



Faculdade de Comunicação Social

Departamento de Audiovisual e Publicidade

MARCEL YUDAI USHIDA MORALES

KAIRÓS

A construção de um roteiro para história em quadrinhos.

Brasília

2018

Marcel Yudai Ushida Morales

Kairós | A construção de um roteiro para história em quadrinhos

Banca Examinadora

Professor Dr. Wagner Antônio Rizzo

Orientador

Professor Dr. Luciano Mendes de Souza

Professor Me. Rafael Dietzsch

Brasília

2º 2018

Marcel Yudai Ushida Morales

KAIRÓS

A construção de um roteiro para história em quadrinhos.

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção de título de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda.

Professor orientador: Wagner Antônio Rizzo

Brasília

2º 2018

Agradeço a todos que me apoiaram neste trabalho final, principalmente ao meu orientador pela paciência. Dedico também a Stan Lee, que fez muitas pessoas acreditarem que heróis existem.

RESUMO

Este trabalho contextualiza os quadrinhos na história e se aprofunda nos conceitos da estrutura de história para este meio. Os estudos resultam na produção de um roteiro para histórias em quadrinhos, construção de personagens e ambiente presentes no quadrinho em questão.

Palavras-chave: Comunicação. Roteiro. Quadrinhos. Ficção. Ilustração.

ABSTRACT

This paper contextualizes comics in history and deepens in concepts of story for this media. The studies result in the production of a comic script, construction of the characters and environment present in the comic in question.

Keywords: Communication. Script. Comics. Fiction. Illustration.

SUMÁRIO

Introdução.....	7
Problema	
Justificativa	
Objetivo	
Panorama histórico dos quadrinhos.....	11
Construção de roteiro.....	27
Ficção científica nos quadrinhos.....	33
Metodologia.....	38
Estilos de publicação	
Desenvolvimento.....	40
Conclusão.....	79
Referências Visuais.....	80
Referências.....	92

INTRODUÇÃO

As histórias contadas por meio de imagens estão presentes desde os primórdios da humanidade. O tempo trás diversos avanços tecnológicos que são empregados também no modo como se conta histórias, surgindo então a arte sequencial, ou histórias em quadrinhos.

Este trabalho dedica-se a estudar e construir um roteiro para esse meio, levando em conta os procedimentos para tal, como personagens, ambiente, referências visuais e esboços, assim como apresentar um breve panorama sobre a importância dos quadrinhos na história, que além de ferramenta artística é uma forma de comunicação com amplo poder de alcance ao longo das décadas.

PROBLEMA

O problema principal da pesquisa a ser resolvido é a elaboração de um roteiro que envolva e entretenha o leitor, causando assim sentimentos diversos que estão intimamente ligados à sua experiência de vida e crenças.

Para tanto, o roteiro deve ser coeso, abordar questões interessantes e capaz de prender o leitor, de tal forma que consiga atingir seu imaginário. Ainda que tenha uma linha de coerência, o roteiro busca também quebrar algumas barreiras comuns nas histórias e trazer algo novo ao público. Outro ponto crucial é a criação de personagens, que devem ter o carisma necessário, assim como individualidade suficientes para se manterem como personagens singulares e próximos da realidade, mais “humanos”, por assim dizer.

Para criar esse entretenimento proposto, é quase impossível não se chegar à definição de “entretenimento”, que, para a Psicologia, é a obtenção de gratificação pessoal ou coletiva. Mas, além disso, é um transmissor de elementos culturais na audiência que podem ser apresentados como roteiros de cinema, poesia, literatura e etc. Entrando mais na Psicologia, temos também os estudos de Freud sobre a percepção humana da realidade e

comportamento, além de Jung e a psicologia analítica, uma matriz para a expressão da psique.

De forma resumida, então, o problema é narrar e desenhar uma história que seja capaz de atingir o receptor, com uma narrativa coerente. Então, como construir tal narrativa e ainda respeitar as questões anteriores?

JUSTIFICATIVA

As histórias em quadrinhos são um meio único no que diz respeito ao apelo visual e de entretenimento, por ser um assunto popular e fascinante, traz vários conceitos e prende o leitor de uma forma singular, sendo então a mídia pretendida nesse projeto. Ainda que existam inúmeros trabalhos acadêmicos com esse tema, a criação de uma história permite ao criador ter algo único e especial em mãos, que jamais poderá ser copiada. Em seguida, o memorial visa captar as informações acerca do produto final; no caso, a história em quadrinho, passando por suas fases de elaboração (ideia, referências) e de criação (elaboração do roteiro definitivo, criação de personagens e ambientes). Assim, construindo um trabalho coeso, que se baseie no conceito de entretenimento já colocado nesse memorial.

Para Luiz Gonzaga Trigo (2003), o termo “entretenimento” adquire uma nova percepção na sociedade pós-industrial, principalmente nos Estados Unidos a partir de meados no século XIX, quando passa a ser associado ao popular (de forma pejorativa é associado a algo menor), distante, portanto, da cultura elitista, da nobreza, da intelectualidade e do artístico, tal como entendido até então. No imaginário popular, o entretenimento sempre está ligado ao jogo, à brincadeira, ao lazer.

O entretenimento é altamente dependente da sua audiência, que pode ser passiva (cinema, teatro e literatura) ou ativa (jogos em geral). O entretenimento se diferencia em alguns campos, como no *marketing* ou na psicologia e seu impacto é reconhecido no meio acadêmico. Com o passar do tempo, várias formas foram criadas para garantir a atenção do público, cativando-o de alguma forma. As histórias em quadrinhos foram um desses

meios criados, em desmembramento da literatura. E, usando como base o entretenimento das HQs, esse projeto foi criado para trazer sentimentos e interpretações ao leitor. Este é um memorial de um produto destinado ao que foi citado: a criação de um roteiro de histórias em quadrinhos.

OBJETIVO

O objetivo primário é a criação de um roteiro voltado para quadrinhos que instigue o leitor. Para tanto, objetivos secundários como a criação de personagens cativantes e a construção de um ambiente são fundamentais. Além disso, ao final do processo, há a necessidade de passar o roteiro quadro-a-quadro, usando recursos característicos dos quadrinhos, como a angulação e distância da câmera.

Para Umberto Eco, 1984, as HQs estariam na vantagem em relação a outras linguagens típicas da cultura de massa, já que, diferente do cinema, do rádio ou da televisão, que colocam o espectador numa posição de passividade, os quadrinhos exigem uma “pró-atividade” do leitor que, por meio da direção dos olhos, rege a ordenação das cenas, dá o tom da voz dos personagens e regula as pausas entre os quadros. Por conta disso, para o autor, é que os quadrinhos provocam um envolvimento maior.

Eco ainda ressalta que as diferenças sociais foram reduzidas pela cultura de massa, aumentando a possibilidade de informação e a consequente aproximação ao acesso de bens culturais. A cultura de massa permite um maior acervo de informações, gerando assim uma maior sensibilização dos indivíduos a realidades externas, introduzindo também novos modos de falar e novas linguagens. Para atingir esse objetivo principal, há outros de suma importância, como a narrativa, que busca envolver o público, ainda que busque referências em obras famosas, visa ser singular e causar sensações diferentes. A escrita também deve ser coesa.

Os personagens da história devem ter carisma e despertar interpretações acerca de sua humanidade e características, retratando nossas qualidades e defeitos, com personalidades distintas. Outro ponto, é o estudo de

enquadramento e narrative, característicos das histórias em quadrinhos, para assim criar um estilo que complemente os objetivos secundários já citados.

PANORAMA HISTÓRICO DOS QUADRINHOS

O homem está sempre contando histórias e, para isso, há certa predileção pelo modo de se contar algo por meio da arte. Pinturas rupestres em cavernas, desenhos nas paredes do Egito, artes nos templos astecas, entre outros. Todas essas formas de narração típicas dos respectivos períodos, possuem muito em comum, ainda que de forma primitiva, com o que chamamos hoje de histórias em quadrinhos. Will Eisner usa o termo “arte sequencial” para essa forma de se expressar, mas Scott McCloud, buscando ser mais específico, classifica então as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta ao espectador” (MCLOUD, 1995, p. 9). Os elementos mais vistos nesse tipo de arte são: requadro, imagem, diálogo, balão, onomatopeia e legenda. As palavras não necessariamente são indispensáveis para que o produto seja uma história em quadrinhos (MCLOUD, 1995, p.8), ainda que para Eisner há uma interdependência entre o desenho e linguagem escrita, exigindo do espectador um ato de percepção intelectual e estética.

Para McCloud, William Hogarth¹ foi um dos precursores na sofisticação de se contar histórias com imagens. Em 1731, o artista cria seis ilustrações e dá o nome de “O Progresso de uma Prostituta” a sua obra completa. Seis quadros deveriam ser vistos lado a lado, em sequência. No entanto, não há exatamente um momento em que as histórias em quadrinhos começaram, mas um evento que mudou significativamente o rumo dessa forma de se contar histórias foi a invenção da imprensa, tornando essa forma de arte mais acessível. Ainda segundo McCloud, de muitas maneiras, o pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer, que inicia em meados do século XIX histórias com imagens satíricas, onde se empregavam caricaturas e requadros.

Ainda que nem mesmo Töpffer, segundo McCloud, compreendesse seu potencial a nada mais que um simples hobby, já que, para McCloud, muitas

¹ Nascido em 10 de novembro 1687, em Londres. Começa a pintar por volta de 1728. Por volta de 1735, já tinha estabelecido reputação como pintor de costumes, aos poucos tendo reconhecimento como artista satírico. Sua última gravura, *The Bathos*, foi publicada em 1764. Morreu em Chiswick, no ano de 26 de outubro de 1764.

vezes os quadrinhos não eram vistos como uma forma de arte de primeiro escalão, é inegável sua contribuição para o meio. McCloud ressalta esse preconceito sofrido pelas histórias em quadrinhos:

Alguns dos quadrinhos mais inspirados e inovadores do nosso século nunca tiveram reconhecimento como história em quadrinhos. Durante grande parte deste século a expressão “história em quadrinhos” teve conotações tão negativas que muitos profissionais preferem ser conhecidos como “ilustradores comerciais’ ou, na melhor das hipóteses, “cartunistas”! (MCCLLOUD, 1995, p.18)



(Figura 1: O Progresso de uma Prostituta, William Hogarth, 1731)

Segundo Moya, 1987, a primeira história em quadrinhos moderna foi criada pelo artista americano Richard Outcault², em 1895, com *Yellow Kid* (O Menino Amarelo), no jornal *The World*. As charges continham críticas de teor político, que eram bem comuns nessa época, e eram intituladas “*At the Circus in Hogan’s Alley*”. Seu nome, criado pelo público, acabou dando também

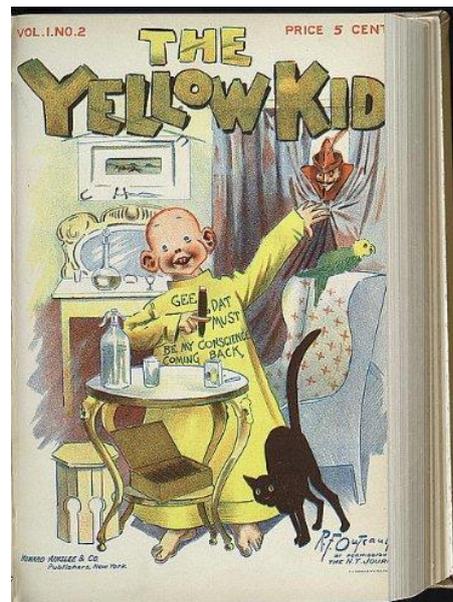
² Nascido em 14 de janeiro de 1863, em Ohio. Desenhista americano, precursor das “tirinhas”. Começou sua carreira como arte-finalista de humorísticos na revista *Judge*. Estreia em maio de 1895 começa a publicação de “*The Hogan’s Alley*”. Em 1896 começa sua passagem no *New York Journal*, experimentando o uso de vários quadros e balões. Morre em 25 de setembro de 1928.

origem ao termo “jornalismo amarelo”, que fazia menção ao sensacionalismo, devido à cor de seus trajés.

Mais tarde, Outcalt deixa o *The World* para trabalhar no concorrente, *The Journal*, continuando sua criação agora com nome The Yellow Kid, e George Luks assume com o título ‘Hogan’s Alley”, no *The World*.

De acordo com Moya, a linguagem dos quadrinhos é originada justamente nessa transição, onde Outcalt passa a desenhar suas charges, agora em narrativa progressiva, e também utiliza os balões de fala, um dos maiores símbolos dos quadrinhos, tornando O Menino Amarelo parte crucial na história dos quadrinhos. Will Eisner comenta o momento em que imagens se tornam a forma de linguagem que reconhecemos como história em quadrinhos:

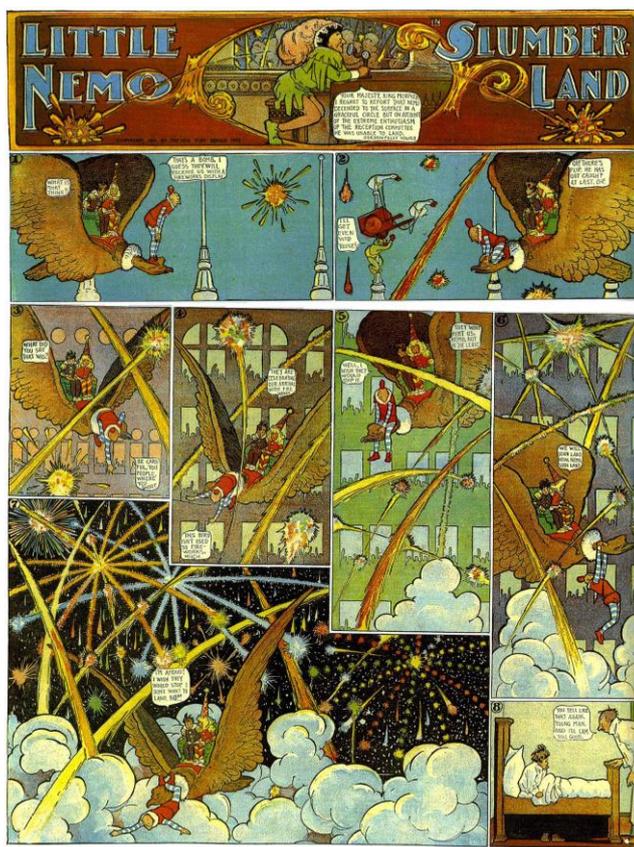
Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, se preferir. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática da arte sequencial”. (EISNER, 201, p.2)



(Figura 2: *The Yellow Kid*, de Richard Outcalt, 1895)

The Yellow Kid, de Richard Outcalt.

Para Moya, algumas obras mereceram destaque por agregarem ao meio importantes avanços, como *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay³, de 1905, trazendo mudanças nos ângulos, distribuição de quadros e principalmente por explorar o universo inconsciente através das teorias psicanalíticas de Sigmund Freud.



(Figura 3: *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay, 1905)

Outra obra importante, criada por George Herriman⁴ em 1913, é *Krazy Kat*, que narra excêntricas histórias de um triângulo amoroso, onde o protagonista tem um amor não correspondido e retribuído com bastante

³ Nascido em 26 de setembro de 1869, em Michigan. Cartunista e animador norte-americano, foi pioneiro na técnica de desenhos animados, seguido até mesmo por Walt Disney. Suas duas criações mais conhecidas são *Little Nemo in Slumberland* e *Gertie the Dinosaur*, sendo a última considerada sua obra-prima. Morreu em 26 de julho de 1934, no Brooklyn.

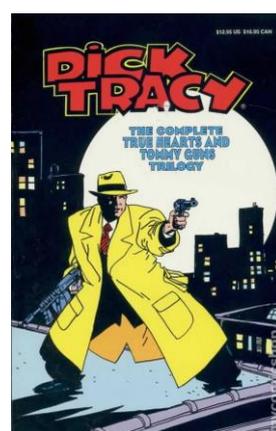
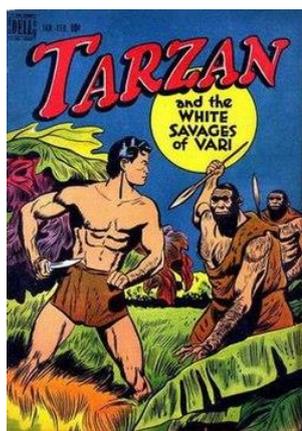
⁴ Nascido em 22 de agosto de 1880 em New Orleans. Trabalhou inicialmente na indústria jornalística como ilustrador e gravador. Nos cartuns, teve grande destaque pela obra *Krazy Kat*, que influenciou grandes cartunistas que vieram depois, ganhando até mesmo o prêmio de maior quadrinho do século XX pelo *The Comics Journal*. Morreu em 25 de abril de 1944.

(Figura 5: Mickey Mouse, 1930)



(Figura 6: *Felix the Cat*, de Otto Messmer, 1923)

A década de 1930 ficaria marcada com a criação de diversos importantes personagens como Tarzan, Dick Tracy e Flash Gordon. Além disso, começa nessa década a chamada Era de Ouro, com a criação dos super-heróis.



(Figuras 7,8 e 9: Tarzan, Flash Gordon e Dick Tracy)

O início vem com Jerry Siegel e Joe Shuster, no ano de 1938, com a criação do *Superman*, um dos personagens mais icônicos já feitos. J.S.

