

UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

NOVA ÉDEN

Orientando
RODRIGO MORENO PALMA

Orientador:
Prof. Dr. MARCOS AMÉRICO

Banca examinadora:
Prof. Ms. GLAUCO MADEIRA DE TOLEDO
Profa.Dra. MARIA ANGÉLICA S. R. MARTINS

Bauru – SP
2012

UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

NOVA ÉDEN

RODRIGO MORENO PALMA – RA 931578

Projeto Experimental apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Rádio e Televisão, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", atendendo à Resolução de número 02/84 do Conselho Federal de Educação.

Bauru – SP
2012

DEDICATÓRIA

À família por todo o suporte dado em todos estes quatro anos.

AGRADECIMENTOS

À Rafaela Bortoletto, minha parceira neste projeto, que dividiu o peso deste trabalho comigo, ao professor Tuca, pela ajuda e paciência e a todos que nos apoiaram.

Só é lutador quem sabe lutar consigo mesmo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 - REFERÊNCIAS TEÓRICAS	12
2 - REFERÊNCIAS ESTÉTICAS.....	17
2.1- <i>FALLOUT</i>	17
2.2- <i>THE WALKING DEAD</i>	18
2.3- <i>THE ROAD</i>	20
2.4- <i>THE DIVIDE</i>	21
2.5- <i>CONTAGION</i>	21
2.6- <i>MAD MAX</i>	23
2.7- <i>CROSSED</i>	23
2.8- <i>GAME OF THRONES</i>	24
2.9- <i>DEXTER</i>	25
3 - PROCESSO DE CRIAÇÃO	28
3.1- ETAPAS	28
3.2- CENÁRIOS	35
3.2.1- <i>Subsolo</i>	35
3.2.2- <i>Superfície</i>	35
3.3- PERFIS DOS PERSONAGENS	36
3.3.1- <i>Trevor</i>	36
3.3.2- <i>Paige</i>	37
3.3.3- <i>Oliver</i>	38
3.3.4- <i>Jonah</i>	39
3.3.5- <i>Jeremiah</i>	40
3.3.6- <i>Emery</i>	40
4 - ROTEIRO	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
ANEXOS	93

ÍNDICE DAS FIGURAS

Fig. I - Imagem do jogo <i>FallOut 3</i>	18
Fig. II - Imagem da série de TV <i>The Walking Dead</i>	19
Fig. III - Imagem do filme <i>The Road</i>	20
Fig. IV - Imagem do filme <i>The Divide</i>	21
Fig. V - Imagem do filme <i>Contagion</i>	22
Fig. VI - Imagem do filme <i>Mad Max 2</i>	23
Fig. VII - Imagem do quadrinho <i>Crossed</i>	24
Fig. VIII - Imagem da série de TV <i>Game of Thrones</i>	25
Fig. IX - Imagem da série de TV <i>Dexter</i>	26
Fig. X - Imagem do jogo <i>FallOut</i>	30
Fig. XI - Imagem do filme <i>The Road</i>	30
Fig. XII - Imagem do jogo <i>FallOut</i>	32
Fig. XIII - Imagem do jogo <i>FallOut</i>	32
Fig. XIV - Imagem do filme <i>The Divide</i>	33

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

Desenvolvemos nesse projeto o roteiro do piloto de uma série televisiva do gênero drama com o tema pós-apocalíptico. Partimos de referências de séries como *The Walking Dead*, *Dexter* e *Game Of Thrones*. Entretanto, outros produtos audiovisuais também nos influenciaram, filmes e jogos. Como nos propomos a fazer um projeto pós-apocalíptico, buscamos referências em filmes como *Mad Max* (George Miller, 1979), *Contagion* (Steven Soderbergh, 2011), *The Road* (John Hillcoat, 2009), *Water World* (Kevin Reynolds, 1995) e *The Divide* (Xavier Gens, 2011), já que todos esses filmes tratam de uma sociedade que passou por um colapso e agora busca se reestruturar e estabelecer novas normas de condutas entre os sobreviventes. Além disso, para compor os personagens, assistimos à filmes como *The Golden Compass* (Chris Weitz, 2007), *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006), *The Time Machine* (Simon Wells, 2002) e a *graphic novel* *Crossed*, os quais possuem como personagem principal um anti-herói cheio de nuances que é o que queremos para o projeto. Por fim, tomamos como base jogos eletrônicos como *FallOut* e *Metro 2033*, já que ambos possuem em seus enredos as consequências de guerras nucleares, que será o estopim para nossa série pós-apocalíptica, esses jogos eletrônico também serviram de base para a idealização dos cenários.

A história gira em torno de Trevor, um sobrevivente da guerra nuclear. Sua família foi selecionada para ir a um abrigo, localizado no subsolo, onde ficou protegida das consequências da guerra. Ai ele nasceu e tornou-se um homem. A série tem início com ele já adulto, vivendo nesse abrigo, que possui sua própria hierarquia, e se indagando sobre uma mudança comportamental em seu pai. Quando ele finalmente descobre as respostas que procurava ele se depara com conflitos ainda maiores: o governo mantém uma zona de proteção localizada em um ponto do mundo, onde é possível recomeçar a vida e estabelecer uma nova sociedade, mas não há espaço para todos. Diante dessa informação o protagonista, juntamente a outros personagens, deixa o subsolo e parte para a superfície onde se deparará com outros sobreviventes lidando com seus próprios problemas em um mundo devastado e contaminado pela radiação. Os dois grupos então se unem para

buscar esse objetivo em comum e a partir daí, a série se desenrolará pelos obstáculos e conflitos sócio-psicológicos que eles sofrerão.

O episódio piloto se foca nesse processo de fuga do subsolo para a superfície, abrindo perguntas que só serão respondidas com o desenvolvimentos dos próximos episódios.

REFERÊNCIAS TEÓRICAS

1 - REFERÊNCIAS TEÓRICAS

O roteiro de “Nova Éden” foi elaborado a partir das noções básicas que Syd Field criou, e enquadramos os personagens na jornada do herói de Campbell.

Antes de desenvolver a história do episódio-piloto, precisamos construir sua estrutura literária, ou seja, lhe transformar em atos, como afirma FIELD (2001, p.12) “Uma história é um todo, e as partes que a compõem — a ação, personagens, cenas, sequências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, música, locações, etc. — são o que a formam. Ela é um todo.”

O roteiro tem quarenta e cinco páginas a serem divididas em apresentação, confrontação e resolução, entretanto como conta com intervalos comerciais, essa separação tem que ser feita de acordo com cada bloco.

Nosso episódio piloto tem dois núcleos, o do subsolo e o da superfície, porém nesse momento o subsolo tem caráter de plot principal, porque é necessário entender tudo o que acontece nesse local e que vai desencadear na saída do protagonista para o mundo externo. A partir do segundo episódio, os problemas do plot secundário – superfície – passam também a ser os dos desgarrados do subsolo, por isso, também é importante apresentá-los no primeiro ato. É importante ressaltar que nesse episódio não haverá conexão nenhuma entre superfície e subsolo, por isso os processos estruturais idealizados por Field devem ser aplicados nos dois contextos.

O primeiro bloco do programa faz uma apresentação do que será o show: um mundo pós-apocalíptico destruído por uma guerra mundial, e com grupos de sobreviventes lidando com situações completamente diferentes. Essa conexão é feita pelas cenas protagonizadas por Edmund quando jovem e velho. Em seguida, são introduzidos os personagens principais: Trevor, Paige e Oliver no subsolo e Jeremiah, Jonah e Emery na superfície. Logo já percebemos que existem algumas regras de comportamento no subsolo, e vemos que os irmãos Paige e Oliver são bem próximos. Nesse bloco, a personalidade do personagem de Oliver já é exposta ao público e já percebemos que ele é um menino arteiro e sonhador.

A premissa dramática do episódio é dada já na discussão entre Trevor e seu avô, onde percebemos que algo anda errado com o pai do protagonista, fato que depois é acentuado pelas revelações do mesmo, sobre segredos que só serão

desvendados no final, o que desencadeará na saída de Trevor e seus amigos do abrigo nuclear.

Ao mesmo tempo temos contato com o grupo da superfície encabeçado por Jonah, que também já nos é transparente no episódio piloto. Ele nos é apresentado como um personagem de caráter forte e impulsivo. A premissa dramática desse plot é o conflito entre os habitantes sobre uma possível saída do local onde estão devido à falta de recursos. Essas opiniões divergentes englobam também pai e filho – Jonah e Jeremiah – que possuem uma relação cheia de confrontos, situação que vai se estender por toda a série

O bloco dois será responsável por desenvolver a ação do episódio, nele vemos Trevor buscar com afinco informações sobre as pistas deixadas por seu pai, e vemos Jonah tendo que lidar com novas ameaças a seu grupo, o que aumenta ainda mais o conflito entre ele e seu pai, assim como o seu desejo de seguir em frente. Ao mesmo tempo novos personagens são introduzidos, como Vincent, e é dada mais importância para os personagens secundários, como, por exemplo, mais uma amostra da relação próxima entre Paige e seu irmão.

Finalmente chegamos ao terceiro e último bloco, e também a resolução da história, pelo menos a do subsolo. Edmund, o avô de Trevor, lhe entrega um carta e lhe revela parte das descobertas de seu pai: há uma saída para a superfície. A partir desse momento, tudo caminha para o final, quando o protagonista sai do abrigo com seus amigos. A situação no subsolo fica indefinida, é uma forma também de prender a atenção do espectador, para que este decida ver o próximo episódio em busca de respostas.

Mas, para poder delimitar esses atos e essas mudanças de direção, foi preciso criar pontos de viradas, e claro, ganchos fortes, para prender o espectador e fazê-lo retornar para o próximo bloco. A história de Trevor tem três pontos de virada muito importantes, quando seu pai o entrega o dispositivo, quando este é levado pelos guardas e quando seu avô lhe revela a verdade. No final do primeiro bloco, a cena em que Sebastian tenta contar ao filho o que descobriu também funciona como um gancho, porque faz o espectador se perguntar o que acontecerá depois.

