meio, mas gentilmente separa ambos, impedindo-os de se esbarrar.

LÍVIO (CONT'D)

Vamos nos acalmar, sim? Posso saber o que aconteceu?

O Mercador aceita bem a interrupção de Lívio, reconhecendo-o, mas estreita os olhos e aponta o dedo para Kayin. O Mercador é consideravelmente mais baixo que o seu oponente, visivelmente menos atlético, mas não desiste do conflito mesmo que Kayin o encare de cima com um misto de confusão e tédio, mas sem proferir uma palavra até o momento.

MERCADOR

Esse jovem atrevido! Não bastasse andar por aí com uma arma, ainda acha que não há problema algum nisso! Claramente ameaçando a segurança dos outros! Deveriam tirar essa coisa dele, já!

Kayin arqueia uma sobrancelha ao som da palavra "jovem".

KAYIN

A arma é minha e ninguém tocará nela. Se eu quisesse ameaçar ou atacar alguém, vocês saberiam.

Tanto o Mercador quanto os outros cidadãos arregalam os olhos, murmurando de forma incompreensível entre si – choque, revolta e até resquícios de medo, mas ainda observando Kayin com suspeita e desgosto. Da multidão, um homem de meia idade, baixo, porém levemente musculoso, vem à frente.

HOMEM 1

Esses pirralhos que se acham grandes demais só por ter crescido barba na cara só aprendem sobre respeito quando recebem o que merecem!

LÍVIO

(risada nervosa)

Ou, ou— não precisamos apelar também, né? Isso deve ser

apenas um mal entendido. Não vamos piorar a situação.

O Homem olha para Lívio e estreita os olhos, mas acata de forma relutante ao mesmo tempo que ele recua mantendo um olhar fixo, tentando apresentar ameaçador.

Kayin sequer pisca, continuando com o olhar de tédio. O resto das pessoas ainda o encaram com inimizade. No meio da multidão, Lívio percebe uma garotinha meio escondida atrás da mãe, com medo. Ao redor, em outros estandes percebe-se que os vendedores estão tensos.

Lívio respira fundo antes de se colocar ao lado de Kayin, se dirigindo para o restante da multidão.

LÍVIO

Tenho certeza que esse bom senhor é apenas um fazendeiro confuso com o ar agitado da cidade.

HOMEM 1

Fazendeiro? Esse homem tá com uma arma! Quem em sã consciência e boa índole sai por aí carregando um objeto desses? Aqui está cheio de mulheres e crianças!

LÍVIO

Sim, eu concordo que é perigoso, mas não é como se ele carregasse uma arma de fogo ou uma espada, é apenas uma foice. É mais um instrumento de trabalho do que uma arma, não acha?

HOMEM 2

Mas ele nos ameaçou! Que bom homem da fazenda é este?

A multidão se agita novamente, em concordância com o homem.

LÍVIO

Mais um mal entendido, espero.
Estou convencido que nosso
recém-chegado sente muito por
suas palavras, estou correto?

Lívio está prestes a se voltar para Kayin, quando sente uma presença muito próxima em suas costas. De repente ele percebe que a multidão ficou mais silenciosa abruptamente.

GUARDA

Algum problema aqui?

O guarda olha em volta, esperando alguma resposta. Uma pequena garotinha se encolhe atrás de sua mãe, enquanto o ambiente se mantém tenso sob o olhar do guarda. Quando todos se mantêm em silêncio, seu olhar se direciona para Lívio.

GUARDA

Por que não me surpreende ver
você bem no centro disso,
Lívio?

O tom usado ao dizer o nome de Lívio demonstra pouco respeito e certo escárnio.

GUARDA

Posso saber o que está havendo?

Lívio, mesmo claramente tenso, sorri para o guarda, tentando aparentar calma e descontração

LÍVIO

Absolutamente nada além de um mal entendido, senhor. Um fazendeiro perdido acabou assustando algumas pessoas por conta de sua ferramenta de trabalho, mas isso já foi resolvido.

GUARDA

Apenas um mal entendido, não é mesmo? Posso confirmar?

LÍVIO

Claro.

Lívio enfim encara Kayin, junto do guarda. Kayin encara Lívio de volta com a sobrancelha arqueada, cético.

GUARDA

É assim mesmo que as coisas são, fazendeiro?

Lívio intensifica o olhar. Kayin se mantém encarando Lívio por segundos, até que enfim se vira para olhar a multidão e finalmente fixa seu olhar no guarda, falando baixo e seguro.

KAYIN

É assim mesmo. Nunca pretendi ferir alguém inocente, peço desculpas por assustar os outros.