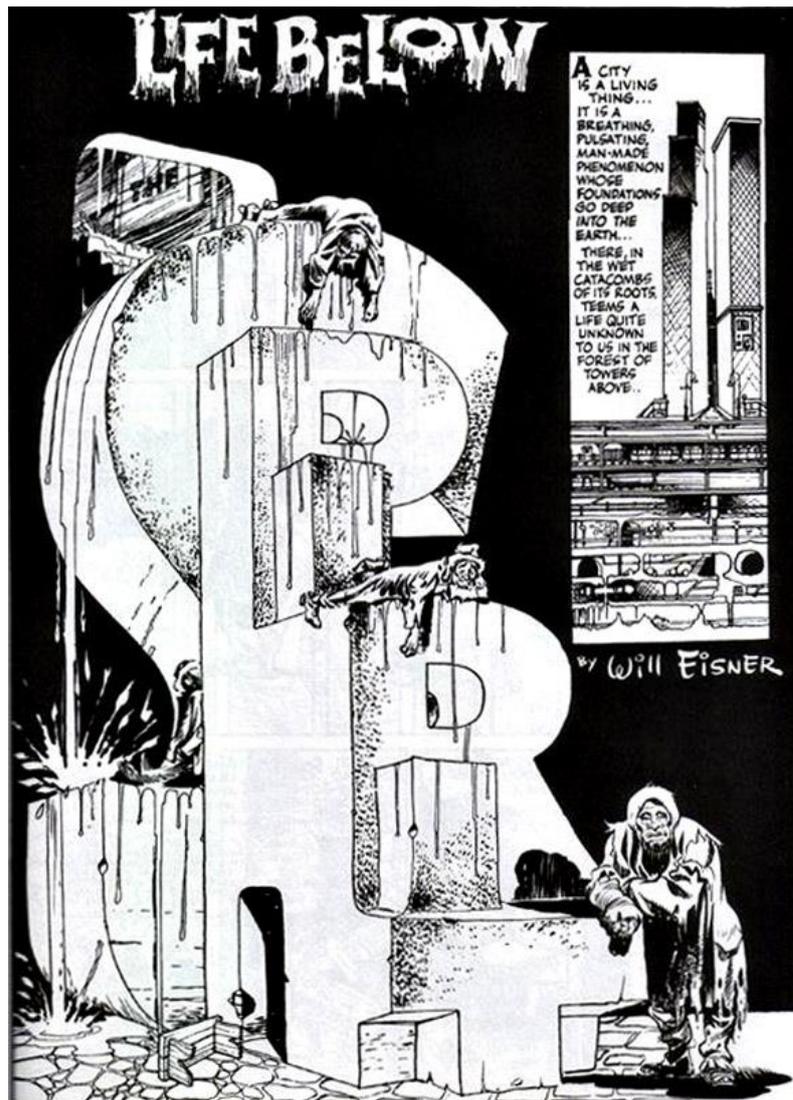
Liebowitz, importante nome das revistas em quadrinhos mensais, foi o homem que concedeu a chance a Siegel e Shuster de publicar histórias do personagem, que foi considerado fantasioso demais por vários editores da época. A história narra as aventuras de um órfão alienígena, vindo de um extinto planeta, que divide sua vida entre ser um tímido repórter e seu alter ego, que realiza proezas incríveis para salvar o dia na cidade de Metrópolis. Apenas um ano mais tarde, é criado outro icônico personagem encomendado após estrondoso sucesso do Superman: *Batman*, de Bob Kane e Bill Finger.



(Figuras 10 e 11: *Action Comics* e *Detective Comics*)

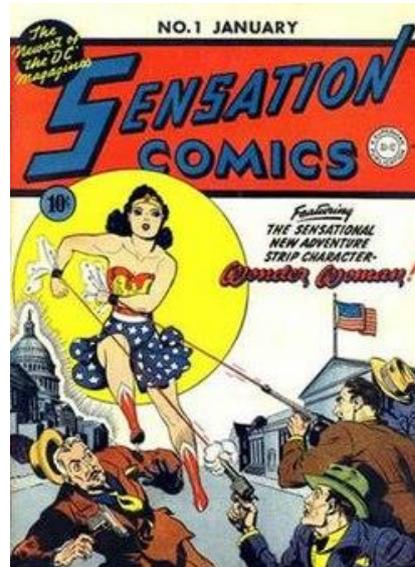
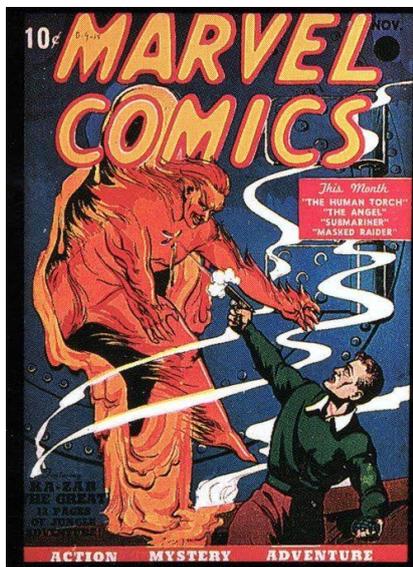
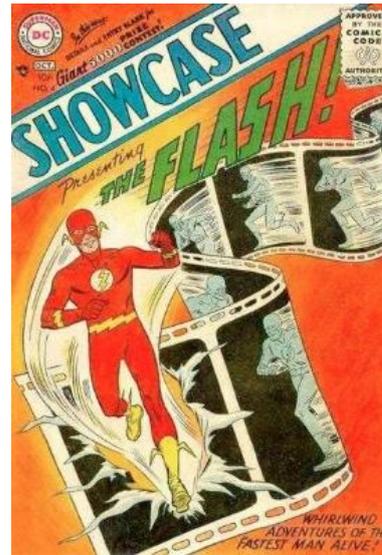
Em 1940, Will Eisner⁵ traz ao mundo *Spirit*, uma das mais importantes obras já produzidas. A história narra as aventuras do detetive Denny Colt, que deixa o cemitério onde vive para combater o crime, após ser dado como morto. Eisner traz várias inovações consigo, como o uso de sombras e de ângulos diferentes, oferecendo um clima *noir*, além da chamada *splash page*, que é uma única imagem ocupando toda a página (ou até mesmo duas páginas), causando um ar cinematográfico à obra, como em um pôster.

⁵ Nascido em 6 de março de 1917. Durante toda sua vida atuou em diversas áreas, como editor, cartunista, desenhista, empresário e publicitário. Foi nos quadrinhos onde fez história com seu modo único de escrever e desenhar. Faleceu em 3 de janeiro de 2005.



(Figura 12: *The Spirit*, De Will Eisner, 1940. Exemplo *splash page*)

Os fatores externos sempre tiveram grande influência nas histórias em quadrinhos. Na década de 1940, o mundo passava por um grande conflito: A Segunda Guerra Mundial. Em plena guerra, no ano de 1941, surge então o Capitão América, com revista própria. Com o intuito de exaltar o patriotismo americano e preservar a esperança na sociedade, o Capitão usa um escudo para se proteger dos nazistas e se veste com as cores da bandeira estadunidense. Nessa década, heróis como Flash, Tocha Humana, Capitão Marvel e Mulher-Maravilha também dão as caras, pavimentando ainda mais o caminho do gênero de super-heróis.

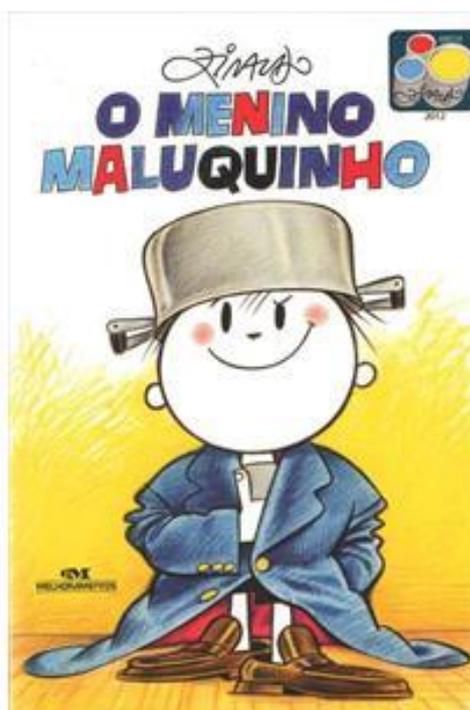


(Figuras 13, 14, 15 e 16: Capitão Marvel, The Flash, Tocha Humana e Mulher-Maravilha)

A década de 1950 fica marcada pela criação do Código de Ética⁶ (Comics Code Authority), que tinha como principal objetivo censurar, nos Estados Unidos, os quadrinhos com teor sexual, de terror e violência, modificando textos, cores e artes. Editoras como a EC Comics (*Tales from the Crypt*, etc.) e a revista MAD foram as maiores prejudicadas pela censura, pelo conteúdo de terror e ironia presentes nos títulos. Com o passar do tempo, o código foi perdendo força, já que grandes editoras como a Marvel já não mais se submetiam a ele.

⁶ Após perder importância perante às editoras e público ao longo dos anos, deixa de existir na década de 2000.

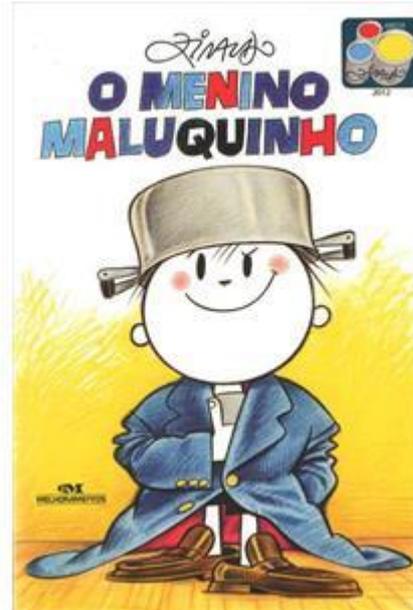
No panorama brasileiro, no ano de 1959, é criada uma tirinha na Folha de São Paulo com o personagem Bidu, de Maurício de Souza⁷, que daria o pontapé inicial do enorme sucesso que seria A Turma da Mônica, seja com seus quadrinhos ou mesmo produtos e publicidade, sendo até hoje um dos gibis mais vendidos no Brasil. No mesmo período, surge também a Turma do Pererê, seguido de O Menino Maluquinho, de Ziraldo⁸. Ambas as criações foram de suma importância para o crescimento do mercado de quadrinhos no Brasil.



(Figuras 17 e 18: Bidu, de Maurício de Souza, e O Menino Maluquinho, de Ziraldo)

⁷ Nascido em 27 de outubro de 1935. Cercado desde criança por arte, começou a desenhar histórias em quadrinhos em 1959, criando sua mais famosa personagem, Mônica, em 1963, vendendo milhões de exemplares ao longo das décadas seguintes. Em 2011 toma posse de uma cadeira na Academia Paulista de Letras.

⁸ Nascido em 24 de outubro de 1932. Cartunista, chargista, pintor, dramaturgo, escritor e jornalista. Iniciou seu trabalho com humor na Folha da Manhã. Em 1960 lançou a Turma do Pererê, a primeira história em quadrinhos brasileira feita por um só autor, sendo um dos maiores nomes do meio no país.



Durante o final da chamada Era de Prata dos quadrinhos (1956 - 1970), o gênero de super-heróis ganha reforço com as criações de Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko e companheiros. A antiga Timely Comics⁹ passa a se chamar Marvel Comics e com ela surgem interessantes personagens que fariam parte do imaginário popular por décadas. Trazendo de volta o Capitão-América ao lado de novas criações como Homem-Aranha, Hulk, Homem de Ferro e Demolidor, o intuito da editora é a concepção de personagens mais críveis se comparados com os de sua rival, DC Comics. Agora, os heróis possuem poderes extraordinários, mas devem lidar também com problemas mundanos, como pagamento de contas e desavenças familiares, como nos casos do jovem Peter Parker, o Homem-Aranha, e do Quarteto Fantástico. Os quadrinhos se tornam mais populares do que jamais foram.

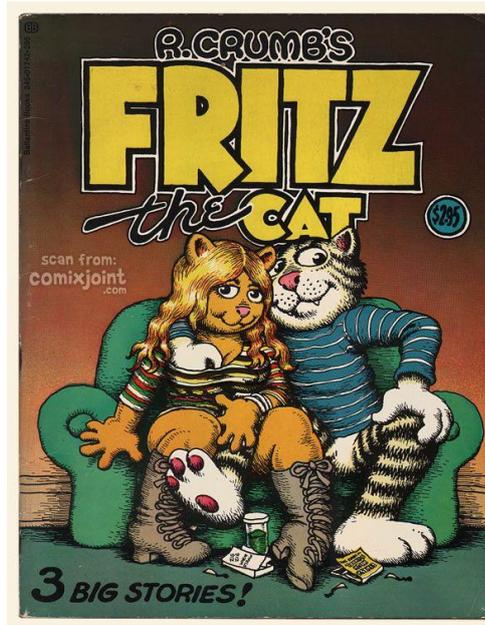
⁹ Fundada em 1939 por Martin Goodman. Reunia histórias em quadrinhos pulp. Tornou-se Atlas Comics na década de 1950 e posteriormente se tornaria uma das maiores editoras do meio: Marvel Comics



(Figuras 19, 20, 21, 22, 23 e 24: Timely Comics, Demolidor, Quarteto Fantástico, O Incrível Hulk, Homem de Ferro e Homem-Aranha)

À parte do cenário mais comercial, destaca-se na década de 1960 um artista chamado Robert Crumb¹⁰, até hoje uma das referências dos quadrinhos *underground*. Um de seus maiores sucessos veio logo em sua estreia, na revista *Help! Fritz*. Suas obras possuíam humor ácido, pornografia e eram recheadas de críticas políticas e sociais, representando certa contestação do estilo de vida americano, cercado de patriotismo.

¹⁰ Nascido em 30 de agosto de 1943. Foi um dos fundadores do movimento *underground* dos quadrinhos americanos, sempre caracterizado por seu humor ácido, tendo seus trabalhos bastante apreciados no cenário hippie.



(Figura 25: *Fritz the Cat*, de Robert Crumb, 1972)

Chegando então na Era Moderna dos quadrinhos, os autores passam a ter maior importância no meio, tornando-se por vezes até mais conhecidos que seus próprios personagens. A década de 1980 passa a ser uma década marcante, com criações como *Maus*, de Art Spiegelman¹¹, *Sandman*, de Neil Gaiman¹², e *Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller.¹³ Agora, os chamados quadrinhos de super-heróis ganham novos tons, mais adultos e sombrios, diferentes das cores berrantes e histórias por vezes inocentes do passado. Na consagrada graphic novel *Watchmen*, de Alan Moore¹⁴, os heróis mascarados são contestados por muitas vezes enxergar um mundo formado apenas pela

¹¹ Nascido em 15 de fevereiro de 1948. Foi figura destaque no movimento underground americano, Entre 1986 e 1991 publica *Maus*, que lhe renderia prêmios como o Pulitzer especial de 1

¹² Nascido em 10 de novembro de 1960. Começou sua carreira escrevendo críticas literárias e publicou seu primeiro livro, uma biografia da banda Duran Duran, durante esse período. Nos quadrinhos, escreveu em colaboração com Dave McKean duas histórias: *Violent Case* e *Signal to Noise*. Posteriormente fecharia contrato com a DC Comics, criando *Sandman* e outras obras.

¹³ Nascido em 27 de janeiro de 1957. Sempre fã de quadrinhos e após alguns trabalhos autorais, entrou para a Marvel como desenhista da série *Demolidor*. Com o tempo, assumiu os roteiros e se estabeleceu como um dos grandes nomes de sua época, posteriormente lançando aclamadas obras como *Cavaleiro das Trevas*, *Batman Ano Um* e *300*.

¹⁴ Nascido em 18 de novembro de 1953. Começou a publicar poesias no final da década de 60. Publicou histórias para a revista britânica *2000AD* e posteriormente fecharia contrato com a DC Comics, criando obras como *V de Vingança*, *Watchmen* e *A Piada Mortal*.

dicotomia bem/mau, preto/branco, referenciando os super-heróis clássicos, em vez de o mundo como ele realmente é: formado por tons de cinza.