Para a superfície, os principais pontos de virada são quando o perseguidor é capturado e quando ele revela que piores momentos virão, porque a partir daí é possível que Jonah consiga convencer as outras pessoas a saírem das Ruínas, mas essa também é uma pergunta que só será respondida nos episódios seguintes.

Os últimos dois blocos terminam com a captura de Sebastian e a chegada de Trevor e seu grupo a superfície, respectivamente. Esses são, claramente, ganchos na estrutura da história para que o espectador resolva voltar para buscar respostas as suas perguntas.

Analisada a parte estrutural do roteiro nos cabe colocar alguns dos pontos defendidos por Joseph Campbell e analisar em que parte do roteiro os encaixamos.

Primeiro vem o mundo comum, onde vemos nosso herói em seu universo subterrâneo e nosso anti-herói em seu mundo terreno. Logo Trevor recebe o seu chamado de aventura, quando percebe o estranho comportamento de seu pai e resolve investigá-lo. Em seguida ele terá o encontro com o mentor, no piloto esse encontro é com seu avô, que lhe diz a verdade, e lhe dá as pistas para seguir com seu objetivo. Quando ele estiver na superfície, esse mentor será Jeremiah, que vai ajudá-lo a se adaptar a essa nova realidade e a realizar seu novo chamado, o de líder e protetor das pessoas que trouxe do abrigo. Quando seu pai lhe entrega o dispositivo, Trevor atravessa o umbral, porque agora tem que descobrir não mais o porquê das atitudes de seu pai, mas sim o que era aquele objeto que lhe foi entregue.

Entre seus aliados estão seus amigos, a quem ele revelará os planos de saída que seu avô tem para ele, e como inimigos estão os membros do conselho, que ao capturar seu pai, automaticamente voltarão a atenção para ele. Trevor se aproxima do objetivo quando Edmund lhe conta as verdades que ele buscava, mas nesse momento ele se encontra num momento de provação porque não sabe se deve partir para a superfície ou não. Esse momento de provação se repete, quando ele percebe que terá que deixar o seu avô e seu pai para trás, entretanto, ele escolhe ir atrás da recompensa e atravessa a divisa dos dois lugares.

Ao construir a história e os personagens tentamos seguir os conceitos de Campbell, os três personagens principais dessa história – Trevor, Jonah e Jeremiah – formam o trio herói, anti-herói e ancião. Trevor é correto, sensato e justo. Jonah é impulsivo, genioso, e estúpido, mas ao mesmo tempo se preocupa muito com as pessoas a sua volta, o que faz com que o público deseje torcer por ele. Jeremiah é a voz da razão, o velho sábio, que já viveu muito e que sabe dar os conselhos certos na hora certa. Quando construímos esses personagens, assim como com os outros, tentamos deixá-los o mais verossímeis possível, ou seja, as circunstâncias os vão modificando, os amadurecendo. Dois exemplos claros seriam Trevor e Oliver, que

enfrentam grandes desafios ao mudar de ambiente e são forçados a se readaptarem.

Resumindo, tentamos, então, fazer um roteiro de piloto convincente, apresentando os personagens e seus conflitos pessoais e desenvolvendo as duas problemáticas principais, que levaram a dois clímaxes diferentes, a fuga em direção ao portão de saída no subsolo e o ataque de Jonah ao perseguidor. Tentamos concluir a história atentos ao fato de que estávamos produzindo uma série e não um filme, por isso questões foram deixadas em aberto, para serem trabalhadas posteriormente.

REFERÊNCIAS ESTÉTICAS

2 - REFERÊNCIAS ESTÉTICAS

Com as referências teóricas já em mente, precisávamos agora escolher nossas referências estéticas. Apesar de não termos o objetivo de gravar o piloto, as referências estéticas seriam fundamentais para nós, para criarmos o mundo que reproduziríamos no papel. Assim, começamos a listar nossas referências, utilizando não somente filmes ou séries de TV, mas também jogos eletrônicos e revistas em quadrinhos, que abordam de forma ampla o tema escolhido por nós.

2.1- *FallOut*

Nossa primeira e, provavelmente, maior referência, tanto para a estética dos ambientes, para alguns personagens e para a criação da história é o jogo eletrônico *FallOut*. Na realidade, *FallOut* é uma série de jogos, da produtora *Interplay*, criado em 1997. Desde então, vários jogos da série já foram produzidos e nossa maior referência é o jogo *FallOut 3*. No jogo, há uma guerra nuclear de escala global no ano de 2077, depois que os grandes países do mundo começaram a brigar entre si por petróleo, recurso não-renovável que estaria se esgotando. Os efeitos da guerra, que destrói vários países, duram por cerca de cem anos, o que faz com que a humanidade esteja extremamente reduzida e sem uma forma de governo. Assim, algumas pessoas que sobreviveram na superfície tentam sobreviver com o que restou, enquanto pessoas escolhidas pelo governo vão morar em *Vaults*, abrigos sob a terra, e lá permanecem para sempre.

No jogo que escolhemos como referência, o personagem principal escapa da *Vault* e tem o objetivo de reativar um antigo purificador de água na base de um rio, para que assim a população da superfície tenha água potável. O jogo, por ter um mundo aberto, mostra várias regiões dos EUA afetadas pela guerra, como, por exemplo, a cidade de *Washington* toda destruída e em escombros. Assim, nossa maior referência do jogo foi a questão de como a superfície é retratada, com muitos escombros, terreno muito arenoso, poucas áreas habitadas e escassez de comida e água. Algumas coisas do jogo preferimos não tomar como referências, como, por exemplo, a questão da existência de super mutantes na superfície. Estes seriam pessoas que, através do alto nível de radiação, se tornaram monstros, com força física muito acima do normal porém com pouco desenvolvimento cerebral. Essa

referência acabou sendo descartada por nós, já que não condizia com o conceito que tínhamos para a série.



Fig. 1 - Imagem do jogo *FallOut 3*

2.2- *The Walking Dead*

Outra grande referência para nosso trabalho foi a série de TV *The Walking Dead*. Apesar de ter a versão original como uma série de histórias em quadrinho, elas não são totalmente iguais no quesito do desenvolvimento da história, então optamos pela série, já que a plataforma é a mesma. Na série, o protagonista, o xerife *Rick Grimes*, acorda de um coma, resultado de uma operação policial em que é baleado, e encontra a cidade abandonada e cheia de corpos. Depois de descobrir que houve um apocalipse zumbi, ele parte em busca de sua mulher e filho, que estão desaparecidos. Ele os encontra junto a um grupo de sobreviventes, incluindo seu melhor amigo *Shane Walsh*. A partir daí, eles partem para uma busca constante de segurança, enfrentando vários desafios, como as hordas de zumbis, os sobreviventes, que muitas vezes são perigosos e hostis, e os próprios dilemas do grupo, como a morte de amigos e as difíceis relações entre eles.

Sendo assim, o que utilizamos como referência foram as disputas internas do grupo e os desafios de se viver em grupo sem uma sociedade bem estruturada.

Sobre as disputas internas, a mais marcante e mais importante para nós é a disputa da liderança do grupo, entre *Rick* e *Shane*. Apesar de serem melhores amigos antes do apocalipse, suas visões agora se mostram diferentes, onde *Rick* é uma pessoa de bom coração, que tenta ajudar aos outros, protegendo seu grupo. Já *Shane*, também um policial, se mostra uma pessoa mais agressiva, disposta a fazer qualquer coisa para proteger parte do grupo e a si mesmo, independente das consequências. Além disso, após o apocalipse, tanto *Shane* como *Lori*, esposa de *Rick*, acreditam que este teria morrido e começam a ter uma relação amorosa. Após a volta do xerife, esse fato serve como um catalisador para que as disputas entre os dois policiais cresça rapidamente. O interessante para nós é que esse atrito entre os dois personagens tem seu desenvolvimento durante as duas primeiras temporadas para, no final da segunda, chegar a um final. Assim, utilizamos essa disputa como referência para a criação e desenvolvimento tanto do protagonista como do antagonista do nosso trabalho, colocando fatores como o mesmo interesse amoroso para os dois e o sentimento de liderança do grupo, porém cada um com suas qualidades e defeitos. Além disso, pudemos observar e, assim, trabalharmos melhor a questão da falta de alimentos e remédios na superfície. Através do seriado, conseguimos desenvolver melhor como os personagens reagiriam e se sentiriam com a falta de alimentos quando o grupo está em necessidades, tornando essas reações mais verossímeis.



Fig. II - Imagem da série de TV *The Walking Dead*

2.3- *The Road*

The Road é um filme de 2009, adaptado de um romance de 2006, e conta a história de um pai e um filho que, após a humanidade ser quase dizimada por motivos que não são contados, tentam sobreviver de qualquer jeito, tentando se manter escondidos de sobreviventes, em sua maioria canibais, e procurando por comida nos poucos lugares que não foram tomados ou saqueados. Durante a jornada, quando já estão quase morrendo de fome, eles encontram um abrigo que não foi saqueado, cheio de comida e medicamentos, mas não ficam por muito tempo, já que o lugar é muito exposto.

As referências tiradas por nós do filme são as questões da jornada em condições precárias, a questão dos canibais, apesar de não termos utilizado essa ideia no piloto, e, principalmente, a questão do abrigo. Sobre a jornada, gostamos da maneira como ela é conduzida durante o filme, com o pai sempre dizendo que eles são "os mocinhos", mesmo tendo que matar e roubar para sobreviver, e sustentando a esperança do filho. Além disso, a dificuldade de se carregar suprimentos enquanto eles vão para o sul do país, para evitar o inverno, nos ajudou a montar a jornada do grupo rumo ao objetivo final, o que acontece durante a temporada. A questão do abrigo, juntamente com outra referência que vamos citar mais adiante, serviu para nos mostrar como seria a convivência em um local fechado e recluso e com número limitado de alimentos. Isso foi essencial para nossa concepção do subsolo.



Fig. III - Imagem do filme *The Road*

2.4- *The Divide*

The Divide é um filme de 2012 e conta a história de alguns moradores de um prédio em Nova Iorque que, quando a cidade começa a ser bombardeada com ogivas nucleares, tentam fugir do prédio. Porém, com a morte parecendo iminente, eles vão para o porão do prédio, que é uma espécie de abrigo, para tentar sobreviver. Com o passar do tempo, a falta de comida e água, o convívio entre pessoas diferentes em um lugar fechado, os efeitos da radiação e até mesmo alguns invasores tornam o suposto abrigo um lugar perigoso para seus moradores.