A multidão não parece muito convencida, mas aparenta estar mais branda e conformada. Surpreendentemente para Kayin, também parecem aliviados.

LÍVIO

Ótimo! Acho que assim encerramos esse transtorno. Podemos voltar à normalidade. Senhor guarda, tenha um bom dia.

A multidão se dissipa aos poucos, aos resmungos. O guarda olha para Lívio com altivez, mas também se vira e sai. Kayin coloca o capuz de sua capa e parte em direção a uma rua isolada, sem dizer nada.

A rua que Kayin entra fica bem abaixo da torre do relógio da praça, mostrando um plano claro de Kayin indo em direção de onde fica esse relógio.

Lívio encara Kayin partindo, sua expressão fechada, sobrancelhas franzidas, desconfiado.

Um feirante se aproxima de Lívio, mas antes que sua presença seja notada, Lívio parte em direção a Kayin.

Do topo da tenda onde a briga ocorreu, logo após Lívio ir em direção a Kayin, um pequeno beija-flor alça voo.

CORTA PARA:

5. EXT. RUA ISOLADA - DIA

Lívio continua a seguir Kayin, tentando ser discreto enquanto tenta entender o propósito e qual direção Kayin irá seguir. Eles andam por algumas ruas estreitas, que são exclusivas para pedestres antes que Kayin interrompa seus passos, ainda parado

KAYIN

Algum problema?

Lívio se mostra envergonhado por ser descoberto tão claramente, mas se endireita e dá alguns passos em direção à Kayin.

LÍVIO

Não sei se deveria agradecê-lo por sua ajuda com os guardas ou te acusar por indiretamente ter causado ela com a sua cena.

KAYIN

Não preciso de agradecimentos.

Lívio sorri, com malícia.

LÍVIO

Mas talvez deveria pedir alguns, não acha?

Kayin olha para Lívio, claramente não entendendo nada sobre sua conversa com o outro homem. Kayin levanta uma sobrancelha, em questionamento sobre a última indagação de Lívio.

LÍVIO
(irônico)

Não sei, sabe, algo como "Obrigado por me ajudar lá atrás! Não teria conseguido sair daquela confusão sem a sua ajuda!", ou um simples agradecimento já estaria bom.

Lívio cruza os braços e encara Kayin — este que está com a sobrancelha arqueada — aguardando uma resposta, um pedido de agradecimento. Após arrastados segundos de um silencio incomodo—

KAYIN
Eu não precisava de ajuda.

LÍVIO
Não precisava? Ah, claro que não. Você só estava andando com uma arma na mão por um puro acaso. Ia fazer o quê pra resolver a situação? Cortar alguém?

KAYIN
(revirando os olhos)
Eu não cortaria alguém por uma simples discussão. O que vocês são? Selvagens?

LÍVIO
Disse aquele que trouxe uma foice 'pra uma simples feira familiar.

Kayin o encara por alguns segundos, sem piscar, e sem dizer uma palavra. Lívio espera...

...mas Kayin não lhe dá mais nenhuma satisfação.

Ele se vira e sai andando.

LÍVIO

Ei! Não terminei de falar
ainda!

Lívio corre atrás dele.

CORTA PARA:

6. EXT. RUA PRINCIPAL - DIA

Kayin sequer vira para checar se Lívio permaneceu no beco ou o seguiu, mantendo-se ocupado em seguir em frente sem parar. Lívio, por outro lado, o alcança com rápidos passos.

LÍVIO

Ei, tá achando que vai aonde?

Mas Kayin não lhe dá satisfação alguma, ignorando-o como se Lívio nem mesmo estivesse ali, seguindo-o.

Kayin então para abruptamente, dando de cara com um cartaz anexado em uma parede logo a sua frente. O cartaz convida para uma nova peça de teatro sobre a deusa Amal, no maior teatro da cidade.

Kayin revira os olhos e arranca o cartaz de onde está colado, o amassa e o joga fora, de qualquer jeito.

Lívio, que se interrompeu e observava a cena a alguns passos, assobia baixo atrás de Kayin, parecendo um pouco surpreso com a atitude agressiva.

LÍVIO

Você realmente não gosta dela.

Kayin suspira, cansado.

KAYIN

Você realmente não sabe ficar
quieto?

Lívio sorri maliciosamente.

LÍVIO

Se você respondesse minhas
perguntas eu ficaria mais tempo
em silêncio.

KAYIN

Se as perguntas fossem da sua
conta, eu responderia elas. Não
é o caso.

Lívio levanta as mãos em rendição.

Lívio e Kayin continuam andando por algumas vielas, em
silêncio, onde ocasionalmente algum comerciante ou alguns
turistas comprimentam Lívio, animados, que os responde
gentilmente.