(Figuras 26, 27, 28 e 29: *Sandman*, Cavaleiro das Trevas, *Watchmen* e *Maus*)

Os anos 1990 foram marcados por uma ruptura de grandes nomes do meio com as mais famosas editoras, que possuíam os direitos e maior parte dos lucros dos quadrinhos vendidos. Nesse período, surge a Image Comics, com o intuito de dar totais créditos ao escritor e desenhista da obra, além de total liberdade criativa em todo o processo. Nomes como Jim Lee e Todd McFarlane, famosos ilustradores de Marvel e DC, estão entre os fundadores. Obras como *Spawn*, *Saga* e *The Walking Dead* surgem nesse novo selo. O

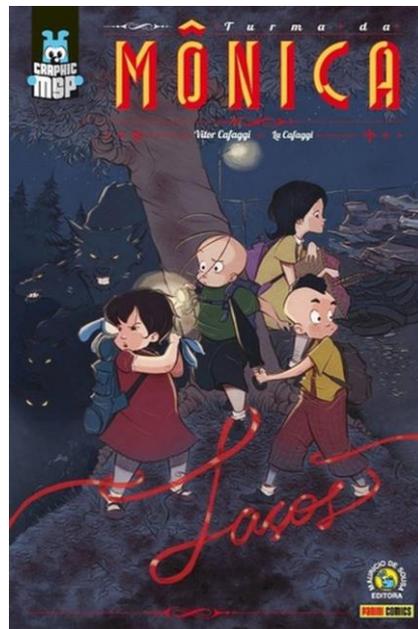
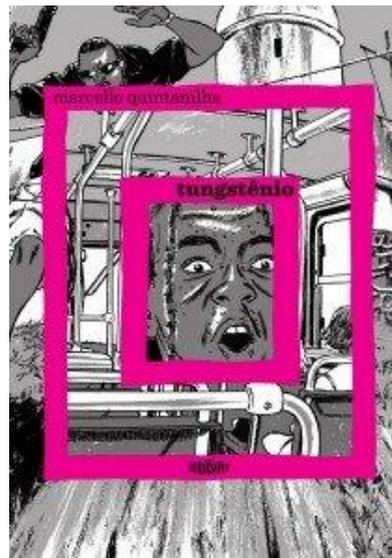
último faz tremendo sucesso, recebendo inúmeros prêmios e ganhando um programa televisivo. Will Eisner comenta a evolução dessa forma de arte:

Essa antiga forma artística, ou método de expressão, desenvolveu-se até resultar em tiras e revistas em quadrinhos, amplamente lidas, que conquistaram seu espaço na cultura popular deste século. É interessante notar que apenas recentemente a arte sequencial emergiu como uma disciplina discernível ao lado da criação cinematográfica, da qual na verdade é precursora. (WILL EISNER, pg. IX)



(Figuras 30, 31 e 32: Saga, Spawn e *The Walking Dead*)

História em quadrinhos é um assunto muito falado no momento devido ao grande sucesso dos filmes de super-heróis, principalmente da Marvel Studios. Quadrinhos independentes vêm ganhando mais espaço e novos nomes surgem a cada ano, com incentivo também de editoras maiores, como a Maurício de Souza Produções e a iniciativa Graphic MSP, que seleciona artistas promissores do cenário nacional dando-lhes a oportunidade de criar suas próprias histórias com os personagens da Turma da Mônica. Para Marcello Quintanilha, autor de Tungstênio e Talco de Vidro, o mercado nacional de quadrinhos adquiriu uma maior visibilidade e impulso, diferente de anos atrás, muito devido à internet e a leis de incentivo. As publicações nacionais têm melhorado, ganhando qualidade e destaque. Porém, há necessidade de se consolidar o mercado e ter um consumidor mais presente e ampliado, com as editoras investindo mais nessa área.



(Figuras 33, 34 e 35: Talco de Vidro, Tungstênio e Turma da Mônica: Laços)

CONSTRUÇÃO DE ROTEIRO

Para Doc Comparato, 2001, há diversas maneiras de se definir um roteiro, sendo, simplificada, a forma escrita de qualquer projeto audiovisual. Jean-Claude Carrière menciona que o roteirista está muito mais próximo do diretor do que do escritor, já que o roteiro seria o princípio de um processo visual, não o final de um processo literário. Nos quadrinhos, o roteiro tem papel fundamental numa obra. Comparato cita Syd Field sobre a importância do processo contínuo na produção de um roteiro:

Escrever um roteiro é um processo passo a passo. Primeiro, encontra-se um tema; depois, estrutura-se a ideia; em seguida, definem-se as personagens; mais tarde, procuram-se os dados que façam falta (...) Primeiro o primeiro ato, depois o segundo, e depois o terceiro. Quando o primeiro rascunho está pronto, fazem-se uma revisão profunda e as alterações necessárias para o ajustar à dimensão adequada. Por último é preciso poli-lo até estar pronto para ser visto por todos. (SYD FIELD)

Comparato propõe, tomando em conta a então subjetividade do processo e buscando tornar a criação mais objetiva, seis etapas para a criação de roteiro:

Ideia

Um roteiro começa sempre a partir de uma ideia, de um fato, que provoca o escritor a necessidade de relatar. Encontrar uma ideia por vezes é um dos momentos mais abstratos em toda a criação, já que não exatamente um método preciso no processo, precisa-se de talento e trabalho. São seis os tipos de ideias existentes para um roteiro, de acordo com Doc Comparato:

- > Ideia selecionada: Proveniente de nossa memória ou vivência pessoal;
- > Ideia verbalizada: Surge daquilo que alguém nos conta, que nasce de algo proveniente do ambiente que nos rodeia;
- > Ideia lida (ideia grátis): São ideias que encontramos ao ler com atenção um jornal, um livro, um folheto;
- > Ideia transformada: Surge de uma ficção, de um livro, de uma obra de teatro, etc. Não é plágio, já que usa de uma mesma ideia de forma diferente;
- > Ideia proposta: Que nos é encomendada. Como um produtor propondo um roteiro com algum tema pré-definido, etc.;
- > Ideia procurada: Surge de uma pesquisa para saber o que o mercado quer no momento. Qual a demanda de determinado público;

A junção do abstracionismo da ideia com a necessidade do trabalho e teoria é comentada também por Will Eisner:

Quando comecei a desvendar componentes complexos, detendo-me em elementos até então considerados 'instintivos' e tentando explicar parâmetros dessa forma artística, descobri que estava envolvido mais com uma 'arte de comunicação' do que uma simples aplicação de técnicas artísticas. (WILL EISNER, pg.x)

Conflito

Para Comparato, o conflito é o cerne, a assistência do drama. Do latim, *drama*, que significa ação. Portanto, sem conflito, sem ação, não existe drama. Pelo fato do homem ser dialético, desenvolvendo-se através de antagonismos e contradições, a vida do homem sem os problemas, as lutas internas, não faria sentido. O conflito se torna algo inerente ao ser humano.

Então, o próximo passo a seguir é concretizar a ideia, descrevendo o conflito num *storyline*, que nada mais é do que o termo para designar, de maneira reduzida, o conflito-matriz de um roteiro, não passando de cinco ou seis linhas. O *storyline* deve englobar apenas o essencial, que seria:

- > A apresentação do conflito (alguma coisa acontece);
- > O desenvolvimento do conflito (alguma coisa deve ser feita);
- > A solução do conflito (alguma coisa se faz).

A exemplo do monomito, de Joseph Campbell, 1949, a divisão em três blocos é algo que se repete em quase todas as obras. Desta forma, o início, meio e fim se tornam uma ordem primordial para o processo de criação de forma geral. A jornada do personagem seguindo esse conceito se baseia em sair de seu cotidiano, encontrar forças para superar um problema e ter um crescimento pessoal.

Personagem

É o que se aplica a um personagem, dando-lhe personalidade na narração. Um personagem verossímil precisa, além de aspectos comuns a todos os seres humanos, de características próprias que o definem. Para tanto, os personagens precisam antes de um argumento, uma sinopse, para de fato ganharem vida. Comparato explica esse processo:

O nascimento da personagem que vai começar a desenvolver o conflito é determinado no próprio instante em que se começa a escrever a sinopse. Poder-se-ia dizer que a sinopse é o reino da personagem e, quanto mais desenvolvida estiver, mais possibilidades terá o roteiro (DOC COMPARATO, pg. 112)

A sinopse é um texto que busca se tornar imagem. É preciso ser feita de maneira simples, clara e concreta, para servir como um guia para qualquer outro roteirista que venha a formular um roteiro a partir dela. Uma sinopse bem feita deve responder o objetivo e as ações principais do protagonista, o clímax e o que se pretende explicar com essa história.

Outras questões são de suma importância na criação do argumento. É preciso definir quando ela se passa (em que momento, se o tempo é contínuo, se há saltos temporais, etc.). Porém, é preciso entender a diferença entre temporalidade e tempo dramático. O segundo varia de acordo com a emoção de cada cena e o tempo que o roteirista quer passar ao espectador.

Deve-se atentar também a onde se passará a história, pois a ambientação está intimamente ligada à criação da personagem. Os seres humanos são influenciados pelo meio, nada mais justo do que buscar o mesmo para uma personagem com o intuito de dar-lhe mais vida. A localidade deve ser descrita de forma visual, geográfica e inseri-la num contexto histórico, de acordo com as palavras de Comparato:

Com isto queremos dizer que o onde não contém apenas um componente geográfico, com oportunos detalhes sobre o cenário, mas também implica num contexto social e histórico. (DOC COMPARATO, pg. 121)

Uma história precisa de um (ou mais de um) protagonista, que é a personagem básica do núcleo dramático central. O herói da história. Como

dito anteriormente, o protagonista deve ter capacidade de ação e expressão, além de uma personalidade carismática. Para Syd Field, uma personagem deve mudar no decorrer da trama, adotando atitudes negativas ou positivas. Comparato acredita que é necessário conhecer de fato a personagem criada. Imaginar suas fraquezas mais e menos óbvias, tornando a criação mais viva e também aproximando criador e criatura. Ela deve sentir e pensar de uma forma singular, com suas próprias particularidades nos atos mais comuns. Os nomes também devem ser algo que expressem a personalidade da personagem, assim como seu contexto social e cultural. Uma personagem de classe alta possui outro contexto social se comparado a uma de classe baixa, para tanto suas características devem expressar tal diferença, segundo as próprias palavras de Doc Comparato:

A complexidade de uma personagem e suas contradições têm de se manifestar para que seja verossímil, real. Quanto maior for sua densidade humana, mais real nos parecerá. Um grave erro na configuração de uma personagem é pretender que seja perfeita. Por natureza, o ser humano é imperfeito e, portanto, contraditório e conflituoso. Uma personagem tem de ser única; ter as suas impressões digitais como qualquer outro ser humano, um passado, uma infância, uma adolescência, sofrimentos e alegrias. (DOC COMPARATO, pg. 128)

Comparato ressalta também que, assim como o ser humano, uma personagem nunca deve ser estática, isto é, nunca se modificar. Ele deve estar em constante desenvolvimento, fazendo com que as transformações internas se reflitam também nas suas características exteriores. Isso se chama evolução de personagem.

Ação dramática / Tempo dramático / Unidade dramática

O núcleo central da ação dramática é o *plot*, com as ações organizadas de modo que exista uma conexão e sejam bem estruturadas. A estrutura é a divisão do argumento em cenas (momentos dramáticos), onde se segue uma ordem com as necessidades dramáticas.

Segundo Doc Comparato, a estrutura dramática clássica se divide em primeiro ato (exposição do problema, aparece o conflito), segundo ato

(complicação do problema, crise) e terceiro ato (clímax, resolução), como visto anteriormente no tópico **conflito**.

Os três atos possuem estruturas dramáticas próprias, e em alguns casos, de acordo com a preferência do roteirista, também se apresenta o chamado epílogo, onde é explicado o porquê da história.

Além disso, o roteirista tem a liberdade de escolher de acordo com sua necessidade o tempo de apresentação de cada objetivo dramático de determinada ação. Em cada fragmento da estrutura narrativa, encontra-se a noção de tempo dramático. Existe o tempo dramático parcial (que ocorre dentro de cada cena) e o tempo dramático total (que é a soma de todos os tempos dramáticos parciais). O chamado ritmo de uma história nada mais é do que a qualidade que um roteiro possui de relacionar um conjunto de ações dramáticas dentro de um tempo considerado ideal. As escolhas de narração, diálogo e clímax estão intimamente ligadas ao tempo dramático e consequentemente ao ritmo da história. Segundo Will Eisner

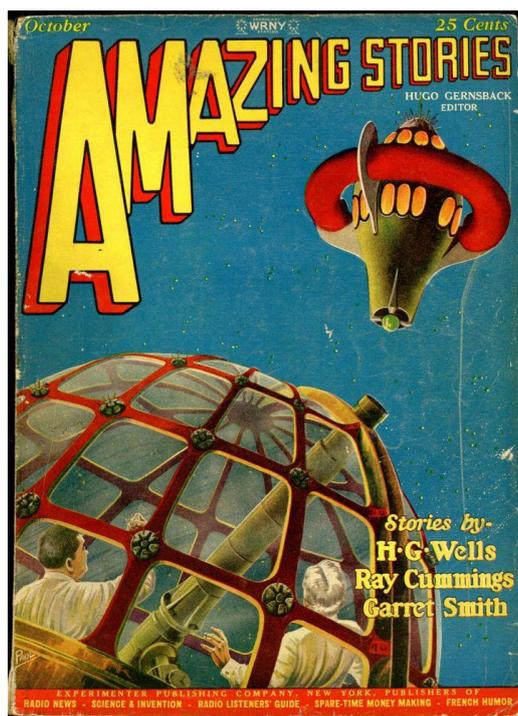
A capacidade de expressar a passagem do tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa audiovisual. É essa dimensão da compreensão humana que nos habilita a reconhecer e compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana. É nesse teatro da nossa compreensão que o narrador gráfico exercita sua arte. (WILL ESINER, pg. 24)

Já a unidade dramática se constitui das cenas do roteiro. Esse é o momento em que o roteiro se transforma num produto audiovisual propriamente dito; após todos os pontos ditos anteriormente, se transforma em uma única obra finalizada. No caso dos quadrinhos, o ato de escrever e desenhar são atos interligados. O roteirista deve escrever pensando nesse processo final; caso não desenhe, pensando em como guiar da melhor forma o desenhista. Pensando além do roteiro, mas também na forma do quadrinho e no modo como a unidade dramática deve ser usada (requadro, diálogo, balões e etc.).

Como visto, uma obra pode surgir de um momento de subjetividade, mas ainda assim requer muita técnica para chegar em sua versão final de modo a cativar o leitor e fechar um desenvolvimento das personagens, assim como uma evolução natural também do escritor. Os elementos descritos anteriormente são de suma importância para uma obra equilibrada, essenciais a um bom produto.

FICÇÃO CIENTÍFICA NOS QUADRINHOS

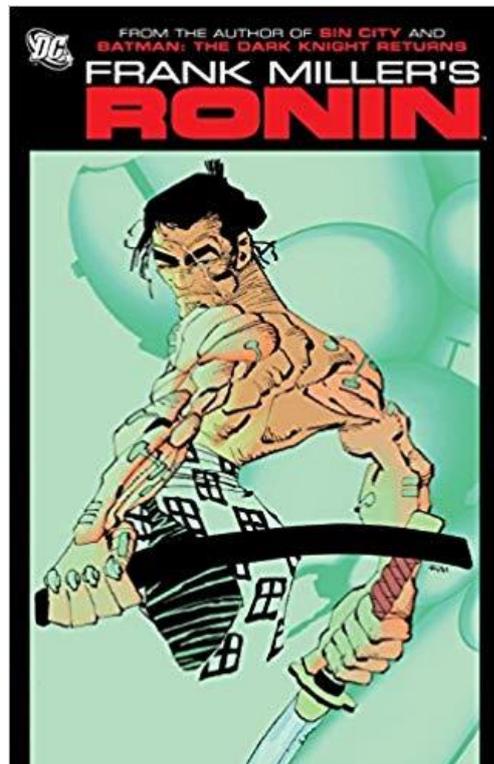
Entrou para o gênero literário em 1817, mas somente em 1826 ganhou destaque com uma revista especializada no gênero, a *Amazing Stories*, de Hugo Gernsback, ganhando grande popularidade nos anos seguintes, definindo até mesmo o sub-gênero da ficção *pulp*. As histórias dos chamados super-heróis também surgiram de início como histórias de ficção científica por não se enquadrarem em nenhum outro gênero, sendo que mais tarde se tornariam elas mesmas um próprio gênero, tamanha sua popularidade. Para o escritor Bráulio Tavares, “ficção científica são todas as histórias que transformam a realidade e têm uma certa vinculação com a ciência”, além de acreditar que 95% ser ficção, sendo o científico um tempero para a história.