Esse filme, assim como o *The Road*, também nos ajudou muito na criação do subsolo. A relação entre pessoas com objetivos diferentes, alguns tentando conviver normalmente e outras tentando ter alguma forma de poder e controlar os outros e o racionamento de comida e água, com suprimentos sendo escondidos do resto do grupo, tornam o filme uma ótima referência para nós. Apesar de tratarmos do subsolo apenas no primeiro episódio, levando em consideração a escaleta da temporada, é uma parte fundamental da série, podendo ser retomada em outros episódios da série.

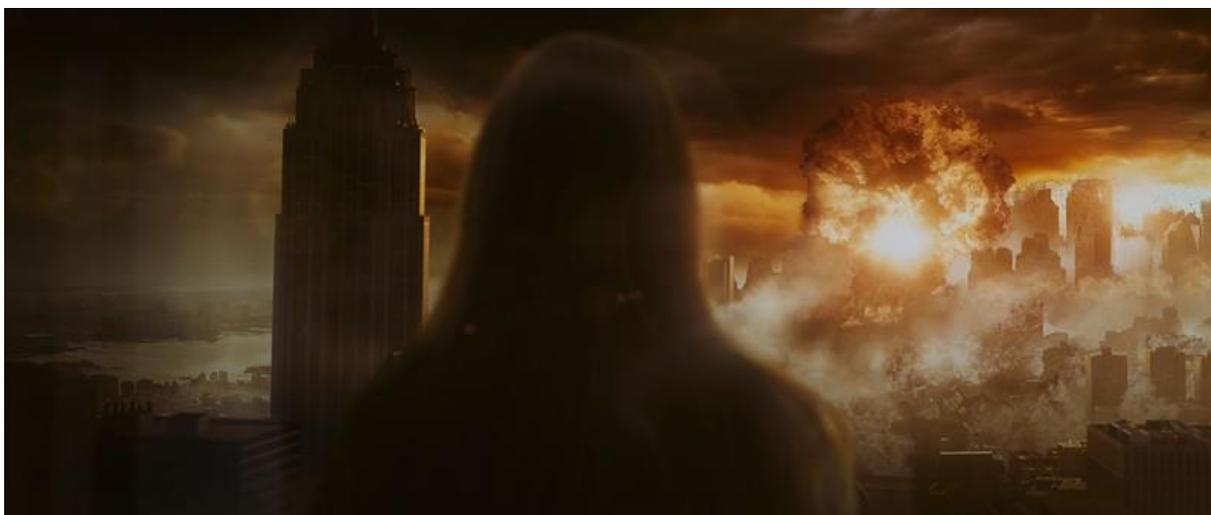


Fig. IV - Imagem do filme *The Divide*

2.5- *Contagion*

No filme *Contagion*, um vírus desconhecido se espalha rapidamente pelo mundo, causando milhões de mortes enquanto médicos e cientistas tentam descobrir uma cura. O filme foca vários personagens diferentes, como um homem que é imune ao vírus e sua filha, um médico e uma cientista que tentam descobrir a

cura, um jornalista sensacionalista que tenta ganhar dinheiro através de um falso remédio homeopático, etc., assim mostrando várias consequências da doença, além das várias facetas da sociedade em meio à desordem social.

Para nós, o filme foi importante como referência na questão de como a sociedade reage e passa a agir durante um acontecimento como esse. Apesar de não ser por motivos bélicos, mas sim biológicos, o modo como as pessoas reagem ao racionamento de alimentos, ministrado pelo exército, e à quarentena imposta pelo mesmo nos ajudou a moldar tanto os precedentes como o período em que se passa nossa história. Alguns personagens do filme também foram referências para nós, na hora de construirmos nossos personagens, como o pai e a filha, tentando sobreviver em meio ao caos em que a sociedade se transforma, sempre se escondendo de outras pessoas, ao mesmo tempo mostrando o medo do pai de que a filha esteja contaminada e como ele lida com suas perdas, já que sua mulher e seu filho morreram pelo vírus. Outro personagem que nos inspirou na criação foi o médico, que, por ser um membro do governo, recebe a vacina primeiro que outras pessoas, além de ter benefícios em transporte, alimentação, etc. Essa parte específica nos ajudou a construir o Conselho do subsolo, que será explicado em outro tópico.



Fig. V - Imagem do filme *Contagion*

2.6- *Mad Max*

Mad Max é uma trilogia de filmes, com seu primeiro filme lançado em 1979 e conta a história de um policial que perde sua esposa e filho para uma gangue de motoqueiros e, cego pela raiva, começa uma caçada, até que todos os responsáveis estejam mortos. O filme se passa em uma Austrália em distopia, onde a lei e a ordem já quase não existem mais depois que o mundo queimou quase todas as suas reservas de óleo, causando vários e constantes apagões.

O filme nos ajudou a construir a sociedade da superfície, nos fatores de escassez de suprimentos e da relação entre pessoas, principalmente mostrados no segundo e terceiro filme da série. No segundo filme, há uma luta entre grupos por combustível, algo raro no mundo. O protagonista se junta a um grupo de pessoas que vivem em uma refinaria de petróleo abandonada e faz um acordo: ele os ajuda a saírem do local em um caminhão que possa levar o petróleo deles em troca de petróleo e sua liberdade. Usamos esses fatores de relações humanas entre pessoas com objetivos diferentes como referência, no que diz respeito a como o grupo do subsolo e da superfície vão se unir em busca de um objetivo comum, cada um oferecendo a experiência e conhecimentos que podem.



Fig. VI - Imagem do filme *Mad Max 2*

2.7- *Crossed*

Crossed é um série de histórias em quadrinhos que conta a história de pessoas que não foram infectadas por uma praga, que deixa os infectados com uma espécie de marca em forma de cruz no rosto e faz com que estes realizem seus

desejos mais cruéis e obscuros, como estupro, mutilação, etc. Essas pessoas que não foram infectadas tentam chegar ao Alaska, já que, pelo frio, há a chance de ter menos pessoas infectadas, já que a população é menor, e que, como os infectados não tem sentimento de auto-preservação, é possível que eles morram pelo frio.

Usamos o quadrinho como referência na questão de como montaríamos os grupos hostis da superfície, atribuindo a eles uma espécie de sadismo, resultando em violência gratuita e desnecessária, apenas por diversão, além da questão das caçadas desenfreadas quando eles encontram sobreviventes, só parando assim que todos forem capturados ou mortos. Apesar disso, não atribuímos a nenhum grupo de nossa história algo como um vírus ou uma doença, os tornando cruéis através de suas próprias naturezas humanas em um território sem leis ou sem uma forma de governo.



Fig. VII - Imagem do quadrinho *Crossed*

2.8- *Game of Thrones*

Game of Thrones é uma série de livros, agora também um seriado televisivo, que conta a história de vários personagens, que vivem no reino de

Westeros, cada um com sua respectiva família e objetivos. Todos brigam pelo reinado do local, o que envolve brigas entre famílias, vinganças, assassinatos, traições, etc.

O importante para nós no seriado, apesar de os temas serem bastante diferentes, é a relação entre os personagens, mas principalmente o fato de que todo e qualquer personagem pode morrer a qualquer hora, por qualquer motivo, ou seja, não é porque tal personagem é o protagonista da história ou um personagem adorado pelo público que ele está a salvo e ficará vivo até o fim da história. Através disso, influenciados pelo sucesso da série em questão, decidimos que os personagens de nossa história também não estariam a salvo de nenhum perigo, podendo morrer a qualquer momento, seja por ataques de grupos hostis, alguma doença, etc. Assim, na hora de montarmos a escaleta da temporada, já foi decidido quais personagens morreriam e quais entrariam, teoricamente, em seus lugares.



Fig. VIII - Imagem da série de TV *Game of Thrones*

2.9- *Dexter*

Dexter é um seriado de TV que mostra a vida de um perito em análise de sangue do departamento de polícia de *Miami*, *Dexter Morgan*, mas que ao mesmo tempo é um *serial killer*, que apenas mata pessoas más. Assim, *Dexter* tem que esconder sua verdadeira identidade de sua irmã e de seus "amigos", tomando sempre cuidado para não deixar evidências ou ser capturado.

Assim como no caso de *Game of Thrones*, *Dexter* tem uma temática muito diferente de nosso seriado, mas nos serviu de referência na hora da

construção de todos os personagens. O jeito como a série retrata a vida de *Dexter*, incluindo suas manias, as regras que ele segue para não ser pego, sua habilidade em mentir e disfarçar sentimentos, enfim, tudo isso nos foi referência para criarmos personagens o mais verossímeis possível. Apesar do seriado ser mais introspectivo, focando majoritariamente em apenas um personagem, pudemos observar como as pessoas ao seu redor interagem com ele e qual o resultado de suas ações perante o grupo no qual convive todos os dias. Assim, conseguimos enxergar mais claramente como as reações de nossos personagens, por menores que sejam, afetariam de forma significativa os que convivem com eles.



Fig. IX - Imagem da série de TV *Dexter*

PROCESSO DE CRIAÇÃO

3 - Processo de Criação

Esse é o processo que define tudo sobre o roteiro, a plataforma, o tema, a duração, o público-alvo, etc. Teve início durante a concepção do pré-projeto em 2011 e só termina quando o roteiro está pronto, depois de todos os tratamentos. Foi durante esse momento em que a maioria das reuniões aconteceram, as primeiras para as definições mais importantes, que dariam a base para a escrita do roteiro, depois para definição de personagens, ambientes, etc. e as últimas para a escrita em si.

3.1- Etapas

O processo começou no final de 2011, na criação do pré-projeto do trabalho de conclusão. Nesse momento, apesar de estarmos certos de que o gênero seria o drama, estávamos entre duas temáticas: o pós-apocalíptico e o *noir*. O primeiro nos chamava a atenção por ser pouco abordado em séries televisivas, como em *The Walking Dead*, por exemplo e por ser uma temática onde teríamos liberdade de escrita, caso o seriado não fosse gravado. Já o *noir* era uma alternativa mais fácil, caso fosse gravado, além de também ser uma temática não muito trabalhada em obras televisivas mais recentes, apenas em outras plataformas, como *Max Payne* e *L.A. Noire*, ambos jogos eletrônicos.