Lívio toma a frente de Kayin.

LÍVIO

Sobre a briga de agora pouco...

Kayin interrompe Lívio.

KAYIN

Como comentei anteriormente,
não tive intenção de causar
mal.

Lívio balança a cabeça em discordância.

LÍVIO

Não é sobre isso. Na verdade,
você parecia bastante confuso.
Sei que não começamos da melhor
maneira, mas gostaria de saber
se precisa de ajuda com o que
quer que esteja procurando aqui
na cidade.

Kayin solta uma risada baixa, ressentida

KAYIN

(murmurando)

Nada que você possa resolver.

CORTA PARA:

7. INT. CASEBRE NO CAMPO - DIA

Um cenário que se diferencia do todo o restante, até então, aparece em cena. Parecendo estar carente de tecnologia, sereno e isolado. Nele, há um pequeno casebre.

Apesar de ser uma casa pequena e simples, levantada inteiramente de madeira e pedra, percebe-se que é bem cuidada e localizada em um lugar tranquilo e silencioso. Por uma pequena janela, nota-se que há um vasto campo, um cenário idílico sob um céu azul sem nuvens, vasto e claro.

Dentro do casebre, há uma mulher - de aparência jovem, não aparentando passar dos trinta, de pele retinta e cabelos brancos, usando uma túnica simples em azul escuro, mangas longas que se amontoam em seus braços e sobre o seu colo. Seus olhos estão vendados por uma venda branca. Seu nome é SAMSKARA, divindade responsável pelo destino e seus entrelaços.

Samskara está sentada em frente a uma grande tapeçaria, tecendo-a. A tapeçaria está repleta de desenhos que se conectam, e até o momento, não se sabe o que elas representam com precisão - com o tempo, serão reveladas como eventos passados e suas consequências. Os eventos que estão sendo costurados agora são o presente.

Ao lado dela, limpando partes da tapeçaria que já estão prontas, está seu discípulo. Ele é tão simples quanto ela, usando uma túnica cinzenta, e seu cabelo é escuro, quase negro, com fios longos que sempre caem na frente de seu rosto - e diferente de Samskara, ele consegue enxergar. O nome dele é MORAN.

Samskara para de tecer por um segundo, a agulha pairando sobre o desenho atual.

MORAN

Algo errado?

Mas a tecelã não o responde, ainda com a mão parada. Ela inclina a cabeça para o lado de maneira sutil.

SAMSKARA

Hm.

E volta a tecer.

CORTA PARA:

8 . EXT. RUA PRINCIPAL - DIA

Lívio e Kayin andam lado a lado. O primeiro descontraído enquanto o segundo anda em passos firmes.

LÍVIO

Não acha perigoso andar com uma foice por aí?

Kayin não responde, continuando a andar.

LÍVIO (CONT'D)

Os guardas vão implicar contigo de novo. Sem falar que você 'tá assustando um monte de gente com isso.

Para provar seu ponto Lívio aponta com o queixo para alguns transeuntes que olham para Kayin com suspeita.

KAYIN

Você mesmo não disse que eu era um fazendeiro?

Bufa em diversão, chocado.

LÍVIO

Nem você acredita nisso!

KAYIN

Eu já fui um fazendeiro. Você não está totalmente errado.

Lívio franze o cenho, mas assim que abre a boca, pronto para mais um de seus inúmeros questionamentos, Kayin levanta uma mão, pedindo silêncio, parecendo ouvir um som estranho.

Ele dá um passo em direção ao som, e um automóvel – em um estilo bastante antigo e movido à vapor – aparece no fim da rua, vindo em direção a eles.

Kayin, então, para no lugar, olhos arregalados e sua mão dispara para a foice, enquanto a outra se estica para frente de Lívio e o empurra para trás.

Lívio momentaneamente se assusta, olha em volta em busca de perigo, mas depois volta seu olhar para Kayin, confuso.

LÍVIO

...'tá tudo bem?

Kayin dá mais um passo para a frente de Lívio.

KAYIN

(agitado)

O que- que besta maldita é
essa?

LÍVIO

Besta? Do que você está
falando?

O carro se aproxima. Kayin avança alguns passos em direção à rua, pronto para sacar sua foice, mas Lívio se coloca na frente do homem antes que ele vá para o meio dela.

LÍVIO

Cuidado!

Kayin interrompe o movimento, não ousando arriscar machucar Lívio.

O carro passa por eles.

Kayin e Lívio se encaram, Lívio com olhos arregalados.

LÍVIO

O carro? Você estava falando do carro? Ele é a tal besta?