(Figura 36: *Amazing Stories*, de Hugo Gernsbak, 1817)

Ao longo dos anos, algumas obras ganharam destaque nesse gênero dos quadrinhos; entre elas, *Ronin*, de Frank Miller, lançada em 1983. A obra narra a história de um homem com deficiência que se vê ligado a um samurai do Japão Feudal que morre enfrentando o demônio que matou seu mestre. A

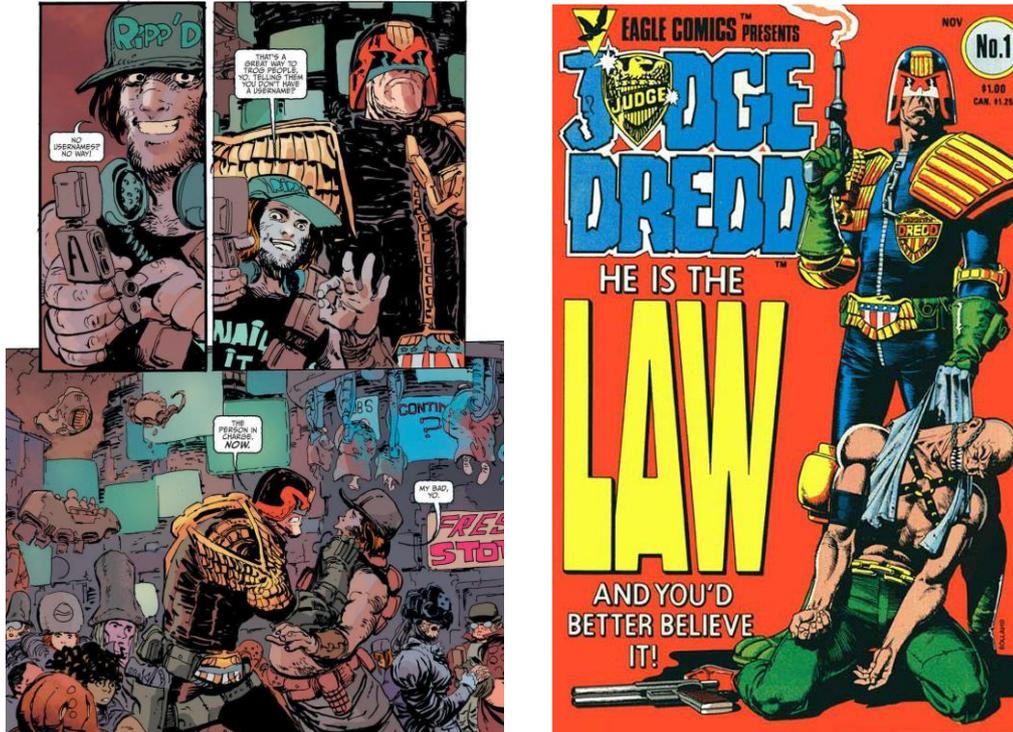
mente de ambos os personagens se funde, trazendo o samurai para uma Nova York futurista. A obra possui características *cyberpunk*¹⁵ e abriu caminho



(Figura 37: *Ronin*, de Frank Miller, 1983)

Juiz Dredd, do roteirista John Wagner, do editor Pat Mills e do ilustrador Carlos Ezquerra, é um dos grandes nomes quando se fala de ficção-científica nos quadrinhos britânicos. Fazendo sua estreia em 1977, em uma antologia da 2000 A.D, a trama se passa no ano de 2066, na cidade de Mega-City One, cidade futurista contaminada por radioatividade localizada na antiga América do Norte. Nesse local, os juízes são responsáveis pela ordem, julgando qualquer tipo de crime da maneira que acharem melhor, inclusive executando pessoas em público, preservando a rigorosa legislação local. Um desses juízes se chama Joe Dredd, o protagonista da trama.

¹⁵ Termo criado em 1980 pelo escritor Bruce Bethke. É um subgênero da ficção científica caracterizado pela alta tecnologia e baixa qualidade de vida (*high tech, low life*), mesclando ciência avançada, como as tecnologias de informação e a cibernética junto com algum grau de desintegração ou mudança radical no sistema civil vigente.



(Figuras 38 e 39: Juiz Dredd, de John Wagner, 1977)

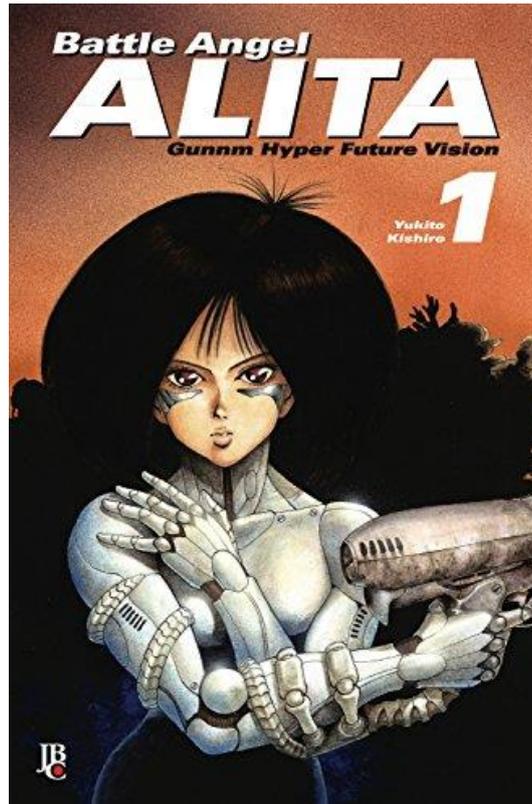
O estilo *cyberpunk* possui grande influência da cultura japonesa, portanto os quadrinhos japoneses, ou mangás¹⁶, não ficam atrás quando o assunto é ficção científica. Akira, publicada entre 1982 e 1990, é uma das obras que mais influenciaram o gênero. Kaneda e Tetsuo são integrantes de uma gangue de motoqueiros que vagam pela cidade de Neo-Tóquio, cidade japonesa reconstruída após ser destruída por uma entidade chamada Akira, no passado. Após um acidente, os personagens se deparam com uma criança fugitiva de um laboratório, O mesmo acidente desperta poderes em Tetsuo, que o transformam no novo Akira, sendo agora o vilão da trama. Utilizando de características *cyberpunk*, o mangá de Katsuhiro Otomo trabalha bem temas do nosso cotidiano, como violência, religiosidade e drogas.

¹⁶A palavra surgiu da junção de dois vocábulos: “man” (involuntário) e “gá” (desenho, imagem). Ou seja, mangá significa literalmente “desenhos involuntários”. Embora as primeiras manifestações dos quadrinhos japoneses datem ainda do século XI, com caricaturas cômicas de animais chamadas “*chôjûngiga*”, foram necessários 600 anos para que o termo “*mangá*” efetivamente surgisse.



(Figura 40: *Akira*, de Katsuhiro Otomo, 1982)

Outra importante obra japonesa é *Gunm: Battle Angel Alita*, de Yukito Kishiro. Gally, uma ciborgue, vive num mundo pós-apocalíptico onde ter partes mecânicas no corpo é algo banal. A personagem é encontrada na Cidade Sucata, que recebe o lixo vindo da cidade flutuante de Zalem, onde moram os mais privilegiados, pelo Dr. Ito, que a reconstrói e a adota. Mais tarde, ela descobre sua habilidade de combate e passa a ser uma caçadora de criminosos. A trama ainda usa da dicotomia entre as duas cidades para enriquecer o pano de fundo, tornando-se uma das obras mais aclamadas da ficção científica oriental.



(Figura 41: *Battle Angel Alita*, de Yukito Kishiro, 1990)

Como visto, assim como no cinema e na literatura, grandes obras se destacam também nos quadrinhos desse importante gênero do entretenimento, sendo o escolhido como principal estilo, juntamente da aventura, desse roteiro de história em quadrinhos.

METODOLOGIA

O processo iniciou-se com a leitura de materiais que auxiliassem e embasassem a obra criada. Pensando nos detalhes do que se compõe uma história em quadrinhos, buscou-se referências em autores que não só conhecem esse meio na teoria, mas também na aplicação do conteúdo, ou seja, roteiristas desse formato de mídia (Will Eisner, Scott McCloud, Alan Moore, entre outros). O problema principal da pesquisa originou-se da vontade de elaboração de um roteiro que envolva e entretenha o leitor, causando assim sentimentos diversos que estão intimamente ligados à sua experiência de vida e crenças.

No decorrer do processo, algumas outras referências surgiram de forma pensada ou não, como filmes (O Exterminador do Futuro, *Blade Runner*, De Volta para o Futuro), adicionando também ao conteúdo da obra. A pesquisa é de caráter qualitativo, ou seja, não é completamente impessoal e as impressões do pesquisador se sobressaem de alguma forma, trazendo suas crenças e vivência para o conteúdo final. Após consultar a parte teórica, criou-se o *storyline*, que visa ser um ponto inicial para o roteiro, mas que ainda mantém a ideia central da trama.

Em seguida, houve a criação do roteiro e dos personagens, executado seguindo as referências previamente catalogadas. Durante todo o processo, houve a busca por referências visuais para os personagens e os cenários que fazem parte da história, procurando tornar a obra mais facilmente visualizada por parte do espectador. A inspiração no visual vai desde o estilo futurista *cyberpunk*, quanto de filmes, jogos e outras histórias em quadrinhos para a criação dos personagens e do ambiente. Usou-se os passos descritos por McCloud para a criação dos personagens, como: Design (traços únicos para os personagens) e Principais Expressões Faciais (raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa), trazendo mais verossimilhança aos personagens criados. Além do detalhamento de características individuais de cada uma das personagens.

Estilo de publicação

Um dos estilos mais usados para as publicações de quadrinhos é o formato mensal, com uma edição curta ao mês, facilitando acesso por ser mais barato e mantendo o leitor entretido, já que não há um período tão longo entre uma edição e outra. Tanto o mercado nacional quanto o americano, grande polo das histórias em quadrinhos *blockbuster*¹⁷, usam desse formato de publicação nos seus principais gibis.

Nos EUA, criou-se o termo *one shot* para quadrinhos de única publicação, mas no Japão o termo é empregado para se referir a protótipos de publicações mensais que podem vir a se tornarem publicações mais longevas. A publicação então surge como uma opção para apresentar a ideia do autor e também como um termômetro da recepção do público para essa ideia, podendo fazer com que a obra sofra ou não alterações para se tornar uma publicação em série.

Um dos intuitos desse roteiro apresentado é justamente servir como um *one-shot*, apresentando o conceito central da trama e também servir como um protótipo de publicação seriada.

¹⁷ O termo surgiu no início dos anos 40 do século XX para descrever uma bomba lançada a partir de aviões, capaz de destruir um quarteirão inteiro. Em inglês "*block*" significa quarteirão e o verbo "*bust*" significa quebrar. No âmbito da indústria cinematográfica, conceito também usado em outras mídias como os quadrinhos, a palavra começou a ser usada graças a filmes como "Tubarão" de 1975, que conseguiu mais de 100 milhões de dólares na venda de bilhetes de cinema. O filme foi considerado um "arrasa quarteirão".

DESENVOLVIMENTO

Sinopse

Em futuro onde as viagens no tempo são possíveis, o grupo secreto conhecido como Cronos é responsável por conseguir informações do passado para conhecer mais sobre a Grande Guerra que ocorreu há centenas de anos, dizimando milhões de seres vivos. Porém, um recruta chamado Cairo irá descobrir que os mistérios do passado podem estar intimamente ligados ao seu próprio tempo.

Histórico

No ano de 2021, uma Grande Guerra consumiu a Terra, causada pela ganância do homem, levando consigo bilhões de pessoas. Os governantes de várias nações então tomam a iniciativa de propor um tratado de paz, com as maiores mentes da humanidade trabalhando junto no desenvolvimento da tecnologia e captação de recursos, com o intuito de criar algo que una os povos novamente, evitando futuras guerras. É criada então a Metrópole, em 2035, localizada na África, continente menos afetado pela Grande Guerra, onde o conhecimento tecnológico se desenvolveria em grande escala, guiada pelos chamados mentores, que haviam sido escolhidos a dedo pelos governantes das principais nações. A Metrópole então serve a seu principal propósito de ser um pólo de desenvolvimento de tecnologias que auxiliem para a criação de um futuro melhor para a população. Com o tempo, milhares de pessoas migram para os arredores da Metrópole com a intenção de conseguirem emprego e até mesmo esperança de algum tipo de ajuda. Pequenas cidades se instalam por ali.

No ano de 2052 começam os estudos sobre o fluxo do tempo e viagem temporal, em segredo absoluto na Metrópole. No ano de 2059, há o primeiro caso de viagem ao passado, a cobaia jamais retornou. Os mentores não permitem que a informação da nova tecnologia se propague, alegando que tal conhecimento causaria grande alvoroço em toda a população, já que um poder assim poderia causar problemas inimagináveis. No ano de 2061 a viagem no tempo é estável. Um grupo altamente treinado e derivado das forças militares da Metrópole é criado para expedições temporais, porém sem qualquer influência nos acontecimentos históricos. Seu nome é Cronos. A história começa no ano de 2077, onde expedições acontecem ainda com certa regularidade com o intuito de catalogar informações de culturas praticamente dizimadas pela Grande Guerra e avançar os estudos da viagem temporal.

Nome

Kairós é um nome de origem grega que significa “momento certo” ou “oportuno”. Na mitologia, Kairós era filho de Cronos, o deus do tempo e das estações. Diferente do seu pai, ele tinha uma ideia de que o tempo não era linear, não podendo determinar ou medir. O termo Kairós então é entendido como um momento oportuno único para se realizar um feito ou objetivo, não como um tempo cronológico (dias, horas, etc). Para a religião cristã, Kairós significa “o tempo de Deus” e Cronos, “o tempo dos humanos”. O nome é escolhido por representar a oportunidade única de se mudar o tempo, além das referências também ao nome de Cronos, a equipe de viagens temporais.



Personagens

Cairo

Nascido em Varis, cidade dormitório próxima da Metrópole, atualmente com 23 anos. Possui personalidade forte, grande senso de justiça e bom coração. Esguio, nem alto ou baixo, e possui ótima agilidade e velocidade.

Não conheceu sua mãe e teve que conviver muito jovem com o desaparecimento de seu pai. Como muitos órfãos da região da Metrópole, Cairo ganha moradia e educação, mas com a condição de se tornar um oficial da Metrópole, treinando arduamente desde a adolescência. Após anos, Cairo é recrutado para o time Cronos das forças especiais. Após se destacar entre os recrutas, Cairo é convocado para uma reunião onde espera uma promoção, apesar de jovem. Ardyn, o líder das forças da Cronos, o recebe e lhe conta tudo sobre as viagens temporais e o objetivo maior dessa força especial em específico. Há duas opções após essas informações: aceitar integrar a força Cronos ou ter sua mente apagada e continuar com sua vida. Sem pensar duas vezes, Cairo aceita a tarefa.

Cronos

Grupo especial criado para ser o exército pessoal dos mentores. Dentro da Cronos, há um grupo especial secreto destinado para viagens temporais, geralmente composto por pessoas observadas e escolhidas ainda bem jovens.

Ardyn

Líder do grupo de viajantes no tempo, Cronos. Sério, confiante e extremamente leal aos mentores. Possui cerca de 40 anos. Não gosta de Cairo, por achá-lo temperamental demais. Filho de militares, cresceu sonhando em ser parte da Cronos, se preparando desde muito novo. Ascendeu rapidamente dentro da corporação, pelo seu comprometimento com os mentores. Acabou perdendo seu braço em uma de suas primeiras viagens temporais, mas ganhou um poderoso braço metálico dos cientistas da Cronos. Possui voz grossa, pouco senso de humor e é altamente treinado no combate corpo-a-corpo.

Anika

Braço direito de Ardyn. Confiante, leal, mas que não concorda com todos os pensamentos do líder da Cronos nem dos mentores. Possui cerca de 28 anos. Também foi uma das órfãs recrutada pela Cronos. Desde jovem se mostrou extremamente útil pela sua habilidade de espionagem e agilidade, por isso ganhou espaço na corporação. Recebeu treinamento diretamente de Ardyn, ganhando sua confiança. É magra, sedutora e geralmente age em prol de interesse próprio.

Rebeldes

Jovens órfãos criados por Norman, ex-cientista da Cronos. Possuem conhecimento sobre os acontecimentos envolvendo a Cronos no passado. Não possuem credibilidade perante a população e muitas vezes são taxados de malucos arruaceiros por confrontarem os oficiais da Metrópole. Ocasionalmente, traçam planos para sabotar a Cronos em busca de pistas, buscando alterar de alguma maneira mudar os fatos ocorridos no passado.

Norman

Inteligente, de bom coração e geralmente calmo. Norman é um ex-cientista que conheceu o pai de Cairo. Há alguns anos, acabou descobrindo os segredos sombrios da Cronos e acabou fugindo do local. Foragido, acaba se instalando numa cidade ao redor da Metrópole, onde ajudou algumas crianças órfãs, com o intuito de ensiná-las e impedir que sejam recrutadas à força pela Cronos. Ainda hoje, ele tenta recriar alguns equipamentos caseiros para ajudar os rebeldes. Baixo, parcialmente careca e de cabelos brancos. Ainda usa um jaleco surrado na hora de trabalhar.

Zoey

Os outros rebeldes a veem como uma líder por ser a mais velha do grupo. Forte, inteligente e determinada. Possui 20 anos. Foi a primeira criança encontrada por Norman, enquanto fugia dos oficiais da Metrópole. Desde então, busca criar planos para sabotar e resgatar crianças das mãos da Cronos. Usa roupas inspiradas em um filme velho apresentado a ela por Norman: “De Volta para o Futuro”. Sua força e rebeldia podem ser vistas também nos seus cabelos.

Mentores

Líderes da nação. Foram criados para governar o povo usando de sua inteligência em prol do desenvolvimento, mas suas reais intenções se moldaram de acordo com o tempo. Criadores do projeto Cronos e das viagens temporais, que ainda não são de conhecimento público. A equipe de cientistas crê que as viagens podem de alguma forma mudar o passado e a Grande Guerra, mas as reais intenções dos Mentores são outras.

Sidus

Principal mentor e líder de tecnologia da Metrópole. Uma das cabeças por trás do projeto Cronos. Com cerca de 55 anos, é extremamente confiante e

inteligente. Foi um dos maiores responsáveis pelo uso da viagem no tempo para ocasionar a Grande Guerra no passado, pensando assim ter salvado todo futuro da humanidade, guiando à prosperidade e aos avanços tecnológicos. Apesar de sua obsessão por controle e poder, acredita piamente ser o salvador da humanidade. Ainda jovem, leu uma aclamada obra antiga chamada “*Watchmen*” e se vê muito parecido com o personagem Ozymandias. Anda com vestes cerimoniais, usa uma tiara de ouro e possui um tom de voz calmo, mas que se mostra ameaçador às vezes. Um estrategista nato.