Já em 2012, decidimos que a temática seria mesmo a pós-apocalíptica e que não gravaríamos o trabalho, faríamos apenas o roteiro. A ideia inicial era de uma temporada de um seriado televisivo, com seis episódios de duração, cada um contendo 45 minutos, que poderia ser trabalhada mais a fundo no futuro, envolvendo outras temporadas e até uma possível venda para alguma emissora ou acrescentar uma linguagem multi-plataforma. A partir daí, começamos a procurar referências pós-apocalípticas, como filmes (*The Road*, *Mad Max*), histórias em quadrinhos (*Crossed*), séries televisivas, tanto do tema como para referência em personagens (*The Walking Dead*, *Dexter*, *Game of Thrones*) e jogos eletrônicos (*Metro 2033*, *FallOut*). A maior delas acabou sendo o jogo *FallOut*, pelo ambiente e personagens apresentados.

Com a temática decidida e as referências escolhidas, começou a fase de aglomerar ideias, pensar nos personagens e situações de toda a temporada. Assim começamos a pensar nos pontos cruciais da história, como o motivo do mundo estar

em um estado pós-apocalíptico, que seria uma grande guerra em escala mundial que devastaria boa parte da civilização, além de comprometer o ecossistema, a separação da sociedade em dois grupos, um que moraria no subsolo, em abrigos, e outro que moraria na superfície, sobrevivendo com o que restou da guerra. Como a intenção era que ambos os grupos se encontrassem e se unissem por algum motivo, pensamos em uma zona de proteção, a qual não estaria tão abalada pela radiação e seria um sinal de recomeço para os que sobreviveram. Como obstáculos a cada grupo, pensamos na falta de suprimentos para os moradores da superfície, além do perigo de ser atacado por grupos hostis de sobreviventes e feitos de escravos. É importante ressaltar que, por ser um cenário pós-apocalíptico, não há serviços como eletricidade, etc. e nem um grupo específico no poder ou um governo, o que transformou a sociedade radicalmente. Já para o grupo do subsolo, pensamos também na falta de suprimentos, além da completa falta de contato com a superfície. Apesar de ter um grupo no poder, que comanda tudo dentro do abrigo, a forma de política seria uma forma de oligarquia, causando, em alguns momentos, um certo tipo de repressão aos moradores. Além disso, outras ideias apareceram que, no decorrer do processo de escrita, foram descartadas. Exemplos delas são: canibais na superfície, que teriam o canibalismo como forma de sobrevivência e até como culto; "mutantes", no caso seriam pessoas afetadas pela radiação, que teriam sua pele muito degenerada e seriam, em sua maioria, usadas como cobaias em experimentos; uma certa forma de religião, que teria como símbolo uma bomba desativada que não explodiu durante a guerra e que teria como sacerdotes pessoas mal intencionadas, sempre buscando algum ganho através de seus devotos.

Depois disso, começamos a criar os personagens. Para isso, nos baseamos em alguns arquétipos e na jornada do herói, presentes na grande maioria das estruturas utilizadas como referência. Assim, os personagens se dividem em dois grupos: o grupo do subsolo e o grupo da superfície. Porém, antes da construção dos personagens, foi necessário definir cada ambiente, o seu estilo de vida, seus perigos, suas regras.

Na superfície, adotamos um ambiente bastante hostil. Por ter ocorrido uma guerra nuclear, o solo é arenoso e infértil, impróprio para qualquer tipo de vegetação. A única vegetação possível seria rasteira e ainda assim muito escassa. Com isso, praticamente nenhum animal sobreviveu às consequências das bombas. Isso leva a questão da alimentação. Por não ter praticamente nenhum animal vivo,

os sobreviventes se alimentam de restos da época pré-guerra, como comidas enlatadas ou que tenham validade longa ou não perecíveis. Além dessa questão da alimentação, há a questão do clima, sempre árido e seco, praticamente sem chuvas, tornando a sobrevivência em locais desabrigados muito mais difícil.



Fig. X - Imagem do jogo *FallOut*



Fig. XI - Imagem do filme *The Road*

Outra questão importante, que já foi comentada acima, é a dos grupos hostis. Geralmente formados por sobreviventes que vivem por suas próprias leis, são, em sua maioria, pessoas que capturam outras com a finalidade de transformá-los em escravos, ou para usá-los ou para vendê-los a outros grupos. Seria a única espécie de comércio existente. Outros grupos, já menos comuns, seriam de criminosos, que matam e saqueiam outros grupos para sobreviver e de canibais. Como já foi comentado, essa ideia foi abandonada por nós para o piloto, mas em outros episódios ou temporadas seria utilizada. Os canibais teriam o canibalismo como uma forma de culto, adorando ídolos e realizando rituais sagrados, além de única maneira de sobrevivência. Esses elementos tornam a superfície um ambiente muito hostil e perigoso, praticamente impossível de se sobreviver sem um grupo. Assim, os personagens retratados por nós na superfície serão do mesmo grupo de sobreviventes. É na superfície que temos o antagonista, Jonah; o pai dele, Jeremiah, que fará o papel do ancião durante a jornada; Emery, uma mulher forte e decidida que será interesse amoroso tanto de Jonah como do protagonista, causando um conflito entre os dois; além de personagens secundários na trama. Todos esses personagens vivem em uma grande ruína, que fora um prédio antes da guerra, relativamente protegidos dos perigos da superfície.

Partindo para a questão do subsolo, mesmo sendo um local a salvo dos perigos da superfície, queríamos mostrar uma imagem de um local claustrofóbico, sem contato nenhum com o mundo externo e com seus próprios desafios. Para isso, tomamos como base principal duas referências: o jogo eletrônico *FallOut* e o filme *The Divide*. Sobre o primeiro, tomamos como referência a questão dos moldes estruturais do abrigo. Paredes grossas, corredores um tanto estreitos, muitas coisas metálicas e férreas, como canos, grades, portas, etc. Pensamos em um ambiente todo branco, que trouxesse ao mesmo tempo a sensação de paz porém de enclausuramento do local, além da sensação de enfermidade. O ambiente seria formado por vários cômodos diferentes: teria vários quartos com acomodações de uma para quatro pessoas, banheiros coletivos, uma sala de reuniões, refeitório, salas de lazer, salas de máquinas, para refrigeração do ar e afins, salas com terminais computadorizados, trabalhando em rede entre eles, porém sem serviços como internet ou qualquer outra tentativa de comunicação com o mundo exterior, salas com aparelhos de ginástica, para estudo, salas de aula, berçários, etc.



Fig. XII - Imagem do jogo *FallOut*

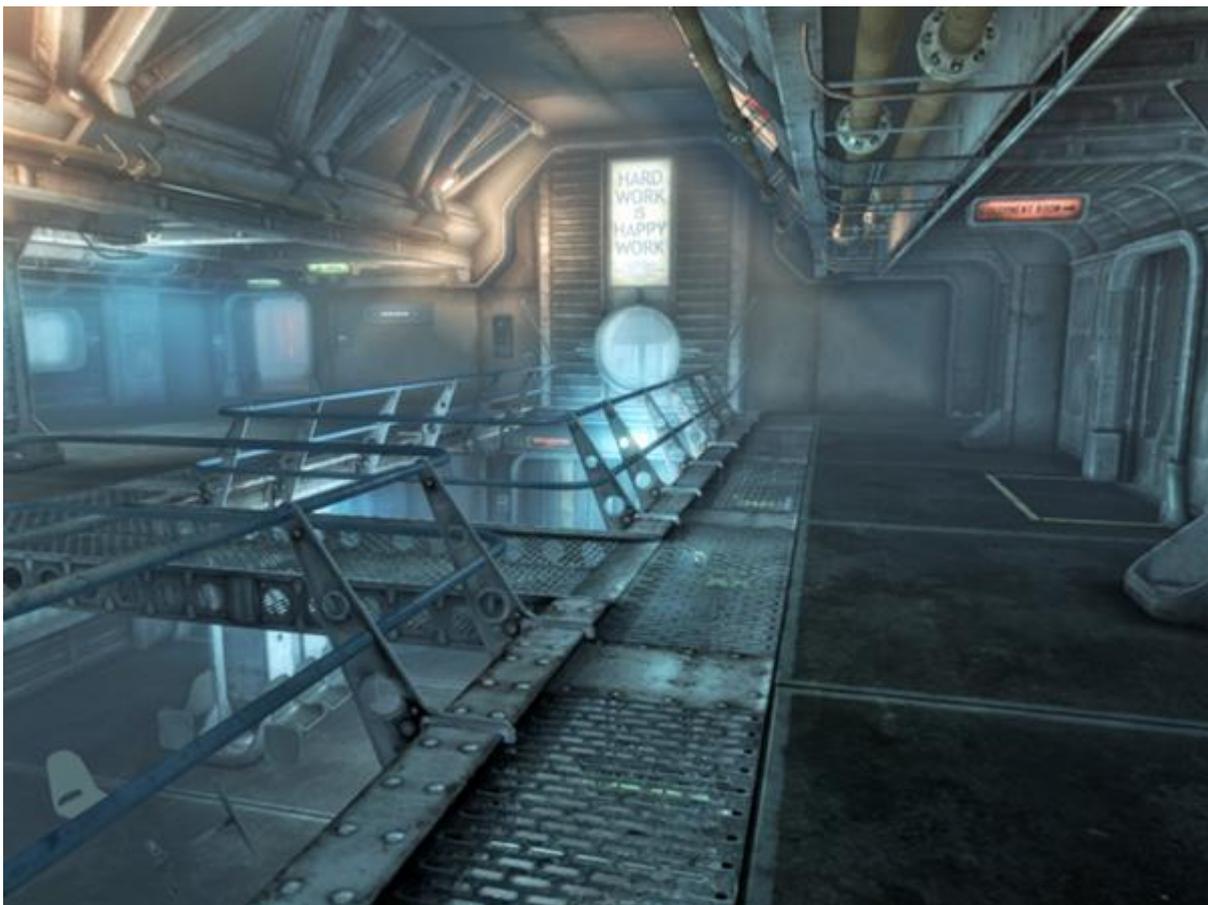


Fig. XIII - Imagem do jogo *FallOut*

No quesito da convivência entre pessoas, tomamos o filme *The Divide* como referência, além da série de TV *The Walking Dead* e alguns pontos de *Game of Thrones*, estes tanto para o subsolo quanto para a superfície. A questão trabalhada em relação ao filme é a da convivência de um grupo de pessoas presas em um local, sem aparente esperança de sair ou de sobreviver caso saiam. Apesar de teoricamente a ordem do local resultar em uma convivência tranquila entre moradores, a forte questão hierárquica, retratada através do Conselho, um grupo de homens que gerencia todo o local, e o abuso de poder pela guarda do abrigo cria uma certa opressão. Já a questão dos seriados se dá, respectivamente, pela necessidade do grupo, depois que sai do subsolo, de ter uma liderança, dividida entre protagonista e antagonista e assim carregar as necessidades e problemas do grupo "nas costas" e o fator de qualquer integrante do grupo poder morrer a qualquer hora, por qualquer um dos motivos já descritos. O grupo do subsolo é formado por Trevor, o protagonista da história; Paige, uma mulher mais frágil que aprenderá a sobreviver na superfície e terá um interesse amoroso em Trevor; Oliver, irmão mais novo de Paige; além de personagens secundários.