Kayin olha para Lívio confuso.

KAYIN

Carro?

LÍVIO

Sim, um carro!

KAYIN

E o que seria isso? Por que você está tão calmo com algo tão horrível andando à solta por aí?

Lívio abaixa suas mãos e dá dois passos para trás, estupefato.

LÍVIO

Você só pode estar brincando comigo.

Kayin apenas encara Lívio, sua expressão vazia, sem compreensão.

LÍVIO

É só um carro, sabe? Uma máquina feita por homens, onde a gente entra e apenas nos faz chegar em lugares mais rápido? Um veículo à vapor? Nenhuma ameaça?

Kayin permanece estoico.

LÍVIO (CONT'D)

Qual é! Tenho certeza que até nas fazendas hoje em dia temos carros de vez em quando! Tratores!

KAYIN

(balançando a cabeça)

Sinto em dizer, não reconheço o
que você está dizendo.

Lívio bagunça os cabelos, frustrado, respira profundamente e se volta para uma rua à esquerda de onde vieram. Depois de dois passos ele apenas vira seu rosto em direção a Kayin, chamando-o.

LÍVIO

Vem, vamos. Sinto que essa conversa vai precisar de uma bebida.

Lívio volta a andar. Kayin hesita por um momento, mas por fim suspira e segue Lívio.

CORTA PARA:

9. INT. BAR - DIA

A porta do bar é aberta com animação por Lívio, que está sorrindo.

LÍVIO

Bem-vindo ao melhor estabelecimento da cidade! Oh, e não diga ao velho Hector que eu disse isso.

Kayin não diz nada, ainda sério e confuso e olhando de canto para Lívio, que o espera entrar. Kayin encara o interior do bar com descrença.

O lugar é aconchegante, mas claramente marcado pelo tempo.

É um ambiente escuro e a iluminação não é tão boa, e não dá para saber se é pelas paredes escuras ou um problema interno do local, com velas e lamparinas a gás que estão para falhar.

Há duas pessoas somente no interior – o bartender, um homem meio calvo e que aparenta ter seus 40 anos, que está limpando

os últimos copos de bebida, e um homem - este extremamente similar a Anatta, o contador de histórias do início do episódio - bêbado adormecido sobre o balcão, no canto oposto à entrada, quase escondido pelas sombras.

Lívio, ainda sorrindo, olha para Kayin com expectativa.

LÍVIO

E aí, o que acha?

Kayin continua sem responder. Ele encara Lívio dessa vez, piscando, e entra no bar com relutância.

Do balcão, o bartender avista Lívio e abre um sorriso.

BARTENDER

Meu querido Lívio!

Lívio tira seus olhos de Kayin, abrindo um sorriso ao reconhecer a voz. Ele rapidamente se aproxima do balcão, inclinando-se sobre ele com intimidade e conforto.

Kayin, por outro lado, ainda permanece afastado, mal se sentando nos bancos dispostos. Ele observa o diálogo com o cenho franzido, e diverge a atenção para alguns cantos do bar em desgosto.

LÍVIO

Olá, velho amigo! Vim beber o que você tem de melhor!

BARTENDER

Dia difícil?

LÍVIO

Algo assim.

BARTENDER

(para Kayin)

E quem é o nosso novo convidado?

LÍVIO

Ah sim, esse é...

Lívio se interrompe ao perceber não saber o nome do homem que esteve o acompanhando até então.

KAYIN

Kayin.

BARTENDER

(sorrindo)

É um prazer, garoto. Agora, me diga, o que você gosta de beber? Os deuses sabem que Lívio vem tanto aqui que eu não preciso perguntar a ele.

Kayin levanta a sobrancelha para o comentário enquanto Lívio protesta, alto.

LÍVIO

Ei!

Kayin levanta os olhos para um mural com preços preso à parede atrás do bartender. Depois de alguns segundos ele olha para o bartender novamente.

KAYIN

Não conheço nenhuma dessas.

A testa de Lívio se franze com o comentário.

BARTENDER

Você deve ter vindo de longe então, garoto. Tem muitas bem conhecidas aí, mas não se preocupe, sente-se com Lívio e eu trarei algo. Tenho certeza que vai gostar.

O bartender então acena para os dois e se vira, ocupando-se com o preparo das bebidas na parte interna do balcão.

Lívio se senta e se apoia com o cotovelo no balcão e a mão no rosto.

LÍVIO

Você é alguém curioso, Kayin,
preciso te dar o crédito por
isso.

Lívio encara Kayin por mais alguns segundos, sua expressão relaxa.

LÍVIO (CONT'D)

Você está bem?