Metrópole

Localizada na África, continente menos afetado pela Grande Guerra, é uma cidade futurista e próspera criada para ser uma espécie de capital mundial e principal lar dos mentores. Com o tempo, cidades menores se instalaram ao seu redor, principalmente de trabalhadores responsáveis pelas construções na Metrópole. Muitas pessoas também se mudaram para a região com a esperança de um futuro melhor, mas nem todas conseguiram.

ROTEIRO

Prólogo:

2021: Uma Grande Guerra consumiu a Terra, causada pela ganância do homem, levando consigo bilhões de pessoas. Os governantes de várias nações então toma a iniciativa de propor um tratado de paz, com as maiores mentes da humanidade trabalhando junto no desenvolvimento da tecnologia e captação de recursos, com o intuito de criar algo que una os povos novamente, evitando futuras guerras.

2035: É construída a Metrópole, com o intuito de desenvolver a tecnologia em prol da nação. Localizada na África.

2040: Milhares de pessoas migram para os arredores da Metrópole com esperança num futuro melhor. Pequenas cidades se instalam por ali.

2052: Começam os estudos sobre o fluxo do tempo e viagem temporal, em segredo absoluto na Metrópole.

2060: A primeira cobaia jamais retornou. Os mentores decidem não divulgar a pesquisa ao público.

2063: Um grupo altamente treinado e derivado das forças militares da Metrópole é criado para expedições temporais. Seu nome é Cronos. Militares de alto nível compõem o time. É tomada a decisão de se treinar órfãos para compor a equipe.

2067: Cairo, que teve os pais desaparecidos quando criança, é levado do orfanato até a Cronos.

Presente, ano 2077.

Cairo abre os olhos e senta na cama, olhando em direção à janela. Ele levanta e vai até a janela para olhar a cidade ao amanhecer. A cidade está maravilhosa como sempre, com seus prédios refletindo a luz do sol, além dos carros voadores que parecem dançar por toda Metrópole. Cairo sorri lembrando que hoje é o dia da sua primeira viagem temporal. Com apenas um toque em seu relógio, uma luz passa por todo o seu corpo e em instantes ele já está com a roupa oficial da Cronos. Ele sai do seu quarto em direção ao topo do prédio. Cairo protege o rosto do vento causado pelo carro flutuante que acaba de aterrisar. Malone, um dos oficiais acima de Cairo e um de seus melhores amigos, abre a janela com um largo sorriso.

- Pronto pra primeira missão em campo, “oficial” Cairo?

Cairo entra no veículo, que alça vôo em direção a sede Cronos.

- Cairo: Só ansioso!

- Malone: Não tô tão ansioso pra ver o comandante.

- Cairo: Nem ligo mais pra isso, Malone.

Cairo olha pela janela, ao longe vê as cidades satélites que não possuem a mesma beleza da Metrópole.

Ruas pouco iluminadas e não tão limpas, alé de pequenas casas e conjuntos constituem boa parte dos arredores da Metrópole. Em uma dessas casas mora Zoey, uma órfã que fugiu boa parte da vida do recrutamento forçado da Cronos. Ela está olhando pela janela, mas uma grande sombra parece escurecer seu rosto aos poucos. Ela olha para cima com uma determinação causada por certo ódio. Apesar de estar longe dali, o prédio Cronos é algo tão monumental que em determinados momentos do dia é capaz até de ofuscar parte da luz solar em alguns pontos distantes.

- Malone: Chegamos, Cairo.

O carro de Cairo e Malone se aproxima da Cronos. Alto, imponente, com vidros que refletem tanto o Sol que mais parecem ele próprio. Em frente ao prédio, uma enorme estátua de um dos mentores, apontando para o céu, de mão dada com uma criança. Malone percebe uma pequena confusão no térreo do edifício, o que faz Cairo olhar pela janela enquanto aterrisam.

- Malone: Olha só aquela confusão lá embaixo! São os “rebeldes”.

Guardas Cronos tentam conter a manifestação que acontece ali, por vezes de forma violenta. Atrás dessa linha de frente dos soldados, o carro deles finalmente aterrisa. Os dois partem em direção ao interior do eifício,

caminhando pelo enorme saguão. O ambiente é todo muito bem iluminado, em cores metálicas. Diversas pessoas andam por ali.

- Malone: Vieram pra Metrópole atrás de oportunidades e querem isso na marra. Pfft. Sabe, às vezes penso que a Grande Guerra, por mais horrível que tenha sido, trouxe coisas boas.

Eles entram em um dos elevadores. Com sua digital, Malone ativa a máquina.

- Malone: A união das nações, os avanços...Algumas pessoas nem doentes mais ficam, Cairo. Sei que é um pensamento meio merda, mas temos que ver o lado bom da...

Uma voz metálica interrompe seu pensamento. Ela sai do aparato que Malone acabou de colocar sua digital.

- Inteligência artificial: Oficial Cronos Nível B Malone identificado. O comandante Ardyn os espera na subsolo.

Do lado de fora do edifício, um dos guardas derruba um dos rebeldes. A placa que o jovem carregava cai no chão com os dizeres “Nós sabemos”. Zoey, que acaba de chegar ao local, ajuda seu amigo. Ela sai dali apoiando o rebelde e são seguidos pelos demais. Zoey dá uma última olhada em direção a Cronos.

O elevador onde Cairo e Malone estavam se abre. O local é todo branco e bem iluminado, o que até ofusca algumas vezes a visão. Alguns cientistas trabalham ali. Há alguns quartos num corredor e uma enorme sala atrás de um vidro, localizada bem ao centro do salão, com algumas câmaras individuais parecidas com casulos.

- Cairo: Até que enfim.

- Malone: Venha. Vamos nos arrumar.

Eles entram em um dos quartos para colocarem o traje de viagem temporal. O uniforme é todo negro, lembrando um uniforme tático da Cronos, mas com alguns apetrechos exclusivos. Ele permite adaptação ao ambiente, como tradutor, comunicador e camuflagem, além de ser esterilizado, evitando assim que vírus do passado causem problemas aos viajantes. Cairo está ajustando o relógio em seu pulso, enquanto Malone está sentado encaixando seus pés nas botas. Ambos são surpreendidos por uma voz à porta.

- Ardyn: Leu o relatório? Espero que você não estrague tudo na sua primeira missão, recruta.

- Cairo: Sim, senhor. Pretendo não fazer merda.

- Ardyn. Assim espero. Te vejo nas câmaras.

O comandante sai dali, deixando um clima estranho no ar.

- Malone: Eu já me acostumei com ele, mas olha, aquela prótese no braço dele me dá calafrios...

- Cairo: Não me assusta. Vamos indo...

Cairo já está entrando em uma das câmaras temporais, quando a segunda em comando, Anika, aparece.

- Anika: Lembra dos enjoos nos testes? Aqui é bem pior.

- Cairo: Obrigado, mas eu aguento.

- Anika: Ok...

Eles entram na câmara, assim como Malone. Pelo vidro, Cairo vê Ardyn fazendo conversando com um homem de traje pomposo, difícil de confundir: Um mentor. Em seguida, ele entra na sua câmara. Um dos cientistas inicia a contagem, atrás do enorme vidro.

- Cientista: Atenção para a contagem regressiva: 3...

Cairo fecha os olhos e relaxa, sabe que esse é o procedimento que aprendeu nos testes.

- Cientista: 2...1!

Cairo abre os olhos e imediatamente se abaixa para vomitar.

- Anika: Eu avisei.

Cairo limpa a boca enquanto Ardyn passa as instruções finais.

- Ardyn: Essa é uma simples missão de reconhecimento para você, Cairo. Malone irá te acompanhar. Vocês sabem da regra 1 da Cronos: Não interfiram no passado.

- Malone: Sim, senhor!

- Ardyn: Anika e eu vamos estamos em missão nível A.

Somente agora Cairo tem tempo de admirar a paisagem do local. De acordo com o relatório, a cidade é Luxor, localizada no sudeste do antigo Egito, no ano de 2010. Ele dá um enorme sorriso quando a ficha cai: Ele está em uma época totalmente diferente. O ambiente é árido, mas possui uma beleza que Cairo só havia visto nos livros. Ao longe, Malone aponta uma grande feira local ali perto. Assim que começam a caminhar seus trajés são alterados para as vestimentas da região e época. Cairo agora usa uma camiseta, uma calça e um pano cobrindo cabeça e rosto.

- Cairo: Sem esse relógio aqui nem sei como a gente entenderia a língua deles.

- Malone: E ele ainda adapta nosso traje ao ambiente local. Vou conversar com alguém pra testar isso.

Malone começa a interagir com algumas pessoas ali. Ele fala a língua local como se morasse ali desde sempre. Cairo se distrai um pouco com a região. Ele se depara com um cartaz numa parede. Há um homem apotando uma arma para os céus, de mão dada com uma criança, "Seu salvador! Viva Mustafi", é o texto no cartaz. Cairo está com um olhar assustado. Imediatamente vem a sua cabeça a imagem da grande estátua do mentor. Ele

volta seu olhar para a feira, para as pessoas que ali estão. Ele percebe a tristeza e medo no olhar de muitos que ali estão em as famílias que moram ao redor da MetrÓpole, esperando algum milagre todos os dias.

- Cairo: Nosso tempo e esse aqui não parecem tão diferentes...

De volta ao presente, Zoey está com cara fechada, de frente para a porta de uma pequena casa. A porta se abre e um senhor faz um gesto para eles entrarem. Eles entram.

Enquanto observa a região, Cairo percebe dois homens armados ameaçando um feirante.

- Soldado 1: Você deve ser louco de dever para o Mustafi, velhote!

- Feirante: Mas eu já disse que vou pagar na próxima semana, por favor...

- Soldado 1: Para outros aprenderem, alguém tem que ser o bode expiatório...

Cairo derruba o soldado que se encontra atrás. Em seguida, o soldado que conversa com o senhor nem vê o que o atinge também.

- Feirante: O que você fez, garoto?! Agora eles vão voltar com mais homens e ainda punir todos aqui!

- Cairo: Desculpe, eu pensei estar ajudan...

- Feirante: Saia daqui. Rápido!

Malone ainda conversa com algumas pessoas e nem se dá conta do ocorrido. Cairo, ainda meio desnorteadado com a situação se afasta dali. Porém, em meio a multidão ele encontra um rosto que ele jamais esqueceria: Seu pai, desaparecido desde sua infância. O homem está olhando calmamente em sua direção e começa a caminhar entre as pessoas, se afastando. Cairo vai em sua direção.

- Cairo: Mas que porra é..Pai?! Espera!

No presente, os rebeldes estão em um local pouco iluminado. Seus rostos estão iluminados por algo. Todos os jovens estão ao redor de uma mesa, olhando que aparenta ser uma planta em forma de holograma de uma das instalações da Cronos. O senhor está ao lado trabalhando em algo que parece uma porta coma alguns apetrechos tecnológicos.

Cairo persegue o homem pelas vielas da cidade, até o perder de vista. Ofegante, ele para um pouco. É surpreendido por uma tentativa de contato no comunicador.

- Malone: Cairo...Ondzzz...voczzzzz...

- Cairo: Malone? Droga, tem alguma interferência aqui. Deve estar por perto...

Ele ergue o braço, tentando achar a origem da interferência. O ruído fica mais forte quando ele aponta o relógio na direção de uma pequena casa.

- É, parece que vem dali.

Ele se aproxima lentamente do local, até perceber que algumas vozes saem de lá. O relógio de Ardyn está trasmitindo uma mensagem em forma de holograma. Ele reconhece a voz: Sidus, o mentor que havia visto mais cedo ainda na Cronos.

- Sidus: Está fazendo um bom trabalho, Mustafi.

- Mustafi: Não vejo a hora do meu exílio acabar, senhor. Fiquei sabendo que vocês já começaram a se infiltrar também em posições importantes em alguns país...

De súbito, Mustafi é erguido do chão pelo poderoso braço mêncaico de Ardyn.

- Sidus: Se continuar com o plano, vai retornar. Se quiser saber demais, vai ter um final indesejado.

- Mustafi: Si-Sim, senhor!

Cairo não entende nada do que está acontecendo. Ele fala baixo consigo mesmo.

Cairo, que está vendo tudo por um buraco na parede, não percebe um soldado que se aproxima.

No presente, Zoey está entrando em frente à porta. O doutor está limpando as mãos, satisfeito.

Cairo está tão perdido em seus pensamentos que é surpreendido por um dos soldados de Mustafi, que aponta sua arma à curta distância para ele:

- Soldado: Se deu mal, moleque!

Cairo, muito bem treinado, age rapidamente e derruba o soldado. Ao levantar a cabeça, já percebe que Ardyn e alguns soldados ali.

- Ardyn: Sabia que você traria problemas, garoto.

- Cairo: Algumas coisas nunca mudam.

- Ardyn: Vou te dar a opção de se juntar ao propósito maior.

- Cairo: Já outras **devem** mudar! Precisei vir até aqui pra entender minha própria época.

- Ardyn: Não é escolha sua. Tragam-no.

Zoey, com os rebeldes atrás, faz um sinal de positivo para Norman, que está no canto da sala, atrás de uns painéis.

Cairo é cercado por três outros soldados. O primeiro vem com um facão. Cairo desvia e lhe acerta uma cotovelada nas costas. O segundo já está em cima quando Cairo acerta um chute em sua nuca. O terceiro acerta Cairo de raspão, mas é derrubado logo em seguida. Cairo, machucado e ofegante, percebe as palmas irônicas de Ardyn.

- Ardyn: Te treinaram bem, garoto. Mas...VAMOS VER COMO SE SAI CONTRA MIM!

Ardyn pula na direção de Cairo, levantando seu braço metálico.

Cairo consegue desviar do primeiro soco poderoso de Ardyn, mas sente o vento causado pelo impacto no ar. Ardyn cria uma cratera no chão.

- Ardyn: Até que você é rápido, garoto...

Eles partem um para cima do outro. Cairo desvia de um golpe de Ardyn e pula para desviar do segundo, acertando um chute no rosto do comandante. Ainda no ar, Cairo é pego de surpresa: Ardyn consegue segurar sua perna, arremessando-o com muita força direto ao chão.

- Ardyn: Você é bom...Mas ainda falta muito.

Ardyn limpa o sangue em sua boca.

- Ardyn: Tanto esforço por uma gota de sangue.

- Cairo: Seu...desgra...çado...

Cairo perde aos poucos a consciência, escutando ao longe a voz de Sidus mandando que Ardyn leve seu corpo até ele.

Os rebeldes caminham em direção a porta, que emana uma forte luz.

Cairo abre os olhos numa sala escura e pouco vê do que se encontra ao seu redor. Algumas estantes com livros parecem estar ao fundo da sala. Ao poucos ele vai se dando conta da situação. Está algemado com as algemas típicas dos oficiais da Metrópole, largas e pesadas, sentado numa cadeira. Cairo percebe que Sidus estava o tempo todo em sua frente, com um sorriso que muitos perceberiam como um gesto carinhoso.

- Cairo: Que...Que merda...estão fazendo?

- Sidus: Já está feito, garoto. Passado e presente sempre estiveram conectados, sabe?

- Cairo: Vocês...a Grande Guerra..?

Sidus respira fundo, com um rosto cheio de compaixão.

- Sidus: Sim.

Cairo está cheio de raiva, de dor por ser enganado e por todos que perderam as vidas.

- Cairo: TODAS AQUELAS PESSOAS! SEU MONTE DE LIXO! VOCÊS...vocês...vão pagar...

Sidus não muda a expressão. Começa a andar de um lado para o outro, gesticulando calmamente.

- Sidus: Uma das primeiras coisas que ganhei na infância era um velho livro do passado. Fiquei fascinado. O mundo estava à beira de um colapso e, enquanto alguns ditos “heróis” perdiam tempo com coisas pequenas, somente um homem resolveu fazer o certo e curar o mundo. Ele matou milhões de pessoas, mas salvou um planeta inteiro, Cairo. Ele fez o que nenhum outro homem teve coragem de fazer. E nem mesmo um deus o questionou após tudo isso. E sabe por quê?

Nesse momento ele para sua caminhada.

- Sidus: Nós não precisamos de deuses se fizermos nosso próprio destino. Ainda assim, a humanidade precisa de alguém que a guie. E de que outra

forma haveria prosperidade e união entre os governos senão numa tragédia? É só isso que as pessoas entendem: Se unir por dor.

- Cairo: Pessoas sofreram e ainda sofrem por tudo que fizeram. E alguém vai descobrir essa merda de novo!

Sidus aproxima seu rosto de Cairo.

- Sidus: Nós sempre guiaremos a humanidade, ninguém impedirá isso. E você, criança, sempre morrerá bem aqui.

Nesse momento uma forte luz invade o local. Os rebeldes aparecem e começam a disparar com algumas armas aparentemente caseiras. Os oficiais que estavam ali revidam.

- Zoey: Não era pra ter gente aqui, caralho! Temos que abortar.

- Rebelde 1: Olha aquele cara preso ali. Bora ajudar!

- Zoey: Nem pensar!

Enquanto Zoey está distraída atirando nos soldados, o jovem rebelde desobedece e sai correndo em direção a Cairo. Ele usa um laser para libertar Cairo das algemas.

- Rebelde 1: Anda, anda, anda...Foi!

- Cairo: O que você tá fazendo?

- Rebelde 1: Venha comigo se quiser viver!

- Cairo: Acho que já ouvi isso.