Fig. XIV - Imagem do filme *The Divide*

Com todos os ambientes e personagens desenvolvidos, começou o processo de escrita. Dividimos o roteiro em duas partes: superfície e subsolo, ficando uma parte para cada integrante escrever. Desde o início o objetivo era fechar o roteiro em 45 páginas, com três blocos. Assim, decidimos que cada bloco teria uma cena mais forte ou dramática ao fim de cada bloco, sendo a do último bloco o clímax do episódio. Com a escaleta do episódio montada, começamos a escrever o primeiro tratamento, com o objetivo de terminarmos o primeiro bloco, para conseguirmos identificar o ritmo que o roteiro estava tomando e se estava fluindo de cena para cena. O primeiro tratamento se deu no meio do mês de agosto.

No segundo tratamento, começamos a corrigir vícios de escrita, trabalhar os diálogos de uma forma melhor, mais de acordo com os personagens e a perceber o que faltava no roteiro, como cenas entre personagens secundários e mais ação com os personagens principais. O segundo tratamento começou na última semana do mês de agosto.

O terceiro tratamento, realizado na segunda semana de setembro, além de servir para ajustarmos todas as cenas do roteiro, nos mostrou que precisaríamos criar mais cenas e trabalhar mais os diálogos, já que estávamos dez páginas atrás do nosso objetivo. A partir daí, começamos a pensar em personagens que precisavam ser melhores explorados.

Assim, o quarto tratamento foi exatamente a criação de mais cenas que mostrassem quem são os personagens, suas atitudes, qualidades, defeitos e temperamentos em certas situações. Com isso, conseguimos dar mais personalidade ao antagonista e ao protagonista, os delineando melhor.

O quinto e último tratamento do roteiro foi precisamente para dar últimos retoques à algumas cenas essenciais, como algumas discussões entre personagens principais, situações de estresse e, principalmente, esculpir melhor a cena final e clímax do episódio.

Com isso, fechamos o roteiro em 45 páginas, como era nosso objetivo inicial e conseguimos dar ao roteiro a vida que desejávamos, com personagens bem estruturados, seguindo alguns arquétipos, com uma história interessante e que consegue prender o espectador, além de seguir exatamente a escaleta, tanto do piloto como da temporada, e com um final que cria um gancho perfeito para o segundo episódio da série.

3.2- Cenários

Nessa seção, explicaremos brevemente sobre os dois ambientes em que o episódio piloto se passa.

3.2.1- Subsolo

O subsolo é um ambiente completamente branco, o que lhe traz uma aparência futurística. As pessoas dormem em quartos de três ou quatro pessoas. Todo o espaço é delimitado, há a área de descanso, a de lazer, a de estudos, a de treinamentos, o refeitório, entre outras. A rotina é toda pré-idealizada, sendo que há um horário certo para tudo e como se racionaliza comida, cada habitante tem direito a um prato por refeição.

Fora as zonas de trânsito livre, há as partes de acesso restrito, referentes ao conselho, onde estão as salas de reuniões.

O subsolo é feito em níveis, cada área é em um andar e o transporte é feito por meio de elevadores e escadas.

Cada jovem quando nasce é designado a uma profissão, entre eles a de soldado protetor e enfermeiro (a). As roupas são todas em tons claros e as pessoas do mesmo sexo usam as mesmas roupas, sem distinção.

Todos os que morrem no subsolo são incinerados e é colocada uma placa em seu nome em uma grande parede em um dos corredores.

3.2.2- Superfície

As ruínas são parte de uma antiga biblioteca, as paredes são grossas e protegem do frio. Dentro delas havia uma área preservada, onde os livros foram mantidos parcialmente intactos. São dois andares, no superior as pessoas dormem em barracas feitas por lona e abaixo está a zona de estudos, onde as crianças são ensinadas a ler, a zona de cuidados, onde ficam os doentes e feridos, e a zona de estratégia, onde são feitas as ferramentas de caça e defesa. As estruturas de sustentação e o teto se mantiveram intactos, por isso quando se fazem as fogueiras grupos inimigos não podem ver o fogo.

Ao redor das ruínas havia um terreno com pouca radiação onde era possível plantar algo e com pouca radiação no solo. Com o tempo, esses recursos naturais começaram a se extinguir e as estruturas começaram a ceder, expondo o grupo a perigos externos.

3.3- Perfis dos Personagens

3.3.1- Trevor

Trevor é o protagonista da história, ele será o responsável por liderar e proteger todos os outros personagens, portanto deve ter uma estrutura psicológica muito firme e concisa.

Sua história, de alguma forma, sempre o manteve ligado ao setor subterrâneo. Seu avô, Edmund, presenciou o conflito nuclear mundial, que resultou no fim da humanidade como a conhecíamos. Ele veio ao subsolo ainda um menino, com apenas cinco anos. Seu pai era um dos responsáveis pelo setor e ajudou a estabelecer o que seriam as normas de condutas do lugar, além de ser um dos fundadores do chamado “Conselho” – órgão que funciona como um ministério, onde o primeiro ministro tem o poder perante a população. Edmund cresceu e diante da morte de seu pai, assumiu o seu posto junto a outros conselheiros, descobrindo segredos antes desconhecidos. Com a ascensão de Edmund, fazer parte do conselho acabou se tornando uma função familiar e logo Edmund começou a treinar seu filho – Sebastian – para substituí-lo na hora certa, que deveria passar a linhagem para Trevor. Porém, Sebastian começou a desconfiar do conselho, quando percebeu que seu pai deixava de lhe contar muitas coisas, e começou a investigar o que eram. A partir dessa premissa que se desenvolve o piloto.

Sebastian havia descoberto que existia uma maneira através da qual as pessoas poderiam sair do subsolo, um portão aberto por uma senha que só os membros do conselho possuíam. Porém a população subterrânea não podia saber da existência do mesmo, já que na superfície havia um território livre de radiação, onde todos poderiam reconstruir a sociedade, mas o espaço era limitado, e para que uns sobrevivessem, outros deveriam ser condenados. Diante disso, Sebastian,

indignado, resolveu contar tudo para alguns habitantes do subsolo, o que resultou em sua "sentença de morte", já que não se explica o que acontece com ele.

No episódio piloto vemos um Trevor preocupado, nervoso pelas mudanças de comportamento de seu pai e pelos segredos que ele compartilha com seu avô. Percebemos que há uma união familiar forte e um instinto de proteção entre eles. Isso é resultado de anos de clausura e da perda de sua mãe, em seu parto.

Para compor as características de Trevor pensamos em todo esse background emocional e nas condições em que cresceu. Alguns homens no subsolo eram treinados desde meninos, com a ideia de que seriam o exército que protegeria o grupo quando chegasse a hora de submergir. Esse fato não deixa de ser verdade, mas o fato era que só aqueles que treinavam teriam o direito de sair e, claro, nosso protagonista era um deles.

Trevor então tem um porte apropriado para resistir a dificuldades, tem força física e sabe manejar uma arma, mas por outro lado, por ter crescido no subsolo, sem conhecer problemas reais, tem certas dificuldades em lidar com eles quando sai para a superfície e, muitas vezes, age de maneira ilusória, não sabendo por em prática os conceitos que aprendeu. Seu lado emocional é muito forte, ele é muito ligado a família e quando perde seu pai e avô transmite isso para seu grupo, se preocupando em protegê-los com sua vida e sofrendo muito em cada perda. É uma pessoa mais sensível e sensata, gosta de ouvir as pessoas e partir mais para o lado emocional, e nunca abandona ninguém, mas sabe também ser explosivo e, com a vida fora do subsolo, vai aprender cada vez mais como deixar esse lado mais animal aflorar para que possa atingir seus objetivos, sempre em prol da maioria. Como podemos ver no piloto essa perda de controle vem sempre que ele se preocupa com a segurança de alguém.

3.3.2- Paige

Paige é uma menina doce e carinhosa, como parte das mulheres do subsolo foi treinada para ser enfermeira, então busca sempre proteger e cuidar das pessoas a sua volta. Ela perdeu os pais, ainda jovem. O pai sofria de uma doença degenerativa que ninguém soube curar, o que os antigos chamavam de câncer e sua mãe morreu no parto de seu irmão. Morrer no parto era muito comum no

subsolo, já que o conselho não permitia desenvolver técnicas mais avançadas para esse procedimento cirúrgico, já pensando numa possível seleção de sobreviventes. Por isso, desde pequena, foi muito próxima de seu irmão, Oliver, e cuidou dele como se fosse seu filho.

Ela nunca desejou sair do subsolo, e nem sequer se questionava sobre uma possível ida para a superfície, como fazia seu irmão. Para ela, essa ideia estava muito distante e ela pensava que iria viver toda sua vida abaixo da terra, porém como não gostava de contrariar Oliver, ela sempre escutava seus devaneios sobre o mundo lá fora.

