

092 | AS VOZES DE ESMERALDA

Houve um tempo em que bastava um som para que o mundo inteiro ganhasse forma. Um tempo em que o ranger de uma porta não era apenas um ruído, mas o prenúncio de um segredo. Em que passos ecoando por um corredor não eram apenas passos, mas a aproximação inevitável de um destino. Antes das telas ocuparem todos os espaços, eram as vozes que conduziam histórias, eram os silêncios que criavam tensão e era a imaginação de cada ouvinte que dava cor, textura e vida àquilo que jamais poderia ser visto.

No Brasil, esse encanto ganhou força, nome e tradição através das radionovelas, que por décadas reuniram famílias inteiras ao redor de um simples aparelho de rádio, transformando salas modestas em palcos grandiosos de amor, tragédia, reencontros e despedidas. E como toda grande história merece ser celebrada, no dia 05 de junho de 2026 esse gênero completa 85 anos de existência, graças à novela “Em Busca da Felicidade”, marcando sua presença definitiva na memória afetiva de gerações inteiras e inclusive apresentando regravações, como no seguinte exemplo da [EBC](#).



Em homenagem às rádios patrocinadoras da Gincana Estadual de Vacaria 2026, convidamos as equipes a resgatarem essa forma de contar histórias. Para esta tarefa, cada equipe deverá produzir um episódio original de radionovela, com duração mínima de 08 minutos e máxima de 10 minutos, onde cada segundo seja capaz de transportar quem escuta para dentro da cena, sem jamais permitir o auxílio da imagem.



A protagonista desta história deverá, obrigatoriamente, se chamar Esmeralda. E que não reste dúvida: queremos ouvi-la viver. Queremos sentir o peso de suas decisões, a intensidade de suas emoções e a força de sua presença, conduzida por vozes que compreendam que, na radionovela, exagerar não é erro — é linguagem.

A narrativa deverá contar com a presença obrigatória de um narrador, responsável por guiar o ouvinte através dos acontecimentos, descrevendo não apenas o que acontece, mas como acontece. O narrador deve revelar o que os olhos não podem ver: o clima que envolve a cena, a textura dos ambientes, o brilho ou a ausência dele no olhar de cada personagem, os detalhes que transformam som em imagem dentro da mente de quem escuta. Além disso, a equipe deverá contar com, no mínimo, quatro integrantes na gravação, sendo um deles o narrador já citado, o segundo a nossa protagonista Esmeralda e mais dois personagens de livre escolha da equipe, podendo ampliar esse número conforme sua necessidade criativa.

A construção da história é livre, desde que respeite o estilo clássico das radionovelas brasileiras, com interpretações marcadas, dramáticas e bem definidas, onde cada personagem tenha identidade clara e presença vocal distinta. A ambientação sonora será parte fundamental da avaliação, sendo indispensável o uso de trilhas e efeitos que contribuam para a imersão da narrativa, podendo estes serem produzidos de forma prática, digital ou combinada, de acordo com a criatividade de cada equipe.

Em algum momento do desenvolvimento da história, e fora da abertura da radionovela, deverá ser inserida, de maneira orgânica e contextualizada, ao menos uma menção a uma das rádios patrocinadoras — Rádio 93.1 ou Rádio Esmeralda 96.5 — como parte do universo narrativo apresentado, como se aquela história, de alguma forma, também estivesse sendo atravessada pelas ondas do rádio.

A abertura da radionovela deverá carregar o peso da tradição e o cuidado com o detalhe, apresentando obrigatoriamente o nome da equipe, o nome da organizadora (Gamers Organizadora), a edição do evento (Gincana Estadual de Vacaria 2026), bem como o número e o nome desta tarefa.

A gravação será realizada nos estúdios das rádios no dia 21 de abril, sendo disponibilizados três horários distintos para as equipes: às 14h00, às 15h30 e às 17h00, respeitando o limite máximo de uma hora para captação por equipe. A ordem de gravação será definida por sorteio no dia 18/04, às 22h00. Após a finalização de todas as gravações, os áudios serão entregues simultaneamente à cada uma das equipes, ficando sob responsabilidade das equipes a edição final do conteúdo. A entrega deverá ser realizada em formato .mp3, via Google Drive, até o dia 23 de abril, às 22h00.



O descumprimento do tempo mínimo ou máximo estabelecido resultará na penalização de 100 pontos, reforçando a importância do domínio técnico e do controle narrativo da equipe sobre sua própria obra.

A avaliação considerará a qualidade geral da produção, levando em conta a interpretação dos personagens, a construção do roteiro, a ambientação sonora, a fidelidade ao estilo clássico das radionovelas e a criatividade na condução da história. Para a entrega correta do material editado dentro de todos os critérios estabelecidos, a equipe será bonificada com 250 fichas de Fliperama.

Queremos que trabalhem com muito carinho e cuidado, pois o material será transmitido nas rádios 93.1 e 96.5 em momento posterior. Porque, no fim das contas, equipes, não se trata apenas de contar uma história. Trata-se de fazer alguém fechar os olhos... e ainda assim enxergar tudo.

CREDITS

Instruções: Entreguem o solicitado.

Horário: Até as 22h00 **Data:** 23/04 **Local:** Drive

Score: 600 **Max. score:** 600 **Bonus Extra:** 250 fichas