Kayin olha para Lívio, surpreso.

KAYIN

O quê?

LÍVIO

Você parecia assustado mais
cedo, só quero conferir.

KAYIN

(desgostoso)

Eu não parecia assustado.

LÍVIO

Claro que não, que absurdo
seria alguém tão estoico com
sentimentos tão dramáticos. O
que era então? um sutil
interesse? uma singela
curiosidade? Talvez um leve
espanto?

KAYIN

Ridículo.

Lívio ri alto, da ofensa clara na voz de Kayin. Então acena a mão, em sinal de derrota.

LÍVIO

Deixaremos isso de lado então.
Vamos ao assunto que nos trouxe
aqui: De onde você veio?

Kayin abre a boca para dizer algo, mas Lívio logo emenda, não notando ter interrompido o homem ao seu lado.

LÍVIO (CONT'D)

No começo minha curiosidade era apenas por conta que um estranho apareceu pela primeira vez na feira matinal e arrumou uma briga logo de cara, mas agora...

(Lívio ri para si mesmo, descrente)

Agora eu descubro que esse completo estranho aparentemente se perdeu em algum lugar das últimas décadas, ou séculos! E aparentemente nunca viu um carro e, julgo eu pela sua reação, qualquer outra maquinaria à vapor, já que você considerou que era uma fera ou algo assim.

Lívio finalmente olha para Kayin, aguardando uma resposta, mas Kayin se mantém em silêncio, meio sobre carregado pelo discurso de Lívio

LÍVIO (CONT'D)

Pode me dizer, você foi mantido preso em alguma seita ou algo assim? Foi mantido em cativeiro e não aprendeu nada do mundo desde seus três anos de idade?

KAYIN

(bufando)

Não.

Lívio continua olhando para Kayin, esperando que ele prosseguisse a fala, depois de alguns segundos Kayin emenda.

KAYIN

Como você mesmo supôs antes,
vivi a maior parte da minha...
juventude, no campo.

LÍVIO

Até os campos hoje em dia tem
máquinas. Não é como se a
maioria das colheitas hoje em
dia fossem feitas apenas com
foices e enxadas.

Kayin pisca, tenso e confuso.

KAYIN

Isso impede alguma coisa?

LÍVIO

Algumas pessoas diriam que sim.
As máquinas fazem tudo mais
rápido e manusear elas pode ser
mais eficiente do que levantar
o martelo.

KAYIN

Eu não uso um martelo.

LÍVIO

(revirando o olho)

É um modo de dizer. Você
realmente não 'tá a par de
nada, né?

Kayin novamente opta pelo silêncio, algo que Lívio aos poucos está se acostumando, mesmo que na estranheza. O peso da quietude do diálogo, porém, é palpável, com Lívio olhando Kayin com suspeita. Seus dedos batem de maneira rítmica sobre o balcão e seus olhos estreitam, mas Kayin se mantém impassível.

Quando Lívio abre a boca para continuar, porém, o bartender retorna, depositando as bebidas na frente de cada um.

BARTENDER

Aqui está, garotos. Se precisarem de alguma coisa, não hesitem em chamar.

(para Kayin)

Me diga se gosta, depois. Por conta da casa.

LÍVIO

(acenando e sorrindo)

Muito obrigada. Pode deixar.

KAYIN

(baixo e cortês)

Agradeço a gentileza.

Quando Lívio retorna a olhar para Kayin, ele está olhando com estranheza para a bebida. Sua mão segura o corpo, e ele cheira o conteúdo dentro dele e, apesar de não fazer uma careta, continua relutante. Ele toma um gole, e em pequenas doses, vai bebendo.

Lívio, por outro lado, toma um gole com gosto da própria bebida, satisfeito.

LÍVIO

Fraco 'pro álcool?

KAYIN

Não. Muito pelo contrário. Mas é bem diferente do que eu costumava tomar. O que é isso?

LÍVIO

Whiskey Metropolitano.
Tradicional, bem simples de fazer, mas te conquista pelo sabor e intensidade.

KAYIN

Tradicional.

LÍVIO

Ah, esqueci que você é um velhote, aparentemente. Foi mal aí.

KAYIN

Isso foi ironia, não foi?

LÍVIO

Óbvio. Quantos anos você tem, hein? Não parece ter mais que 30, e isso é muito.

Kayin não diz nada, só continua bebendo a bebida.

LÍVIO

Ah, qual é! Vai me fazer adivinhar?

KAYIN

Não vou fazer nada. Você que está obcecado em arrancar informações sobre mim.