Desde que seus pais morreram, o pai e o avô de Trevor cuidaram deles, por isso ela sempre foi muito próxima deste e desde menina nutria um amor e admiração muito grande por ele. Por isso, no final do episódio, não hesita em acompanhá-lo para fora.

Quando sai para a superfície, Paige entra em crise, já que não estava adaptada a um lugar cheio de perigos como aquele e não sabia o que era ter que batalhar por sua vida. Isso produz uma mudança em sua personalidade, ela tem que deixar o lado doce de lado e trazer a tona uma Paige mais agressiva, para, principalmente, poder proteger seu irmão.

3.3.3- Oliver

Oliver é um menino astuto e sonhador, que foi designado para começar seus treinamentos militares, o que o deixou muito feliz, porque ele sonha em sair para a superfície. Seu pai costumava lhe contar histórias sobre como era o mundo antes da guerra nuclear e o menino sempre acreditou que aquela ainda era a realidade no mundo exterior, por isso nunca se contentou com seu universo, detestava as regras que tinha que seguir e desejava ter a liberdade que as pessoas das histórias de seu pai tinham.

Ele era muito próximo a sua irmã e se incomodava de ser sempre ela que o protegia e ajudava, porque ele desejava ser o responsável. É um menino teimoso e questionador que não tem medo de expor sua opinião.

Quando ele sai para a superfície, se decepciona muito com o que vê, o que lhe gera uma profunda tristeza, especialmente, porque sabe que sua irmã não queria

estar ali e só está por sua causa. Além disso, aos poucos ele vai perdendo sua inocência, as brincadeiras que fazia no subsolo se transformam em treinos físicos e logo ele vai perdendo seu ar infantil. Ele se aproxima de Jonah, com quem se identifica por terem gênios parecidos. Todos os esforços de Oliver são com um único objetivo: proteger Paige.

3.3.4- Jonah

Jonah é nosso antagonista, ele tem um temperamento muito difícil, mas é uma pessoa muito boa e preocupada com a segurança das pessoas a sua volta. Sua mãe morreu quando ele era ainda uma criança, vítima da radiação e ele sempre teve dificuldades em relacionar-se com seu pai, Jeremiah, já que os dois têm comportamentos muito diferentes.

A morte de sua mãe foi apenas uma entre muitas ocasionadas pelo excesso de radiação, por isso quando pequeno Jonah partiu com o grupo liderado por seu pai em busca de uma zona melhor para se estabelecer. Foi quando encontraram as ruínas, um lugar bom para se proteger do frio e com alguma vegetação, ou seja, com poucos resquícios químicos e, o mais importante, com um acervo de livros razoavelmente conservados que poderia facilitar a educação das novas gerações. Foi nesse ambiente que o antagonista passou grande parte de sua vida.

Jonah sempre teve um gênio muito forte, por ter crescido nesse universo pós-guerra ele não possuía esperança nenhuma de um mundo melhor, era essa a realidade que ele conhecia e ele ainda tinha a responsabilidade de cuidar do grupo quando seu pai morresse, o que lhe enrijeceu muito. Ele não gostava de expor seus sentimentos para ninguém, por isso, às vezes, como forma de proteção, tratava as pessoas de maneira grosseira. Seu objetivo principal era manter vivos os membros de seu grupo.

Jonah tinha se auto educado pelos livros da ruína, sabia ler razoavelmente bem e era muito inteligente, por isso sempre conseguiu neutralizar seus agressores, já que utilizava mais que a força física.

Ele entrará em crise com Trevor, o vendo como uma ameaça a sua possível liderança, além de sentir raiva porque ele passou toda a sua vida protegido enquanto Jonah sofria as consequências da guerra. Com o tempo, os dois vão se aproximando e suas diferenças acabam por ajudá-los a sobreviver aos perigos que

enfrentam. Ele se permite ter alguma esperança ao descobrir sobre a zona de proteção e se amolece um pouco. Em determinado ponto, a relação dos dois se torna algo perto a de irmãos, já que Jonah percebe que não precisa mais carregar toda a responsabilidade de proteger aquelas pessoas sozinho.

3.3.5- Jeremiah

Jeremiah é o pai do antagonista de nossa série e o responsável pelo grupo da superfície. É uma pessoa calma e sensata, prefere agir com razão, por isso sempre briga com seu filho por seu comportamento genioso, mas sabe reconhecer a luta dele para manter todos a salvo.

Ele reluta em sair das ruínas, porque teme não encontrar um lugar como esse, onde pode não só ensinar às pessoas a arte da sobrevivência, como também pode educá-las e torná-las melhores seres humanos.

Ele é um defensor da justiça e da igualdade e defende que todos devem se tratar da mesma maneira para manterem-se seguros.

Quando Trevor chega com os demais, ele se aproxima do protagonista, por terem temperamentos parecidos e também por acreditar que aquelas pessoas só podem acrescentar ao seu grupo. Além disso, ele não sente raiva deles e entende que todos não tiveram culpa de terem crescido no subsolo e nem sequer tem ideia do que foi a guerra e o que ela realmente causou.

Ele se preocupa muito com Jonah e teme que seu caráter explosivo acabe resultando em sua morte, então sempre o repreende por agir tão impulsivamente. Além disso, diferentemente deste, Jeremiah é muito habilidoso com as palavras, por isso todos respeitam muito sua opinião.

3.3.6- Emery

Emery foi encontrada ainda bebê, abandonada em uma cabana. Alguns indícios mostram que seus pais foram assassinados por canibais. Ela foi criada por Jeremiah e tem Jonah como um irmão, por isso sempre busca ajudá-lo e quase nunca o contraria. Entretanto, ele a vê mais do que isso, fato que ela desconhece.

É uma mulher muito forte e ajuda na parte de defesa, tendo boas habilidades. É dura e tem dificuldades em expressar seus sentimentos. Irá se interessar por Trevor, justamente por seu comportamento diferente dos demais de seu grupo.

Tornar-se-á amiga de Paige, a quem treinará e quem lhe ensinará a ser mais maleável e aberta as pessoas, sem ter que estar sempre na defensiva.

ROTEIRO

4 - ROTEIRO

Nessa seção mostraremos o quinto e último tratamento do roteiro na íntegra. Para uma melhor leitura e entendimento do roteiro, iremos falar brevemente da trama da história.

Após um conflito nuclear em escala global, a maioria do planeta ficou devastada, sendo impossível a sobrevivência em várias áreas, pela radiação e pela falta de suprimentos. Porém, antes dos ataques, algumas famílias foram selecionadas pelo governo para sobreviverem em abrigos no subsolo e, depois que os efeitos da radiação não existissem mais, pudessem voltar a superfície. Muitos anos se passaram, mas os portões dos abrigos, controlados por um sistema central, nunca se abriram. Com os suprimentos se esgotando, o Conselho, órgão responsável pela manutenção do abrigo, ainda achava que era necessário esperar que os portões se abrissem naturalmente, mas nem todos os integrantes do abrigo pensam dessa forma.

Enquanto isso, algumas pessoas conseguiram sobreviver aos ataques na superfície, em refúgios, abrigos pessoais, etc. Essas pessoas continuaram suas vidas na superfície, mas agora, além do planeta estar completamente diferente do que era, dificultando a procura por suprimentos para sobreviver, não havia mais uma sociedade formada, as leis e formas de conduta já não eram iguais. Assim, cada grupo de sobreviventes passou a viver de acordo com uma única lei: matar ou morrer.

CENA 1

INT. SALA DE ESTAR. NOITE

Edmund(5) está sentado no sofá, ele segura em sua mão um globo de neve. Ele olha para frente, e vê seu pai parado em frente a janela observando a rua. Sua mãe está sentada no sofá a frente, ela olha para o chão enquanto torce um lenço branco que tem nas mãos. Edmund percebe o movimento dos pés de sua mãe, eles batem no chão, em movimentos rápidos. Edmund fixa seu olhar nas malas, que estão no meio da sala.

Insert: Som de campainha

A mãe de Edmund levanta rápido.

PAI DE EDMUND

Eles chegaram!

O pai vai em direção as malas, as pega e sai da sala. Edmund coloca o globo dentro do bolso de seu casaco.

MÃE DE EDMUND

Está na hora.

A mãe de Edmund pega sua mão, o menino olha para um ursinho de pelúcia em cima de uma mesa, ele estende o braço para pegá-lo, sua mãe o puxa.

CENA 2

EXT. CALÇADA. NOITE

Edmund olha as ruas. Há em frente a sua casa um furgão verde, ele lê "GOVERNO", na lateral do veículo. O pai de Edmund entrega as malas para os oficiais.

PAI DE EDMUND

Venham!

O pai entra no furgão, e a mãe de Edmund o puxa para que os dois façam o mesmo. Nesse momento, o garoto vê uma família parada em frente à sua casa, do outro lado da rua, eles observam o movimento dos soldados, há um casal e uma menina, a menina acena para Edmund. A mãe diz algo para sua filha, em seu ouvido, e o pai permanece olhando os soldados. Nesse momento, Edmund entra no furgão.

CENA 3

INT. FURGÃO. NOITE

A mãe de Edmund coloca o cinto no menino. Há outras pessoas no carro. Homens, mulheres e crianças.

EDMUND

Porque eles não vieram mamãe? Não cabia eles aqui?

MÃE DE EDMUND

O que?

EDMUND

Aquela família, do outro lado da rua.

A mãe olha pela janela, olha para o pai e abaixa a cabeça.

PAI DE EDMUND

Nem todos podem vir filho. Nem todos.

Insert: som de explosões.

A mãe de Edmund o abraça forte, ele se desvencilha do abraço e olha para a janela, a família não está mais no jardim. O caminhão começa a andar, Edmund permanece observando a rua. As casas vão diminuindo, e ao fundo se vê o vermelho do fogo nos céus.

CENA 4

INT. QUARTO. DIA

Vemos um quarto composto por três camas de solteiro, não há armários, e toda a decoração é branca. Edmund(75) está sentando na cama, ele segura em suas mãos um globo de neve. Ele abre uma gaveta em uma escrivaninha, e coloca o globo de neve ao lado da foto de seus pais. Ele levanta, ajeita a camisa, fecha os olhos, permanece assim por alguns minutos e sai.