Cairo é escorado pelo rebelde e ambos começam a correr na direção da porta de luz. Zoey está cobrindo os rebeldes na fuga.

- Zoey: VOCÊS DOIS, ANDEM LOGO!

Ardyn mira sua arma e dispara na direção de Cairo, que é atingido no ombro. A dor é intensa e ele ainda está fraco. Seus olhos começam a fechar novamente. Ele acorda, está sentado, com uma forte luz em seu rosto, fazendo-o não enxergar nada atrás dela, além de escutar algumas vozes.

- Zoey: Não devia ter feito isso, caralho! A gente não tava lá pra isso.
- Rebelde 1: Iam matar o cara, Zoey!
- Rebelde 2: Além do mais, se é inimigo dos caras, pode ajudar a gente.
- Rebelde 3: É, talvez ele seja útil pra gente. Tem que dar uma chance...
- Rebelde 4: E ele pode saber informações de lá.
- Rebelde 5: Talvez até o que o velho Norman sabe...
- Zoey: Humpf...Ta bom, tá bom...

Cairo, que estava só escutando, fala.

- Cairo: Quem são vocês?
- Zoey: A pergunta é: Quem é você?
- Cairo: Alguém que fez merda a vida toda e agora quer mudar as coisas.

Cairo se surpreende com a moça que sai da escuridão, estendendo a mão.

- Zoey: Ô, seu mané! Vamos te dar só uma chance, então não faz merda. Pode me chamar de Zoey. Nós somos a revolução. Bem-vindo.

EPÍLOGO

Ardyn está parado de frente para a parede onde os rebeldes fugiram pela porta de luz. Anika se aproxima.

- Anika: Você não costuma errar um tiro desses. Está abalado, comandante?
- Ardyn: Cale-se. Eles vão pagar por isso. Aquele garoto vai pagar.

Nesse momento, Sidus caminha calmamente até eles.

- Sidus: Acalmem-se. A guerra já está ganha antes mesmo de começar. Eles não podem fazer muita coisa. E se tentarem...

Seu rosto muda pela primeira vez, agora para um tom sombrio.

- Sidus: Nós vamos fazer mais sacrifícios para o bem maior.

QUADRO A QUADRO

PÁGINA 1

Prólogo:

2021: Uma Grande Guerra consumiu a Terra, causada pela ganância do homem, levando consigo bilhões de pessoas. Os governantes de várias nações então toma a iniciativa de propor um tratado de paz, com as maiores mentes da humanidade trabalhando junto no desenvolvimento da tecnologia e captação de recursos, com o intuito de criar algo que una os povos novamente, evitando futuras guerras.

2035: É construída as Metrópole, com o intuito de desenvolver a tecnologia em prol da nação. Localizada na África.

2040: Milhares de pessoas migram para os arredores da Metrópole com esperança num futuro melhor. Pequenas cidades se instalam por ali.

2052: Começam os estudos sobre o fluxo do tempo e viagem temporal, em segredo absoluto na Metrópole.

2060: A primeira cobaia jamais retornou. Os mentores decidem não divulgar a pesquisa ao público.

2063: Um grupo altamente treinado e derivado das forças militares da Metrópole é criado para expedições temporais. Seu nome é Cronos. Militares de alto nível compõem o time. É tomada a decisão de se treinar órfãos para compor a equipe.

2067: Cairo, que teve os pais desaparecidos quando criança, é levado do orfanato até a Cronos.

Presente, ano 2077.

PÁGINA 2

Q1

Detalhe, superior absoluto.

Cairo de olhos fechados.

Q2

Detalhe, superior absoluto.

Cairo abre os olhos.

Q3

Geral, normal.

Cairo senta na cama de seu quarto olhando em direção à janela.

Q4

Close, normal.

Cairo está escorado na janela, limpando os olhos de sono.

Q5

Close, normal.

Cairo está escurado na janela, com um sorriso de canto de rosto.

PÁGINA 3 E 4

Splash page de página dupla panorâmico com a imagem da Metrópole e o nome “Kairós”.

PÁGINA 5

Q1

Geral, normal.

Cairo pressiona um botão em seu relógio.

Q2

Geral, normal.

Instântaneamente sua roupa muda para o traje da equipe Cronos.

Q3

Geral, normal.

Cairo abre a porta do quarto, em direção à saída.

Q4

Panorâmico, superior parcial.

Cairo está no alto do prédio.

Q5

Plano médio, posterior.

Em primeiro plano, Cairo, de costas, protege o rosto do vento com uma das mãos. Em sua frente, um carro flutuante da Cronos se aproxima.

Q6

Plano médio, normal.

Malone está na janela do carro com um sorriso.

Texto

Malone: Pronto pra primeira missão em campo, “oficial” Cairo?

Q7

Grande plano geral, superior parcial.

O carro alça voo.

PÁGINA 6**Q1**

Geral, normal.

Cairo se encontra dentro do carro, junto de Malone.

Texto

Cairo: Só ansioso!

Malone: Não tô tão ansioso pra ver o comandante...

Cairo: Nem ligo mais pra isso, Malone.

Q2

Grande plano geral, normal.

Visão de rua suja, com crianças correndo e pessoas andando. Ambiente um pouco escuro.

Q3

Médio, normal.

Zoey está olhando a rua pela janela de um pequeno barraco. O ambiente é meio escuro.

Q4

Close, normal.

Ela agora olha para cima, com cara de poucos amigos.

Q5

Panorâmico, inferior.

Visão do prédio Cronos. De tão grande, parece tapar o sol e estar logo na esquina, apesar de se encontrar longe dali.

Texto

Recordatório. “Chegamos, Cairo”

PÁGINA 7

Q1

Grande plano geral, superior.

Em primeiro plano, o carro se aproxima. Ao fundo, o enorme prédio Cronos. A estátua de um dos mentores apontando ao céu pode ser vista de longe.

Texto

Malone: Olha só aquela confusão lá embaixo! São os “rebeldes”.

Q2

Médio, inferior.

Cairo olha pela janela em direção ao térreo do prédio.

Q3

Grande plano geral, superior.

Um grupo de rebeldes com placas em frente à Cronos. Alguns guardas tentam afastá-los de forma violenta.

Q4

Plano grande geral, normal.

O carro aterrissa no térreo, atrás da proteção dos guardas.

Texto

Malone: Esses merdinhas não têm noção alguma.

Q5

Geral, normal.

Eles caminham pelo saguão do prédio. Diversas pessoas passam por ali também.

Texto

Malone: Vieram pra MetrÓpole atrás de oportunidades e querem isso na marra. Pfft. Sabe, às vezes penso que a Grande Guerra, por mais horrível que tenha sido, trouxe coisas boas.

Q5

Geral, normal.

Cairo e Malone estão em um dos elevadores. Malone coloca sua digital num dispositivo na parede.

Texto

Malone: A união das nações, os avanços...Algumas pessoas nem doentes mais ficam, Cairo. Sei que é um pensamento meio merda, mas temos que ver o lado bom da...

Q6

Detalhe, normal.

Visão de do touch que Malone acabou de colocar sua digital.

Texto:

Inteligência artificial: Oficial Cronos Nível B Malone identificado. O comandante Ardyn os espera na subsolo..

Q7

Geral, superior.

Do lado de fora do prédio, um guarda derruba um dos rebeldes, que segura uma placa escrita “Nós sabemos”

Q8

Geral, superior.

Zoey ajuda o rebelde caído.

Q9

Geral, normal.

Os rebeldes seguem Zoey, que olha para trás em direção ao prédio.

PÁGINA 8

Q1

Grande plano geral, normal.

Cairo e Malone se encontram numa enorme sala bem iluminada e branca, com cientistas e câmaras atrás de um enorme vidro.

Texto

Cairo: Até que enfim.

Malone: Venha. Vamos nos arrumar.

Q2

Geral, normal.

Cairo, já com o traje de viagem no tempo, ajeita o relógio em seu pulso. Ele está em um dos quartos do local. Uma voz surge ao fundo. Malone, ao fundo, ajeita as botas.

Texto

Ardyn: Leu o relatório? Espero que você não estrague tudo na sua primeira missão, recruta.

Q3

Médio, lateral.

Cairo encara Ardyn com cara de poucos amigos.

Texto

Cairo: Sim, senhor. Pretendo não fazer merda.

Ardyn. Assim espero. Te vejo nas câmaras.

Q4

Geral, normal.

Malone, que estava atrás de Cairo, está sentado ajeitando suas botas.

Texto

Malone: Eu já me acostumei com ele, mas olha, aquela prótese no braço dele me dá calafrios...

Cairo: Não me assusta. Vamos indo...

Q5

Geral, normal.

Cairo está entrando na câmara de viagem. Malone e Anika fazem o mesmo. Num canto, atrás de vidros, alguns cientistas olham.

Texto

Anika: Lembra dos enjoões nos testes? Aqui é bem pior.

Cairo: Obrigado, mas eu aguento.

Anika: Ok...

Cientista: Contagem regressiva. 3...

Q6

Geral, normal.

Ardyn e um dos mentores, Sidus, conversam enquanto Cairo os observa.

Q7

Detalhe, normal.

Cairo está dentro da câmara, com os olhos fechados. Ela é bem iluminada. Ele ouve o cientista pelo transmissor dentro da câmara.

Texto

Cientista: 2...1!

PÁGINA 9

Q1

Médio, normal.

Cairo se abaixa para vomitar. Anika, Malone e Ardyn estão ao seu lado.

Texto

Recordatório: Luxor, Egito. 2010.

Onomatopeia: *Bleergh* (Cairo)

Anika: Eu avisei.

Q2

Médio, normal.

Cairo já está de pé, com uma mão limpando a boca. Ardyn passa as instruções da missão.

Texto

Ardyn: Essa é uma simples missão de reconhecimento para você, Cairo. Malone irá te acompanhar. Vocês sabem da regra 1 da Cronos: Não interfiram no passado.

Malone: Sim, senhor!

Ardyn: Anika e eu vamos estamos em missão nível A.

Q3

Panorâmico, superior.

Visão de uma pequena cidade do Oriente Médio. Está acontecendo uma feira local, onde as pessoas circulam. Cairo e Malone estão se aproximando.

Texto

Recordatório: Oriente Médio, em algum local do passado.

Q4

Médio, normal.

Cairo e Malone estão sorridentes perambulando na feira, já com trajes típicos da época e região.

Texto

Cairo: Sem esse relógio aqui nem sei como a gente entenderia a língua deles.

Malone: E ele ainda adapta nosso traje ao ambiente local. Vou conversar com alguém pra testar isso.

Q5

Geral, normal.

Malone está conversando com uma feirante e fala fluentemente a língua local. Cairo está olhando uma parede com um cartaz.

Q6

Detalhe, normal.

Visão do cartaz na parede. Há um homem apontando uma arma para os céus, de mão dada com uma criança.

Texto

Contemplem seu salvador! Viva Mustafi (cartaz)

Q7

Médio, normal.

Cairo olha as pessoas ao redor.

Texto

Cairo: Nosso tempo e esse aqui não parecem tão diferentes...

Q8

Plano grande geral, normal.

Os rebeldes, no presente, estão parados em frente a porta de uma pequena casa.

Q1

Close, normal.

Cairo volta seu olhar para a feira e começa a prestar atenção nas pessoas ali.

Texto

Cairo: Eu sinto o medo nessas pessoas...

Q2

Médio, normal.

Rosto de uma mulher com filhos.

Q3

Close, normal.

Rosto de um homem trabalhando.

Q4

Close, normal.

Rosto de Zoey, com cara determinada.

Q5

Geral, normal.

A porta se abre na frente dos rebeldes.

Q6

Geral, lateral.

Na porta, há um senhor com um braço estendido para o interior da casa, fazendo sinal para entrarem. Os rebeldes caminham para dentro.

Q8

Detalhe, normal.

Cairo com cara de espanto.

Q8

Geral, normal.

Enquanto observa a região, Cairo percebe dois homens armados ameaçando um feirante em um beco.

Texto

Soldado 1: Você deve ser louco de dever pro Mustafi, velhote!

Feirante: Mas eu já disse que vou pagar na próxima semana, por favor...

Q9

Médio, normal.

À frente, um soldado segura um senhor pelo colarinho enquanto enquanto levanta a mão fechada. Atrás, uma mão acerta um soco no outro soldado.

Texto

Para outros aprenderem, alguém tem que ser o bode expiatório...

PÁGINA 11**Q1**

Geral, normal.

Cairo dá um soco, derrubando o soldado.

Q2

Geral, superior.

O feirante está caído, com cara pavor. Cairo está parado em sua frente.

Texto:

Feirante: O que você fez, garoto?! Agora eles vão voltar com mais homens e ainda punir todos aqui!

Q3

Médio, inferior.

Cairo está se afastando aos poucos, com rosto de arrependimento.

Texto

Cairo: Desculpe, eu pensei estar ajudan...

Feirante: Saia daqui! RÁPIDO!

Q4

Geral, posterior.

Cairo está de sentado numa sarjeta, olhando a multidão.

Q5

Detalhe, normal.

Cairo está cabisbaixo.

Q6

Detalhe, normal.

Cairo está com um cara de surpresa, quase pálido.

Texto

Cairo: Mas que porra é...

Q7

Médio, normal.

Um homem está olhando para Cairo no meio da multidão.

Texto

Cairo: Pai?!

Q8

Geral, lateral.

O homem caminha para a outra direção. Cairo parte correndo.

Texto

Cairo: Espera!

PÁGINA 12**Q1**

Médio, inferior.

Os rebeldes estão em uma roda, olhando para baixo para algo que emite uma luz azulada.

Q2

Detalhe, superior.

O que emite a luz é a planta holográfica de uma construção com logo da Cronos.

Q3

Médio, normal.

O senhor está trabalhando no que parece ser uma porta com alguns apetrechos tecnológicos.

Q4

Médio, normal.

Cairo está com as mãos no joelho, ofegante.

Texto

Cairo: Merda, perdi ele de vista...Onde que eu tô?

Q5

Detalhe, normal.

O relógio de Cairo começa a emitir um som.

Texto

Malone: Cairo...Ondzzz...voczzzzz...

Q6

Médio, normal

Cairo está olhando o relógio em seu pulso.

Texto

Cairo: Malone? Droga, tem alguma interferência aqui. Deve estar por perto...

Q7

Geral, normal.

Cairo está com o braço levantado na direção de uma velha casa afastada.

Texto

Cairo: É, parece que vem dali.

PÁGINA 13

Q1

Geral, posterior.

Cairo caminha em direção ao local, que parece emitir algumas vozes.

Q2

Detalhe, normal.

Rosto franzido de Cairo.

Texto

Cairo: Conheço essas vozes...

Q3

Geral, normal.

A casa é um local velho, com poucos móveis. Ardyn está com o braço erguido, um holograma de Sidus, o mentor que Cairo havia visto mais cedo, sai do relógio em seu pulso.

Texto

Sidus: Está fazendo um bom trabalho, Mustafi.

Mustafi: Não vejo a hora do meu exílio acabar, senhor. Fiquei sabendo que vocês já começaram a se infiltrar também em posições importantes em alguns países...

Q4

Geral, normal.

Ardyn está erguendo Mustafi pelo pescoço, usando seu braço metálico.

Texto

Sidus: Se continuar com o plano, vai retornar. Se quiser saber demais, vai ter um final indesejado.

Mustafi: Si-sim....sen-senhor....

Q5

Detalhe, normal.

Olhos do Cairo surpresos, olhando por um buraco.

Q6

Geral, posterior.

Imagem da parte de trás das pernas e botas de um soldado. Cairo, ao fundo, está agachado olhando pelo buraco na casa.

PÁGINA 14

Q1

Geral, posterior.

A estranha porta, agora aberta, emite uma forte luz. Zoey está parada em frente.

Q2

Médio, normal.

O senhor (Norman), que está limpando as mãos com um pano, tem um sorriso de satisfação no rosto.

Texto

Recordatório: Se deu mal, moleque! (traduzido do árabe)

Q3

Médio, normal.

Cairo está com cara de assustado. Um rifle está sendo apontado para sua cabeça.

Q4

Geral, normal.

Cairo dá uma rasteira no soldado (requadro com detalhe na perna de Cairo acertando o golpe).

Q5

Geral, normal.

Cairo acerta um soco no estômago do soldado (requadro com detalhe na mão de Cairo acertando o golpe)

Q6

Geral, normal.

Cairo acerta um chute na altura do peito do soldado (requadro para o pé de Cairo acertando o golpe)

Q7

Geral, inferior.

O soldado está caído em primeiro plano. Ao fundo, Cairo está com uma pose de combate olhando o corpo.

Texto

Ardyn: Sabia que você traria problemas, garoto...

PÁGINA 15

Q1

Geral, lateral.

Cairo está parado em frente ao comandante. Outros três soldados estão atrás de Ardyn.

Texto

Cairo: Algumas coisas nunca mudam...

Ardyn: Vou te dar a opção de se juntar ao propósito maior.

Q2

Médio, normal.

Cairo está cara de determinação e certa raiva na voz.

Texto

Cairo: Já outras **devem** mudar! Precisei vir até aqui pra entender minha própria época.

Q3

Médio, normal.

Ardyn está com uma expressão de certo desprezo. Os soldados estão correndo em direção a Cairo.

Texto

Ardyn: A escolha não é sua. Tragam-no.

Q4

Médio, lateral.