LÍVIO

E como não vou ser curioso? Nunca te vi por aqui, e por mais que estejamos em uma das grandes metrópoles, essa área não é um grande chamariz para novas pessoas. Você anda armado mas não levantou contra ninguém, o que sinceramente agradeço bastante. Não dá uma resposta decente - e fala igual meu avô. Eu nem conheci o cara de tão velho.

KAYIN

E como sabe que falo igual a ele então?

LÍVIO

Modo de falar. Nossa, seu humor também é de velho, não entende nada.

KAYIN

(bufando)

Está bem. Sou mais velho que você. Deixaremos assim.

LÍVIO

Você nem sabe quantos anos eu tenho!

Kayin olha para ele por alguns segundos, como se o analisasse, da cabeça aos pés.

KAYIN

50.

LÍVIO

(sorrindo)

Ha ha, muito engraçado. Errado.

(Kayin não reage, só ficando em silêncio.)

...Tenho 22.

Kayin parece confuso por um momento, como se realmente tivesse pensado que seu chute fosse correto, mas oferece um pequeno e rápido sorriso satisfeito e volta a beber.

LÍVIO (CONT'D)

'Tá, mas piadas à parte... você...

O sininho da porta toca, indicando que um novo cliente acaba de adentrar o local.

Lívio, que antes sorria e aos poucos estava até se divertindo ao importunar Kayin, perde o humor abruptamente conforme

reconhece os novos clientes que entram. Kayin vira o rosto para olhar os recém chegados.

São guardas da cidade, que não deveriam evocar, em teoria, suspeita e temor, mas a reação de Lívio indica um receio - Kayin nota isso perfeitamente, mas não entende seu motivo.

O Bartender, que estava silenciosamente fazendo seu trabalho de limpar a bancada com uma expressão pacífica, agora tem uma expressão muito séria no rosto, seus lábios franzidos.

Assim que os guardas se sentam à bancada, Lívio se volta para Kayin.

LÍVIO

(sem humor)

Acho que já 'tá na hora de
irmos, né?

Kayin não diz nada, mas acena. Ambos deixam seus copos vazios sobre a bancada.

CORTA PARA:

10. EXT. RUA DO BAR - NOITE

Kayin e Lívio saem do bar em silêncio. Lívio ainda com uma aparência desconfortável e Kayin com a expressão confusa, seguindo Lívio enquanto observava-o.

Lívio anda por alguns metros, tenso. Quando parece achar que se afastou a uma boa distância do bar ele finalmente se vira para Kayin, com um sorriso envergonhado.

LÍVIO

Me desculpe por isso. Sei que
foi- sei que foi inusitado e
esquisito, mas...

KAYIN

Acredito que você não me deva
qualquer satisfação. Não se
preocupe com isso.

Lívio arregala os olhos, surpreso.

LÍVIO

Bem, sim... acho que você está certo.

Kayin dá um aceno seco e ambos ficam por alguns segundos em um silêncio constrangedor.

Lívio toma a frente novamente.

LÍVIO

Entretanto, acredo que eu fui bastante rude e não deixei você terminar sua bebida, além de não termos conseguido terminar aquela conversa, então... bem, minha oficina não fica muito longe, então eu penso que talvez... possamos continuar nossa conversa?

Kayin o encara por alguns segundos, considerando, mas então seus olhos sobem para encarar o céu noturno, como se estivesse analisando algo. Ele então faz uma careta e volta seu olhar para Lívio.

KAYIN

Terei que recusar, meu compromisso se aproxima, mas agradeço a oferta.

Um breve olhar de decepção passa pelo rosto de Lívio, mas ele logo abre um sorriso singelo, ainda afetado pela reviravolta infeliz dos últimos acontecimentos.

LÍVIO

Eu entendo, já é tarde. Acho que isso é um adeus, então?

KAYIN

Creio que sim.

Lívio estende a mão, para um comprimento formal. Kayin a aperta.

Kayin se vira e começa a andar, se distanciando de Lívio. Lívio encara por alguns segundos antes de se virar também e andar em direção ao próprio destino.

Lívio dá alguns passos e então para. Ele pensa por um momento, aparentando forte indecisão, mas por fim se vira e corre em direção a Kayin, suas mãos apalpando as próprias vestes, em busca de papel e uma caneta.

LÍVIO

Kayin! Espere!

Kayin para de se afastar, sua cabeça se vira para Lívio, confuso.

Lívio o alcança, pegando o papel e a caneta que ele encontrou e escrevendo rapidamente.

LÍVIO

Este é meu endereço, caso você
queira me encontrar.

Ele estende o papel para Kayin.

LÍVIO (CONT'D)

Se você precisar de ajuda, com
qualquer informação sobre a
cidade.