CENA 5

INT. CORREDOR. DIA

Edmund caminha pelo corredor. Passam por ele pessoas de diversas idades. As paredes são todas de um branco bem forte. Ele para diante de um elevador, digita um código, a porta se abre e ele entra.

CENA 6

INT. REFEITÓRIO. DIA

Edmund caminha por entre as mesas, e passa pelo expositor de comidas, tudo é branco no ambiente. Centenas de pessoas estão sentadas comendo. Cada mesa comporta 12 pessoas. Ele vê Trevor(25) sentado sozinho em uma das mesas e vai em sua direção.

EDMUND

O que foi? Não está com fome?

Trevor afasta o prato de comida, e Edmund senta-se.

TREVOR

Não ando com fome ultimamente.

EDMUND

E por que isso?

Trevor desvia o olhar.

EDMUND

Não quer me contar?

TREVOR

Eu acho que o senhor já sabe.

EDMUND

Receio que não.

Trevor permanece calado

EDMUND

Não tenho uma bola de cristal que me explique o motivo das suas crises. O que aconteceu? Fale comigo.

Trevor bate na mesa. Edmund olha para os lados, checando a reação das pessoas.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

EDMUND

Trevor! O que é isso? Você sabe que não..

TREVOR

O que está acontecendo com o papai? A dias ele anda muito estranho, mal fala comigo, vive correndo pra lá e pra cá. Ele nunca tá no quarto. E eu já escutei alguns comentários dos conselheiros. O que tá acontecendo?

Edmund permanece calado

TREVOR

O senhor não vai falar nada?? O seu sabe do que eu estou falando, não sabe?

EDMUND

Que tipo de comentários?

Trevor ri.

TREVOR

A como se o senhor não soubesse?

TREVOR

O que foi? Me pede para falar e agora fica ai calado.

Edmund fica com a cabeça baixa e a levanta bruscamente.

EDMUND

Meu filho, você não entende, fique fora disso. O seu pai está indo atrás do que não deve. Do que não lhe diz respeito.

TREVOR

Ele tá com problemas não? Eu sabia. Mas que tipos de problemas ele pode encontrar num lugar como esse?

EDMUND

Olha.

Um senhor(75) se aproxima dos dois.

SENHOR

Edmund, tudo bem? Vamos juntos para a reunião?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

Edmund olha para o neto, e se levanta.

EDMUND

Claro, já está quase na hora.

Os dois saem juntos. Trevor os observa ir.

TREVOR

Droga.

Trevor olha para seu prato e para as pessoas ao redor, nesse momento uma preda cai em sua mesa. Oliver(12) segura um estilingue em suas mãos e ri. Paige (22) vem ao seu lado. Os dois sentam-se na mesa.

PAIGE

O que foi T, não está com fome?

TREVOR

Na verdade não.

Oliver puxa a bandeja de comida.

OLIVER

Posso ficar com sua sobremesa então?

TREVOR

Claro, só coma rápido para ninguém ver.

PAIGE

Está tudo bem com você?

Paige e Trevor trocam olhares.

OLIVER

Isso é um saco não?!

PAIGE

O que?

TREVOR

O que?

Oliver fala enquanto come.

OLIVER

Não poder comer tudo quantas vezes quiser. Viver sobre um monte de regras.

Trevor e Paige riem.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

PAIGE

E desde quando você tem essas ideias hein?? Você sabe muito bem, que temos que preservar nossas comidas.

OLIVER

Eu sei. É que, a sei lá, ontem sonhei com o papai, lembrei das histórias que ele me contava.

TREVOR

Sobre a superfície?

OLIVER

É, sobre como lá as pessoas eram livres, podiam ir onde queriam, comprar o que quisessem. Lá eles trabalhavam e ganhavam um negócio que se chamava dinheiro acredita? Era.

Um guarda passa perto deles, e Trevor pega um sanduíche da bandeja.

PAIGE

Acha que ele viu?

OLIVER

Não.

TREVOR

Bom, isso tudo é passado não?

OLIVER

E se não for? A gente não sabe, sabe? Não tem como.

PAIGE

Não liga pra ele. Já faz um tempo que ele tá com essas bobagens na cabeça. Sobre sair. Buscar vida. Ele pensa que vai encontrar flores, animais, lagoas.

TREVOR

Você acredita nisso mesmo Oliver?

Oliver olha para Trevor e não responde. Outro guarda passa.

TREVOR

É melhor eu comer isso logo, antes que me acusem de desperdício.

CENA 7

EXT. RUÍNAS. DIA

Mostra-se um terreno todo devastado, com muitos escombros, casas e estradas destruídas, muito pouca vegetação. Um senhor, JEREMIAH(70), está no topo de alguns escombros, ele tapa o sol com a mão enquanto olha o horizonte. Ele abaixa a mão, olha por mais alguns instantes e se vira para descer dos escombros. Embaixo, BERNARD (50) o espera.

BERNARD

Viu alguma coisa?

JEREMIAH

Não, só o mesmo de sempre. As mesmas ruínas que sempre vi.

BERNARD

Algum sinal de Jonah e de Emery?

JEREMIAH

Também não. Acho que eles vão demorar um pouco para voltar dessa vez, está cada vez mais difícil achar alguma coisa por aqui.

O homem se cala e acompanha JEREMIAH enquanto este vai caminhando a frente.

CENA 8

INT. RUÍNAS. DIA

JEREMIAH e BERNARD caminham em meio às pessoas, as crianças brincam com algumas pedras, algumas mulheres mais velhas lavam algumas roupas e alguns homens estão sentados no chão em uma roda. JEREMIAH se senta em uma espécie de cadeira de costas para as pessoas. BERNARD se senta a sua frente.

BERNARD

A comida está acabando. Daqui a pouco as pessoas vão começar a reclamar disso.

JEREMIAH

Eu sei. Espero que Jonah consiga trazer alguma coisa.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

BERNARD

E se ele não conseguir?

JEREMIAH

Se ele não conseguir, amanhã ele procura de novo.

BERNARD

E se não conseguir de novo?

JEREMIAH fica em silêncio, olha para trás e vê as pessoas.

JEREMIAH

Precisamos conseguir.

BERNARD

Jeremiah, eles não querem esperança, eles querem comida! Você sabe disso. Sabe que eles estão com fome, com medo de ficar aqui mais tempo. Não dá pra ficar parado por muito tempo senão alguém vai achar a gente.

JEREMIAH

Eu sei, mas o que podemos fazer? Sair daqui sem rumo e torcer pra dar certo? E se não der? E se alguém achar o grupo, o que vai acontecer? Prefiro ficar aqui onde temos mais proteção e alguma chance de sobreviver.

BERNARD

É uma questão de tempo até alguém morrer!

BERNARD vê que algumas pessoas mais próximas estão olhando para os dois e abaixa a voz.

BERNARD

Algumas pessoas do grupo não querem mais ficar por aqui. O seu filho-

JEREMIAH

Eu sei o que meu filho quer. Mas ele é novo, tem mais chances de sobreviver do que a maioria das pessoas daqui. Não culpo ele por isso, mas ele precisa entender que nem todos aqui são novos e capazes como ele é lá fora. Nós somos um grupo e precisamos ficar unidos.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

BERNARD fica em silêncio e olha para JEREMIAH. Ele passa as duas mãos no rosto e se levanta.

BERNARD

Eu não quero enterrar mais ninguém,
Jeremiah.

BERNARD vai em direção às pessoas e se senta com outros homens. Jeremiah fica parado, olhando para o nada.

CENA 9

INT. SALA DE REUNIÃO. DIA

Cerca de dez senhores estão reunidos, sentados em uma mesa redonda. O ambiente é todo branco. Edmund está entre eles.

SENHOR 1

Bom, fechado esse assunto, acho que devemos falar um pouco sobre um certo alguém que anda causando alguns problemas para nós. Não é verdade?

Ouve-se um burburinho na sala.

EDMUND

Podem dizer seu nome. É Sebastian. Não tenho nenhuma vergonha do que meu filho anda fazendo.

SENHOR 2

Quer dizer o que? Você o encoraja a ficar fuçando onde não deve.

EDMUND

Eu não faço nada, mas eu ensinei meu filho a ser uma pessoa direita, e é isso que ele está tentando ser. O que é muito diferente do que nós estamos fazendo.

SENHOR 3

E lá vem você de novo com essa sua história. Todo preocupado com o bem estar dos moradores. Como se isso fosse verdade.

EDMUND

E É! Ou você pensa que eu vou abandonar o barco quando todos começarem a morrer de fome?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

SENHOR 1

BASTA! Ninguém aqui vai morrer de fome, em cinco anos os portões se abrirão.

EDMUND

Não temos comida nem pra dois.

SENHOR 4

Talvez Edmund tenha razão. Eles nem sequer tem ideia.

SENHOR 1

Isso não está em nossas mãos, já foi decidido há muito tempo. Nós vamos esperar os portões serem abertos. Na data programada. Como nos foi designado.

EDMUND

Isso é ridículo. Nós não temos nem ideia se existe vida lá fora. E quando todo mundo começar a morrer de fome? Ou quando não houverem mais remédios para as doenças? Vocês vão ficar vendo seus filhos definharem, esperando nossos grandes salvadores? Duvido! Vocês não vão hesitar em abrir aqueles portões. Essa lugar vai virar uma loucura, desordem, confusão, eu consigo ver as pessoas indignadas destruindo tudo o que tá aqui dentro.

SENHOR 1

Abrir o portão não é uma opção. Nós vamos esperar, e eles vão ficar assim, sem saber de nada, como sempre foi.

EDMUND

E por que?

SENHOR 1

Por que eu decidi assim.

Edmund o encara.

SENHOR 1

Para onde quer ir hein? Não há vida lá fora. NÃO HÁ! Não existe mais nada. As bombas destruíram tudo.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

EDMUND

Você sabe muito bem que isso não é verdade.

Todos olham uns aos outros e em seguida encaram o senhor 1.

SENHOR 1

Saiam todos. Essa reunião já acabou. Essas falsas esperanças que você tem, Edmund, devia guardá-las para você. É por isso que seu filho se encontra na situação que está.