Zoey, com os rebeldes atrás, faz um sinal de positivo para Norman, que está no canto da sala, atrás de uns painéis.

Q5

Geral, lateral.

Os soldados correm gritando segurando facões na direção de Cairo (da direita para a esquerda)

Q6

Médio, normal.

Cairo está com os punhos erguidos, como um lutador de boxe.

PÁGINA 16

Q1

Geral, lateral.

Cairo desvia do golpe de facão do primeiro soldado.

Q2

Geral, lateral

Cairo acerta uma cotovelada nas costas no soldado que errou o golpe. O segundo soldado já está próximo, fazendo o movimento de ataque de cima para baixo com o facão.

Q3

Geral, lateral

Cairo desloca o golpe do soldado apenas com seu punho.

Q4

Geral, lateral.

Cairo está acertando um chute no rosto do soldado. O terceiro já se aproxima correndo com seu braço esticado, como se fosse uma lança e o facão, a ponta.

Q5

Geral, lateral.

Cairo desvia com um pequeno pulo para trás da investida do soldado, que o consegue acertar de raspão próximo à barriga.

Q6

Geral, lateral.

Cairo acerta uma cotovelada no rosto do soldado.

PÁGINA 17

Geral, normal.

Splash page com Cairo acertando um soco no rosto do soldado, que está caindo para trás.

PÁGINA 18

Q1

Médio, normal.

Cairo está em com a mão na ferida em sua barriga, ofegante.

Texto

Onomatopeia: Clap..Clap...Clap

Q2

Médio, normal.

Ardyn está batendo palmas, com sorriso sarcástico.

Texto

Ardyn: Te treinaram bem, garoto. Mas...

Q3

Médio, normal.

Ardyn dá um salto na direção de Cairo, com seu braço metálico erguido.

Texto

Ardyn: VAMOS VER COMO SE SAI CONTRA MIM!

Q4

Geral, normal.

Cairo desvia do golpe de Ardyn por pouco, com cara de susto.

Texto

Onomatopeia: TUM!

Q5

Ardyn está de joelhos, com o braço metálico colado ao chão após o golpe. O piso está rachado.

Texto

Ardyn: Até que você é rápido, garoto...

Q6

Geral, posterior.

Ardyn e seu braço metálico está em primeiro plano. Ao fundo, Cairo o olha em posição de combate, como em um duelo.

PÁGINA 19

Q1

Geral, superior.

Ardyn e Cairo parte um para cima do outro.

Q2

Médio, normal.

Ardyn dá um soco, mas Cairo desvia lateralmente.

Texto

Ardyn: GRRRR!

Q3

Médio, normal.

Ardyn tenta outra investida, agora com seu braço metálico, mas Cairo pula por cima do comandante.

Q4

Geral, inferior.

Cairo, ainda no ar, acerta um chute no rosto de Ardyn.

Texto

Cairo: AHHHH!

Q5

Médio, superior.

Ardyn consegue segurar a perna de Cairo com seu braço metálico.

Texto

Ardyn: Você é bom...

Q6

Geral, superior.

Com um movimento, Ardyn arrmessa Cairo com uma força descomunal em direção ao solo, de barriga para baixo.

Texto

Ardyn: Mas ainda falta muito!

PÁGINA 20

Q1

Médio, normal.

Ardyn está com as costas das mãos na boca, onde foi atingido por Cairo. Est á de olhos fechados.

Q2

Médio, normal.

Ardyn está olhando a mão, com um sorriso sarcástico no rosto.

Texto

Ardyn: Tanto esforço por uma gota de sangue?

Q3

Close, normal.

Cairo está caído no chão no chão, com olhos quase cerrados.

Texto

Cairo: Seu...desgra...çado...

Q4

Geral, inferior.

Como se fosse a própria visão meio embaçada de Cairo, Ardyn caminha em sua direção. Um som sai de seu relógio.

Texto

Sidus: Traga ele a mim antes.

Ardyn: Sim, senhor.

Q5

Close, inferior.

O rosto de Ardyn está mais perto agora, e a visão está ainda mais embaçada. Cairo está fechando os olhos.

Texto

Ardyn: Vamos dar uma volta, recru...

Q6

Quadro totalmente preto.

PÁGINA 21

Q1

Geral, posterior.

Os rebeldes caminham em direção a porta, que está emanando uma forte luz.

Q2

Quadro totalmente preenchido pela luz azulada da porta.

Texto

Recordatório: Acorde.

Q3

Quadro parcialmente preto, meio desfocado ao centro, onde parece haver um rosto.

Q4

Close, normal.

Cairo, com uma expressão meio atordada, abre aos poucos os olhos.

Texto

Cairo: Onde...O quê..?

Q5

Geral, lateral.

Cairo está sentado em uma cadeira. Seus braços estão cruzados na parte de trás do assento, com uma grossa algema prende seus pulsos. À sua frente, está o mentor Sidus, respaldado por Ardyn, Anika e alguns oficiais todos vestidos de preto e com máscaras.

Texto

Sidus: Até que por fim, criança.

Cairo: Que...que merda...estão fazendo?

Q6

Médio, inferior.

Sidus, com os braços cruzados atrás das costas conversa calmamente.

Texto

Sidus: Já está feito, garoto. Passado e presente sempre estiveram conectados, sabe?

Cairo: A...Grande Guerra...

Q7

Close, normal.

O rosto de Sidus aparenta ser de compaixão. Ele respira fundo e soltar o ar devagar.

Texto

Sidus: Sim.

PÁGINA 22

Q1

Close, normal.

Uma lágrima escorre pelo rosto de Cairo, que está esbravejando.

Texto

Cairo: TODAS AQUELAS PESSOAS! SEU MONTE DE LIXO!
VOCÊS...vocês...vão pagar...

Q2

Close, normal.

Sidus está com a expressão imóvel, quase como se estivesse tendo pena de Cairo, apesar de estar com os olhos fechados, como se aquelas palavras de Cairo não fizessem tanto sentido quanto as palavras de um louco.

Q3

Close, normal.

Sidus abre os olhos e olha para Cairo.

Texto

Sidus: Uma das primeiras coisas que ganhei na infância era um velho livro do passado. Fiquei fascinado.

Q4

Médio, normal.

Sidus tira os braços de trás de seu corpo e começa a gesticular enquanto fala.

Texto

Sidus: O mundo estava à beira de um colapso e, enquanto alguns ditos “heróis” perdiam tempo com coisas pequenas, somente um homem resolveu fazer o certo e curar o mundo.

Q5

Geral, normal

Sidus está andando de um lado para o outro, calmamente, enquanto fala.

Texto

Sidus: Ele matou milhões de pessoas, mas salvou um planeta inteiro, Cairo. Ele fez o que nenhum outro homem teve coragem de fazer.

PÁGINA 23

Q1

Geral, normal.

Sidus caminha para a outra direção agora.

Texto

Sidus: E nem mesmo um deus o questionou após tudo isso. E sabe por quê?

Q2

Médio, normal.

Sidus para sua caminhada.

Texto

Sidus: Nós não precisamos de deuses se fizermos nosso próprio destino. Ainda assim, a humanidade precisa de alguém que a guie.

Q3

Médio, normal.

Na mesma posição, ele ainda fala, agora com os braços novamente para trás.

Texto

Sidus: E de que outra forma haveria prosperidade e união entre os governos senão numa tragédia? É só isso que as pessoas entendem: Se unir por dor.

Q4

Close, normal.

Cairo está com rosto de ódio enquanto retruca Sidus

Texto

Cairo: Pessoas sofreram e ainda sofrem por tudo que fizeram. E alguém vai descobrir essa merda de novo!

PÁGINA 24

Q1

Médio, lateral.

Sidus se curva um pouco para se aproximar de Cairo.

Texto

Sidus: Nós sempre guiaremos a humanidade, ninguém impedirá isso. E você, criança, sempre morrerá bem aqui.

Q2

Close, normal.

Sidus olha por cima dos ombros de Cairo. Pela primeira vez tem a expressão de quem não sabe o que está acontecendo.

Texto

Sidus: Mas o que..?

Q3

Médio, normal.

A parede da parte de trás da sala emana uma forte luz, sua forma se assemelha a uma porta.

Texto

Sidus: Guardas, preparem-se!

Q4

Médio, normal.

Os rebeldes passam correndo pela porta de luz. Zoey está à frente.

Texto

Zoey: Se protejam!

Q5

Geral, normal.

Ardyn toma à frente de Sidus, o protegendo com seu braço de metal.

Texto

Ardyn: Guardas, fogo!

Q6

Close, normal.

Zoey e mais um dos rebeldes estão de costas para uns caixotes. Ela segura uma arma aparentemente feita com restos de tecnologia. Tiroas passam por cima e pelos lados.

Texto

Zoey: Não era pra ter gente aqui, caralho! Temos que abortar.

PÁGINA 25

Q1

Médio, normal.

O rebelde ao lado de Zoey aponta para Cairo, que está no fogo cruzado.

Texto

Rebelde1: Olha aquele cara preso ali. Bora ajudar!

Zoey: Nem pensar!

Q2

Close, normal.

Zoey, parcialmente atrás dos caixotes, dispara em direção aos guardas.

Texto

Onomatopeia: BIM! BIM!

Q3

Médio, normal.

Ela volta para atrás do caixote para se proteger dos disparos.

Q4

Médio, normal.

Ela olha para o lado, onde o rebelde estava, mas o mesmo já não se encontra ali mais.

Texto

Zoey: CADÊ ELE MERDA?!

Q5

Geral, normal.

O rebelde já está tirando as algemas de Cairo com um pequeno laser. Tiros passam por todo lado.

Texto

Rebelde 1: Anda, anda, anda...Foi!

Cairo: O que você tá fazendo?

PÁGINA 26

Q1

Médio, normal.

Cairo está escorado no rebelde enquanto correm.

Texto

Rebelde 1: Venha comigo se quiser viver!

Cairo: Acho que já ouvi isso.

Q2

Geral, normal.

Zoey está na porta de luz disparando com a arma. Os rebeldes estão entrando pela porta amparados pela cobertura dela.

Texto:

Zoey: VOCÊS DOIS, ANDEM LOGO!

Q3

Médio, normal.

Ardyn está mirando com uma arma.

Texto

Ardyn: Não vou permitir isso!

Q4

Close, normal.

O tiro acerta o ombro de Cairo

Texto

Onomatopeia: BIM!

Cairo: Argh!

Q5

Close, normal.

Cairo, por causa da dor, começa a desmaiar.

Texto

Rebelde: Fica acordado, cara! Fica acor...

Q6

Detalhe, normal.

Cairo fecha os olhos.

PÁGINA 27

Q1

Close, normal.

Cairo é atingido por uma forte luz no rosto.

Texto

Cairo: Hein..?

Q2

Geral, posterior.

Cairo está sentado numa cadeira, uma luz incide sobre ele. O restante é penumbra. Vozes saem das sombras.

Texto

Zoey: Não devia ter feito isso, caralho! A gente não tava lá pra isso.

Rebelde 1: Iam matar o cara, Zoey!

Rebelde 2: Além do mais, se é inimigo dos caras, pode ajudar a gente.

Rebelde 3: É, talvez ele seja útil pra gente. Tem que dar uma chance.

Rebelde 4: E ele pode saber informações de lá.

Rebelde 5: Talvez até o que o velho Norman sabe...

Zoey: Humpf...Ta bom, tá bom...

PÁGINA 28

Q1

Médio, lateral.

Cairo olha para as sombras.

Texto

Cairo: Quem são vocês?

Zoey: A pergunta é: Quem é você?

Q3

Médio, lateral.

Cairo abaixa a cabeça.

Texto

Cairo: Alguém que fez merda a vida toda e agora quer mudar as coisas.

Q4

Médio, lateral.

Cairo se surpreende com uma mão estendida que sai das sombras.

Texto

Zoey: Ô, seu mané! Vamos te dar só uma chance, então não faz merda.

PÁGINA 29

Splash page. Médio, inferior.

Cairo, de costas, olha para cima e vê o rosto de uma jovem saindo da escuridão para a luz. Ela tem um sorriso debochado e cabelos rebeldes. Atrás dela encontram-se vários jovens.

Texto

Zoey: Pode me chamar de Zoey. Nós somos a revolução. Bem-vindo.

PÁGINA 30

EPÍLOGO

Q1

Geral, normal.

Alguns soldados jazem caídos no chão. Ardyn está de frente para a parede onde surgiu a porta dos rebeldes. Anika se aproxima.

Texto

Anika: Você não costuma errar um tiro desses. Está abalado, comandante?

Q2

Médio, normal.

Ardyn não muda de expressão.

Texto

Ardyn: Cale-se. Eles vão pagar por isso. Aquele garoto vai pagar.

Sidus: Acalmem-se.

Q3

Médio, normal.

Sidus se aproxima dos dois.

Texto

Sidus: A guerra já está ganha antes mesmo de começar. Eles não podem fazer muita coisa. E se tentarem...

Q4

Close, normal.

Sidus muda sua expressão calma para um rosto sombrio.

Texto

Sidus: Nós vamos fazer mais sacrifícios para o bem maior.

CONCLUSÃO

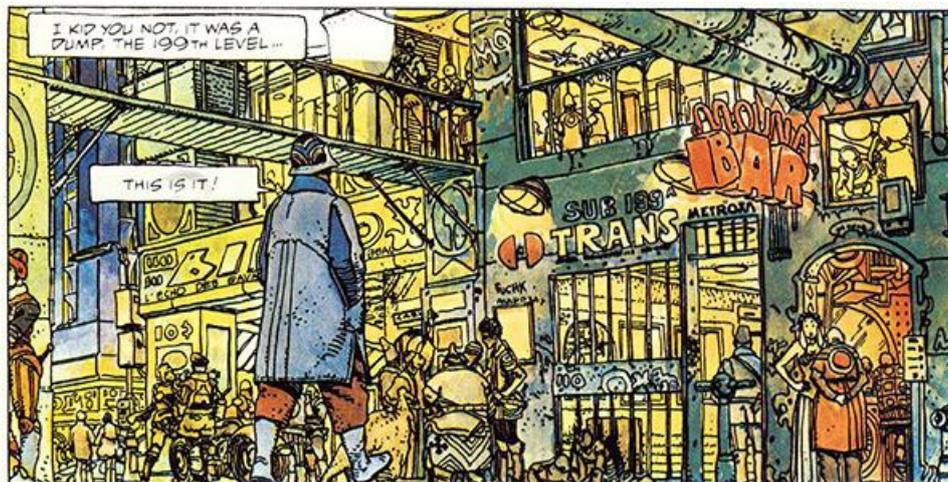
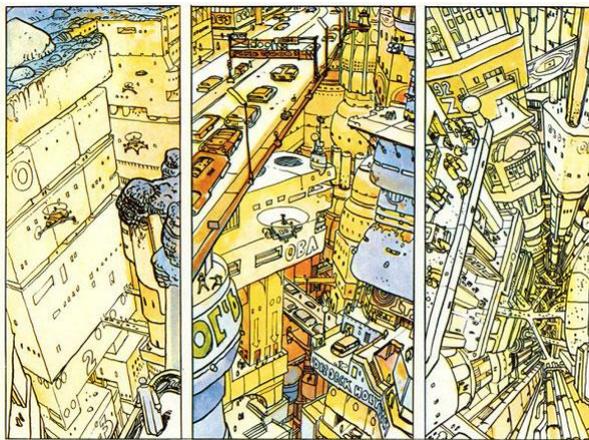
Apesar de sua proximidade com a linguagem cinematográfica, por exemplo, as histórias em quadrinhos são tão particulares que poucas pessoas conseguem extrair todo o potencial dessa mídia. Nos quadrinhos, roteirista e desenhista possuem um espaço ilimitado para criar e reinventar histórias.

A produção de uma história em quadrinho não é algo que se faz da noite para o dia, mas sim algo que se constrói ao longo de semanas, meses ou até anos, sempre evoluindo o roteiro. Requer atenção, desapego e pesquisa, além das referências que cada um carrega durante a vida. Os quadrinhos sempre foram um reflexo de seu tempo, mas também trazem consigo a bagagem vivida por seus autores, por isso é uma forma de arte que pode ser tão rica.