Kayin encara a mão estendida com o papel, considera por um momento e então o pega. Ele levanta seu olhar para o rosto de Lívio, novamente.

KAYIN

Obrigado.

Lívio abre um sorriso, mais genuíno dessa vez.

LÍVIO

Agora é um adeus sério, vou indo.

Lívio acena uma vez, em despedida, se vira e vai embora, confiante e mais relaxado dessa vez.

Kayin aperta o papel que está em sua mão e volta a seguir seu próprio caminho.

CORTA PARA:

11. INT. OFICINA DE LÍVIO - NOITE

Lívio abre a porta para entrar em um cômodo, acendendo a luz—ao iluminar, é uma velha oficina, ou mais se parece com uma, cheia de tralhas, rabiscos e planos pendurados nas paredes e espalhados sobre toda e qualquer superficie, pinceis ao chão e maquinários inacabados, tanto no chão quanto em cima das mesas, onde a bagunça é imensa. Ao canto, ve-se uma cama, também cheia de papeis e engrenagens em cima... sem um espaço para ele deitar.

Lívio se joga cansado na velha cadeira atrás da sua antiga mesa de projetos, relaxando visivelmente e permitindo que um cansaço e uma tristeza não vista até então se apossassem de suas feições.

Suspirando audivelmente ele apoia a testa no tampo da mesa, parecendo descansar.

LÍVIO

Hoje foi um dia mais difícil
que o normal, mas conheci
alguém novo.

Lívio levanta a cabeça da mesa e se levanta, indo em direção de uma cozinha improvisada no canto do lugar, procurando por algo para comer.

LÍVIO (CONT'D)

Foi interessante conhecer
alguém novo, fora do meu
círculo, que não olhasse pros

dois lados da rua antes de falar comigo.

Ele acha uma maçã de aparência um pouco velha, dá de ombros, limpa ela rapidamente esfregando ela na camisa e lhe dá uma mordida.

LÍVIO (CONT'D)

Se bem que acho que ele não olhou 'pra lugar algum além de sua própria frente. Acho que você ia gostar dele, sinceramente. Decidido, com personalidade forte.

Lívio volta para a mesa, mas no lugar de se sentar na cadeira, ele apenas se apoia na mesa, ainda comendo a maçã, em frente a um quadro.

O quadro entra em foco e podemos ver uma mulher nele, com seus trinta e poucos anos, sorrindo amplamente enquanto abraça duas crianças. Uma garota de pouco mais de 10 anos e um garoto - Lívio - de 8 anos.

Lívio encara o quadro por alguns segundos, triste e cansado.

LÍVIO

Sinto sua falta, mãe.

CORTA PARA:

12. EXT. CASA DE AMELIA - NOITE

Kayin está parado em uma calçada de uma rua deserta, encarando com a expressão séria e sombria uma pequena casa minúscula e de aparência humilde do outro lado da rua.

Ele levanta os olhos para o céu, verificando a posição da lua que está alta no céu, e então volta seu olhar para a pequena casa.

De forma decidida, ele começa a atravessar a rua.

CORTA PARA:

13. EXT. SALA VELHA - NOITE

A sala é pequena e com pouca luz de fora, tendo apenas uma lamparina acesa iluminando-a, que está para se apagar. Os móveis são velhos e a madeira range debaixo de seus pés, mas Kayin não para para julgar o estado da sala. Há uma pequena estatueta debaixo da única janela do local - a estatueta é uma representação de Kayin como um deus, em sua forma divina - que Kayin acaba ignorando ao andar pelo cômodo.

Kayin abandona sua forma humana para a sua forma divina. É mostrado por um jogo de câmera - ele está para entrar em um quarto, e o ele ainda se mantém na forma atual de costas-

CORTA PARA:

14. INT. QUARTO VELHO - NOITE

Kayin entra no quarto, já em sua forma divina - cabelos em um penteado intrincado, vestes longas reluzindo bronze, assemelhando-se a uma veste que fica entre uma túnica e uma armadura, com tecidos e metais nobres compondo-a. Tanto a porta quanto o chão rangem conforme ele se convida para dentro.

O quarto é um lugar pequeno a ponto de causar claustrofobia, encardido e tão mal iluminado que chega quase à total escuridão, a não ser pela chama de algumas velas. Há somente uma janela, persianas velhas e tortas com diversos buracos no pano, permitindo uma pequena entrada de luz, quase imperceptível, e sob a janela, há uma estreita cama de solteiro que range facilmente.