A única janela que dava para fora do mundo restrito em que vivia eram os contos de mitologia que eu lia, ou as brilhantes histórias de super-heróis. Aventuras de pessoas que não tinham restrições. (Alan Moore)

REFERÊNCIAS VISUAIS

Cidades



Cidade passado



Personagem 1: Cairo (jovem, cerca de 23 anos, confiante)



(Rosto - Referência: Nathan Drake)



(Traje, mas sem o braço à mostra)



(Símbolo parecido com esse, mas com o nome "Cronos" em um dos ombros do traje)

Personagem 2: Ardyn (Arrogante, cara de poucos amigos, cerca de 40 anos)



(Rosto - Porém careca. Referência: BJ Blaskovics)

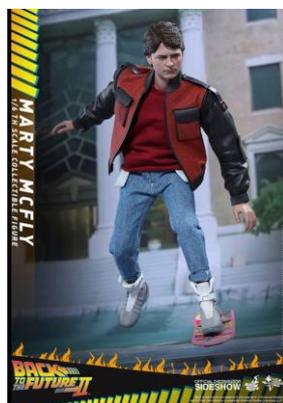


(Traje idêntico ao de Cairo, mas possui um braço de metal à mostra e ombreiras parecidas com trajes de generais)

Personagem 3: Zoey (temperamental, por volta de 20 anos)



(Rosto, mas com uma faixa na testa. Retirar os chifres. Referência: Gwendolyn, da hq Saga)



(Traje inspirado em De Volta para o Futuro, mas com algumas partes mais velhas/rasgadas)

Personagem 4: Sidus (Inteligente, arrogante, por volta de 50 anos)



(Rosto, sem os óculos. Referência: Gary Oldman)



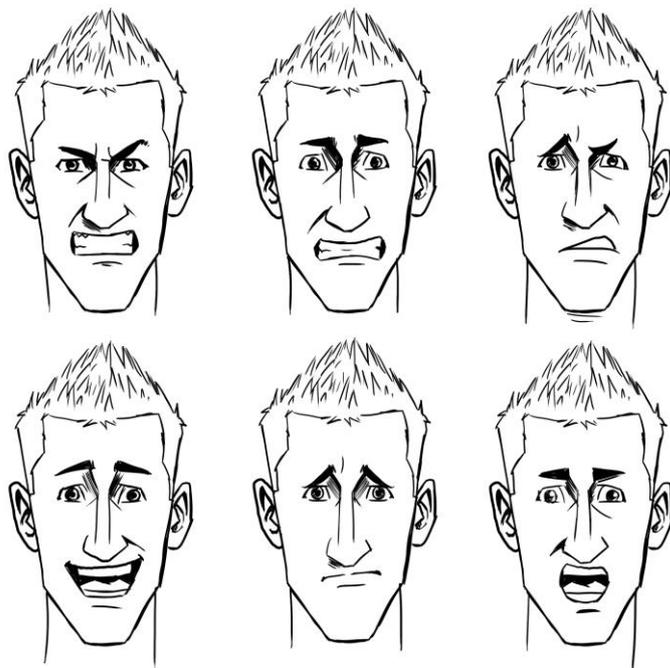
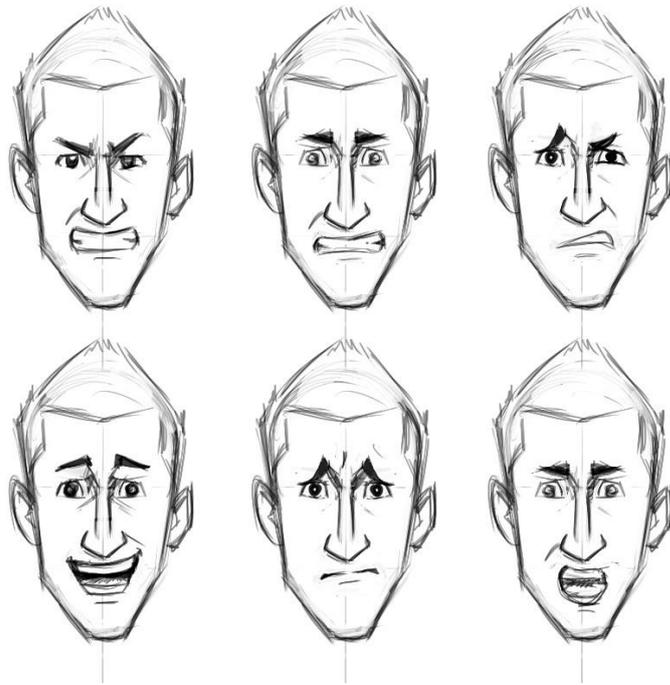
(Traje. Referência: Palpatine, de *Star Wars*)



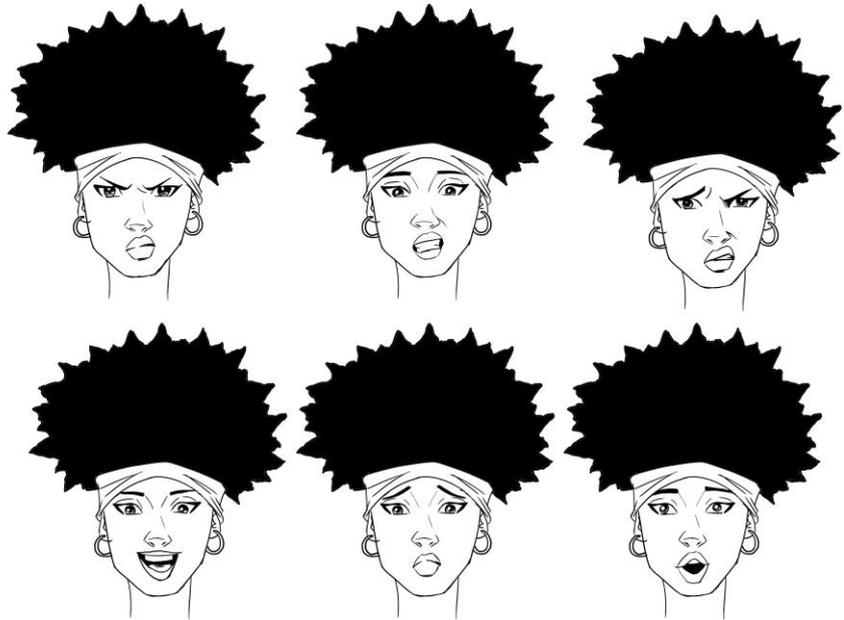
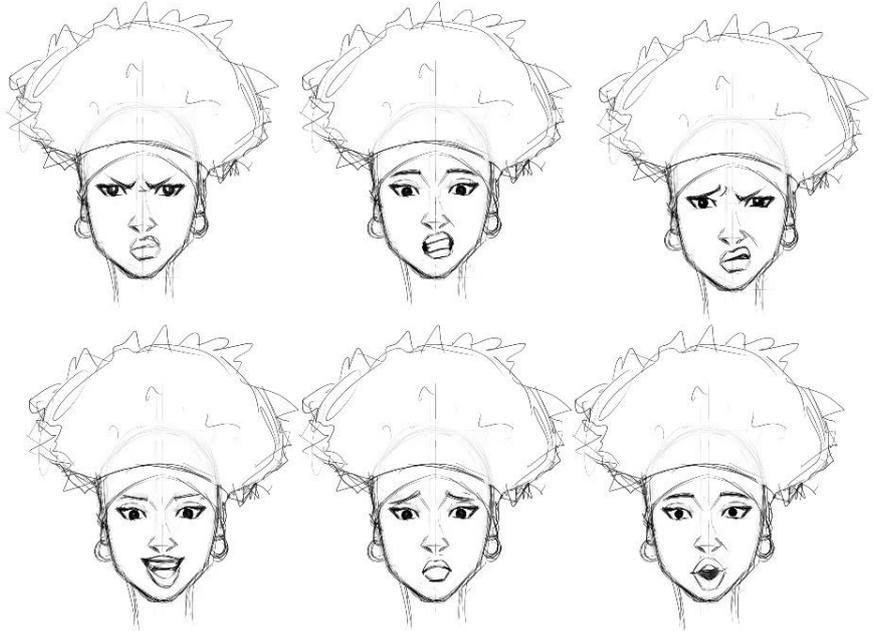
(Tiara na cabeça. Referência: Ozymandias, da hq *Watchmen*)

Esboços iniciais (desenhista Luiz Felipe Gonçalves)

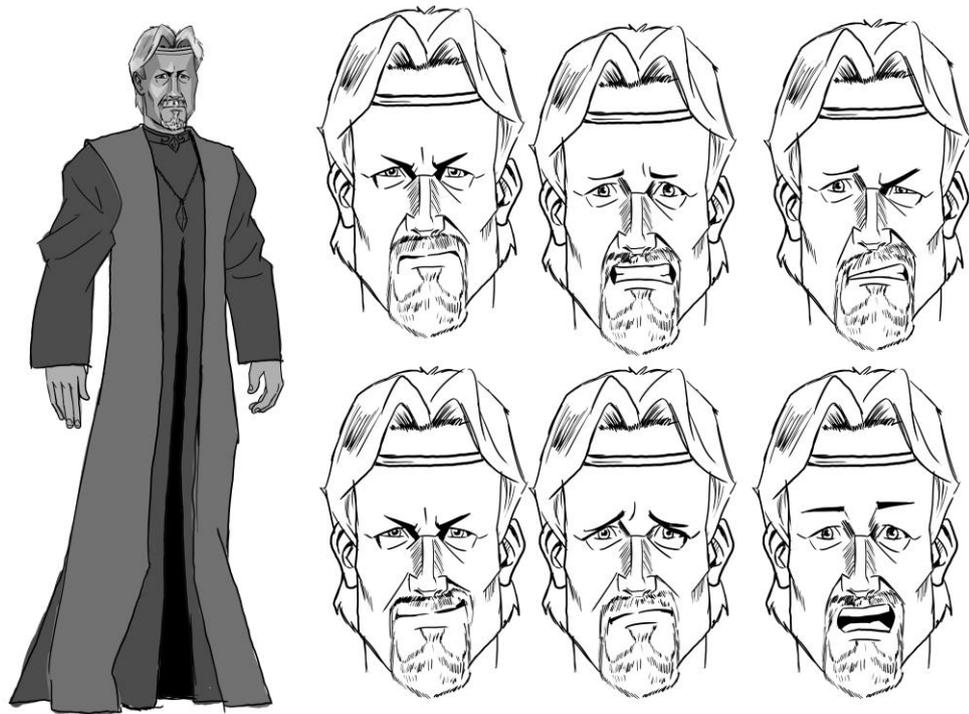
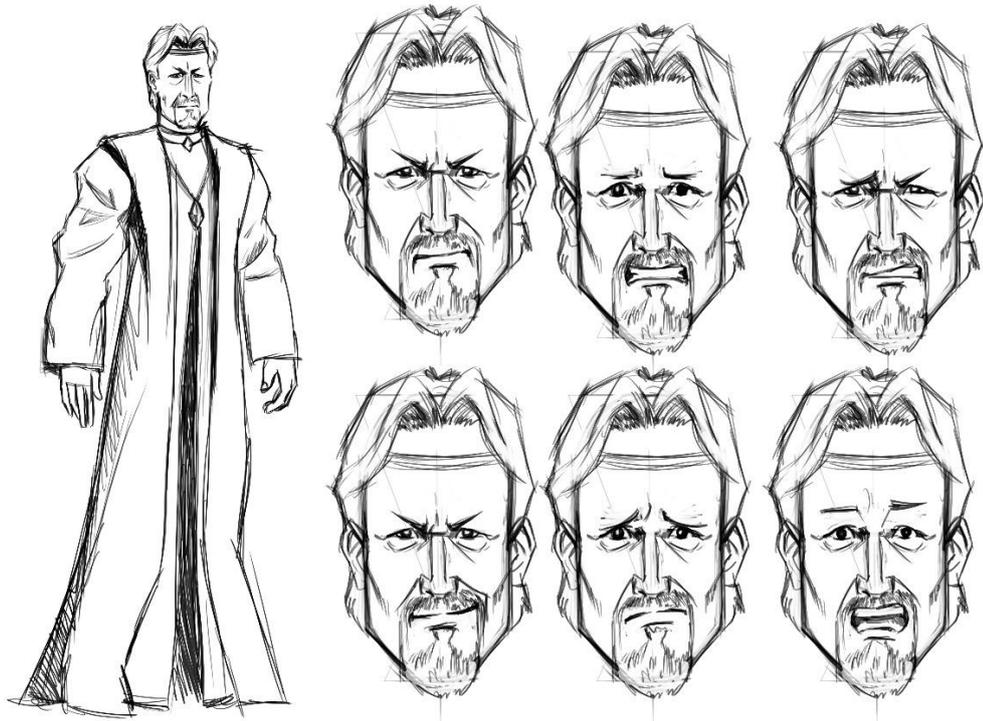
Cairo



Zoey

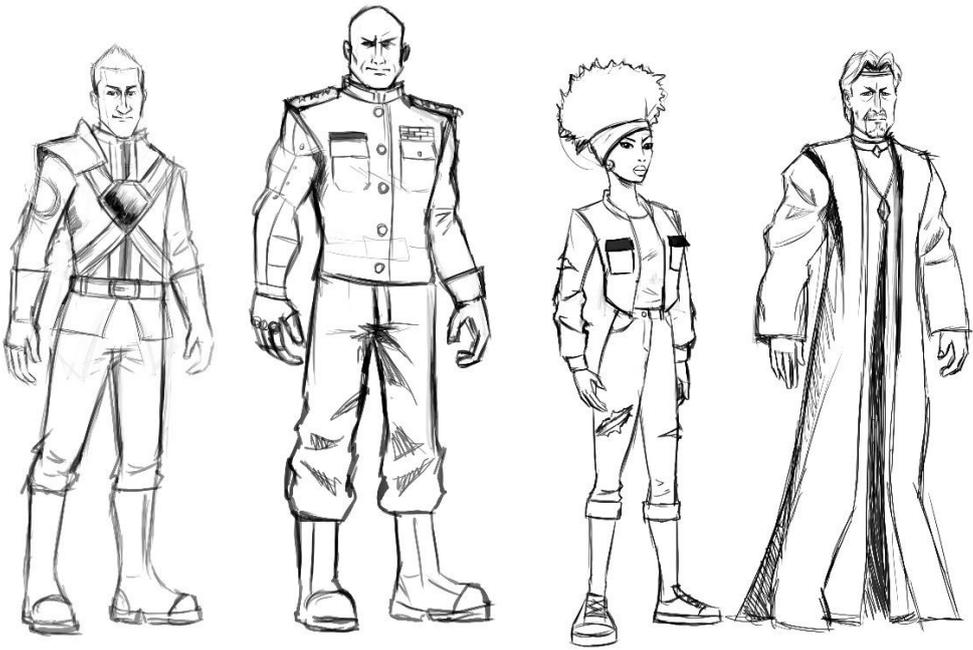


Sidus



Ardyn





REFERÊNCIAS

ECO, U. Apocalípticos e Integrados. Acessado em novembro de 2018. Disponível em

<https://monoskop.org/images/c/c4/Eco_Umberto_Apocalipticos_E_Integrados_1984.pdf>

BACK TO THE FUTURE. Direção: Roberto Zemeckis. Produção: Steven Spielberg, Neil Canton e Bob Gale. Estados Unidos. Amblim Entertainment, 1985, 1 DVD.

BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Estados Unidos/Hong Kong. The Ladd Company, 1982. Acessado em agosto de 2018. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=B2cie30CGZg>>

COMPARATO, D. Da Criação ao Roteiro: Rio de Janeiro: Artemídia Rocco, 1995

EISNER, W., D. Quadrinhos e Arte Sequencial: 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010

Ficção científica no Trilha de Letras: Entrevista Bráulio Tavares. Acessado em novembro de 2018. disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=U3DFUPzA1Ps>>

Guia dos Quadrinhos. Acessado em setembro de 2018. Disponível em:

<<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/frank-miller/61>>

Guia dos Quadrinhos. Acessado em setembro de 2018. Disponível em:

<<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/will-eisner/94>>

Indústria cultural. Acessado em outubro de 2018. Disponível em:

<<https://direitofma2010.files.wordpress.com/2010/05/a-industria-cultural.pdf>>

Infoescola. Acessado em setembro de 2018. Disponível em:

<<https://www.infoescola.com/biografias/alan-moore>>

MCCLOUD, S. *Desvendando os Quadrinhos: São Paulo: M.Books, 2005*

MILLAR, M. *Crononautas: 1. ed. Barueri, SP: Panini Books, 2018*

MILLER, F. *Ronin: 1. ed. Barueri, SP: Panini Books, 2016*

MOORE, A. *Como Escrever Histórias em Quadrinhos. Acessado em outubro de 2018.*

Versão digital disponível em:

< <http://docshare.tips/download/585e20e3b6d87f4e378b6d41> >

MOORE, A. *Watchmen Edição Definitiva: 2. ed. Barueri, SP: Panini Books, 2011*

MOYA, A. *A História das Histórias em Quadrinhos: 1. ed. São Paulo: LPM, 1987*

Nexo Jornal. Acessado em agosto de 2018. Disponível em:

<<https://www.nexojornal.com.br/entrevista/2016/06/24/Marcello-Quintanilha-e-a-tens-%C3%A3o-social-das-cidades-nos-quadrinhos>>

OTOMO, K. Akira: 1. ed. São Paulo: Editora JBC, 2017

O Herói de Mil Faces. Acessado em agosto de 2018. Disponível em:

<<http://lelivros.love/book/download-o-heroi-de-mil-faces-joseph-campbell-em-epub-mobi-e-pdf/>>

Quadrinhos. Acessado em agosto de 2018. Disponível em:

<https://quadrinhos.com/2015/05/15/umberto-eco-cultura-de-massa-e-quadrinhos/>>

Significado de Kairós. Acessado em agosto de 2018. Disponível em:

<<https://www.significados.com.br/kairos/>>

THE TERMINATOR. Direção: James Cameroon. Produção:Gale Anne Hurd. Estados Unidos/Reino Unido. Hemdale Film Corporation, Pacific Western Productions Cinema '84, 1984, 1 DVD.

TRIGO, L.G. *Entretenimento: Uma Crítica Aberta: 2. ed. São Paulo: SENAC, 2003*

Universo HQ. Acessado em agosto de 2018. Disponível em:

<<http://www.universohq.com/materias/viagem-que-trouxe-os-quadrinhos-de-herois-a-o-brasil/>>

VAUGHAN, B.K. *Saga: 1. ed. São Paulo: Devir, 2014*