SENHORA AMELIA, uma mulher idosa, está deitada na cama, enrolada em velhas cobertas e agasalhada em lãs de péssima qualidade, mas que são o suficiente para se manter aquecida. Ao lado da cama há uma pequena mesa com as velas acesas, um pequeno altar recebendo a única iluminação decente. senhora Amelia tem seu rosto virado para o altar, dormindo.

Ela tossiu uma, duas vezes, respirando com dificuldade.

Ao pé da cama, há uma figura de branco. Ela se assemelha a uma humana, com feições longas e elegantes, mas há um distingível ar sobrenatural vindo dela. Ela aparenta ser uma mulher de

traços simples e, de longe, comum, sem relevância alguma, com olhos castanhos, cabelos escuros e longos, soltos, usando uma túnica esvoaçante longa na cor branca. Ela até então observa a mulher idosa com um olhar calmo e paciente, e sutilmente muda a atenção para Kayin.

A mulher é MARANA, a personificação da Morte e da Finalidade.

MARANA

(voz calma)

Não imaginava ver você aqui.

Marana volta seu olhar para a idosa na cama.

MARANA (CONT'D)

Mas acredo que faça sentido...
ela é a última, correto?

KAYIN

Ela é.

Kayin avança, se colocando ao lado de Marana, observando a senhora também.

KAYIN (CONT'D)

Ela orou pela minha presença.

Marana olha brevemente para o altar ao lado da cama, antes de voltar a olhar para a cama.

MARANA

Imagino que sim.

(para Kayin)

O que acho realmente curioso é
ver você acatando o desejo
dela.

KAYIN

Você mesmo disse, ela é a
última que resta.

MARANA

(sorrindo pacificamente)

Última de uma linhagem antiga e primordial para você, Kayin, mas não é sua última devota. Creio que é importante você ter isso em mente.

Kayin acena fracamente.

MARANA (CONT'D)

Entretanto, admito que serão tempos difíceis para você.

KAYIN

O que quer dizer?

MARANA

Existem outros por aí. Devotos que creem em você e devotos que ainda podem vir a crer, mas igual a ela? Igual a como já foi um dia? Não vai ser assim agora.

Kayin franze o cenho, ouvindo as palavras de Marana com atenção, mas com o olhar ainda firme na senhora acamada.

MARANA (CONT'D)

Nosso poder vem da crença deles e a crença deles só é fortificada com nossa atenção e cuidado, coisas com as quais você tem falhado, Kayin.

Kayin abre a boca para responder, mas é interrompido quando a senhora tosse de forma fortíssima. É uma tosse seca e perceptivelmente dolorosa, e a senhora contorce o rosto ao pôr a mão na boca. Sangue mancha suas palmas machucadas.

Ela tosse novamente, cada vez mais ficando sem ar.

Kayin, então, se aproxima dela, ficando em pé com uma mão pairando receosamente sobre a cabeça da mulher, mas sem tocá-la. Sua feição mostra sua preocupação e tristeza mesmo que suas ações sejam travadas.

Ele não percebe quando Marana se move lentamente, sem fazer um barulho, mais parecendo que flutua ao invés de tocar o chão. É a mão de Marana que finalmente faz contato com a mulher idosa, gentilmente acariciando os ralos fios de cabelo grisalhos, sua expressão calma e gentil. Aos poucos as tosses cessam.

MARANA

Isso, doce alma, venha comigo.

Logo, a mulher se entrega em uma tranquila morte, sem mais nenhuma dor e sofrimento.

Os olhos da mulher estão fechados e sua boca com uma pequena fresta levemente aberta. Da boca, lentamente sai flutuando uma pequena pérola incorpórea, emitindo uma luz branca pura, subindo em torno de 10 cm.

Marana envolve suas mãos em torno da pérola com extrema delicadeza e cuidado puxando-a para próximo de si. Seus olhos focados em suas mãos, encarando com carinho.

MARANA

Eu te guiarei com segurança.

Ela, então, levanta os olhos para Kayin, como se lembresse da sua presença como uma reflexão tardia.

MARANA

Te desejo sorte, Kayin.

Junto de uma gentil brisa que apaga as velas do altar, Marana desaparece, e Kayin é deixado para trás, ainda de pé em frente a cabeceira da mulher, agora em paz.

Kayin se prepara para sair também, quando sua atenção é capturada para um pequeno retângulo claro na velha mesa de cabeceira. Ao se aproximar ele percebe se tratar de uma carta lacrada, no verso escrito em uma letra trêmula e desleixada:

PARA MEU AMADO LÍVIO

Kayin se surpreende por ver o nome conhecido como destinatário. Ele avança um passo em direção a carta, mas parece pensar melhor.

Kayin balança a cabeça levemente em negação e se vira para ir embora.