Todos saem da sala, menos o senhor 1. Edmund permanece imóvel.

EDMUND

Não há lugar para todos lá. Não é verdade?

SENHOR 1

Pare de buscar o que não deve. E dê o mesmo conselho para o seu filho. Ele está afundando, e logo eu não vou poder fazer mais nada para ajudá-lo

O senhor 1 sai da sala e deixa Edmund lá sozinho.

CENA 10

EXT. RUÍNAS. DIA

Duas pessoas caminham por um caminho de areia e pedras, sem nada significativo ao redor, apenas algumas vegetações rasteiras e alguns entulhos e escombros. JONAH (25) vai mais a frente, enquanto EMERY (24) segue alguns passos atrás dele.

JONAH

Você tá quieta hoje.

EMERY

Tô atenta pra ninguém pegar a gente de surpresa.

JONAH

(Rindo)

Entendi. Eu espero que apareça alguém, seria um a menos pra matar depois.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

EMERY

Ou um a menos pra tentar matar a gente depois. Quanto menos melhor, mais chance de nos defender.

JONAH

Como se um fizesse diferença. Se eles fossem espertos, atacavam a gente de uma vez no meio da noite e pronto, já era.

EMERY

Tem sempre alguém de guarda, não acho que seria tão simples assim.

JONAH

E você confia naquele bando de velho que fica de guarda? Certeza que eles devem dormir a noite inteira.

EMERY

Você não confia neles mesmo né? Tudo bem que faz pouco tempo que estamos juntos, mas até agora não aconteceu nada na guarda deles.

JONAH

Até agora. Você confia assim neles, por acaso?

EMERY

É o que temos. Confiando ou não, cada um tem que fazer sua parte, senão a gente se ferra mais rápido do que a gente pensa.

JONAH

Eu já acho que a gente vai se ferrar rápido. Certeza que vai ser na guarda deles.

EMERY

Ai Jonah, deixa eles pra lá, que coisa. Olha lá, a gente tá chegando já.

JONAH continua caminhando em direção a alguns escombros, enquanto EMERY o segue.

CENA 11

INT. SALA. TARDE

Sebastian (46) olha a tela de um computador, enquanto alguns dados são enviados para um pendrive. Trevor chega.

TREVOR

Pai, porque você me chamou aqui?
Essa sala não é proibida para nós?

EDMUND

Alguém te viu?

TREVOR

Não, eu tomei cuidado.

Sebastian se aproxima de Trevor

SEBASTIAN

Filho, eu sei que eu ando estranho,
mas eu descobri algo muito
importante. Mas ninguém pode saber.
Você entende?

TREVOR

O que é isso?

Nesse momento, o computador dá um aviso de que a transferência foi concluída.

SEBASTIAN

Esse é o nosso futuro, meu filho, o
nosso futuro. Olha quero que guarde
esse dispositivo com a sua vida ok?
Você entende? Eu amo você.

TREVOR

O que você tá querendo dizer? Eu
não to entendendo.

SEBASTIAN

Olha, algum tempo atrás..está vindo
alguém.

Sebastian desliga rapidamente o computador e puxa seu filho para que saiam da sala.

CENA 12

EXT. SUPERFÍCIE. DIA

Em um lugar da superfície, com muitos escombros e entulhos, JONAH e EMERY procuram por alguma coisa, andando e revirando os entulhos. JONAH procura entre alguns pedaços de madeira, acha algumas latas vazias e as joga fora. EMERY o acompanha atrás, procurando por algo entre a sujeira. JONAH acha algumas caixas tampadas, mas após destampá-las descobre que estão vazias.

JONAH

Que inferno, não tem nada aqui também. Faz quanto tempo já que saímos?

EMERY

Não sei, mas faz algum tempo já, daqui a pouco vai ficar noite. É melhor a gente procurar por aqui mais um pouco e voltar, não acha?

JONAH

Voltar de mãos vazias? De novo? Sem chance.

EMERY

Eu entendo você, Jonah, mas se arriscar assim sempre não é bom. Melhor voltar e procurar mais amanhã do que ficar por aí a noite.

JONAH suspira e olha para o chão.

JONAH

Não dá mais pra ficar aqui, Emery. Não dá. Eu já falei pro meu pai, mas não adianta. Ele insiste nessa história de que a gente criou raiz aqui, mas isso é besteira. Se a gente não morrer de fome, alguém ainda vai encontrar e matar a gente.

EMERY

Eu sei, eu concordo com você, e por mim já teria saído de lá, mas é melhor ficar em grupo do que por aí, vagando. Tem gente que não vai sair de jeito nenhum, então não adianta ficar insistindo.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

JONAH

É questão de sobrevivência. Se eles
querem morrer lá, que morram. Eu
não quero.

EMERY

Nem eu, mas também não quero morrer
por aí não. Mas deixa isso pra lá
agora e continua procur-

Insert: Som de escombros e algumas latas.

JONAH vira a cabeça e faz um gesto para EMERY parar de
falar. Eles ficam em silêncio por um tempo, até que ouvem um
barulho de algumas pedras batendo. JONAH puxa EMERY para
alguns escombros e se escondem.

JONAH

Tem alguém aqui. Tem alguém
seguindo a gente.

EMERY

Merda, a gente devia ter voltado
antes.

JONAH

Eu disse que a gente ia morrer aqui
ainda. Puta que pariu.

EMERY

E agora?

JONAH olha para EMERY por uns instantes.

JONAH

Agora é a hora de dar um motivo pra
gente sair daqui praquele bando de
idiotas.

CENA 13

INT. CORREDOR 2. TARDE

Sebastian e Trevor caminham rapidamente pelo corredor
branco.

SEBASTIAN

Algum tempo atrás eu escutei uma
conversa de seu avô. Foi muito
estranho, parecia que ela queria
que eu ouvisse, ele falou tanto
coisa, e eu resolvi investigar.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

TREVOR

É por isso está em problemas?

SEBASTIAN

Não importa filho, o que eu descobri é muito grande sabe.

Um guarda se aproxima.

GUARDA

O que você estão fazendo aqui?
Vocês sabem que não podem estar aqui.

SEBASTIAN

Eu sinto muito, estava procurando meu pai. Já estamos saindo.

Os dois caminham mais adiante, até chegarem a uma bifurcação.

TREVOR

Pai?

SEBASTIAN

Olha ainda tem uma coisa que eu preciso descobrir. Depois eu vou te contar tudo.

Sebastian abraça Trevor.

SEBASTIAN

Você precisa cuidar disso com a sua vida. Tudo bem?

TREVOR

Pai??

SEBASTIAN

Eu te amo muito! Qualquer coisa que acontecer você tem que procurar o seu avô.

TREVOR

Mas pai vocês não podem fazer isso comigo, o vô não diz nada, você fala em sinais, não dá para seguir assim, eu não tô entendendo nada.

Algumas pessoas se aproximam.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

SEBASTIAN
Me desculpa filho.

Sebastian sai e Trevor fica parado observando.

CENA 14

EXT. SUPERFÍCIE. DIA

Dois homens andam juntos, meio escondidos, seguindo JONAH e EMERY. Eles se escondem nos escombros. Um deles vê EMERY indo sozinha para algumas ruínas e a segue. O outro vai se escondendo e seguindo para onde Jonah estava.

CENA 15

EXT. SUPERFÍCIE. DIA

Chegando ao local em que EMERY estava indo, o homem não vê ninguém. EMERY aparece por trás dele e dá uma pedrada em sua cabeça, o deixando inconsciente.

CENA 16

EXT. SUPERFÍCIE. DIA

O outro homem vai se escondendo e seguindo para onde JONAH estava. JONAH tenta surpreendê-lo por trás, mas o homem percebe e os dois começam a brigar. Eles trocam socos, se agarram e caem. O homem consegue ficar por cima de JONAH e tenta acertá-lo no rosto, enquanto este se defende com as mãos. De repente, EMERY acerta o homem na cabeça com um cano. O homem cai no chão e EMERY enfia o cano no peito do homem, matando-o. JONAH olha para EMERY, enquanto ela apenas larga o cano e o olha de volta.

FIM DO 1º BLOCO

CENA 17

EXT. SUPERFÍCIE. DIA

JONAH e EMERY voltam ao local em que o homem desmaiado estava. Eles percebem que ele se move e se dão conta que ele está vivo.

EMERY

O desgraçado ainda tá vivo. E agora, Jonah, o que a gente faz? Leva ele de prisioneiro?

JONAH

Não sei se é uma boa ideia levar ele pro acampamento. Acho que algumas pessoas podem ficar com medo, sei lá.

EMERY

Então é melhor matar ele de uma vez.

JONAH

Não, espera.

JONAH se aproxima do homem no chão e se agacha ao seu lado.

JONAH

Olha aqui, no pulso dele.

EMERY se agacha também e olha o pulso do homem.

EMERY

É a mesma marca que aquele homem crucificado das ruínas tinha.

JONAH

É mesmo. Eles devem morar por aqui então.

EMERY fica em silêncio por um tempo curto.

EMERY

Ou...

JONAH

Ou o que?

EMERY

Ou eles estão nos seguindo.

JONAH

Mas por que um deles estaria daquele jeito então?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

EMERY

Não sei, mas se eles estiverem nos seguindo mesmo, quer dizer que eles já passaram por aqui e conhecem a região.

JONAH fica em silêncio. O homem começa a recobrar a consciência. JONAH o golpeia na cabeça e se levanta.

JONAH

Me ajude a procurar algo pra amarrar ele. Vamos levar ele com a gente.

EMERY

Não acha que seu pai vai achar ruim?

JONAH

Eu não ligo. Esse é o motivo pra ele me ouvir e a gente sair desse lugar de uma vez.

JONAH começa a procurar por algo para amarrar o homem. EMERY se levanta e o ajuda.

CENA 18

INT. ENFERMARIA. DIA

Paige e Vincent (23) organizam os remédios.

PAIGE

Vincent? Eu queria te perguntar uma coisa.

VINCENT

Claro, o que é?

PAIGE

Bom eu tenho notado algo estranho sabe com o Trevor, acho que tem algo acontecendo com sua família.

VINCENT

Bom, eu não sei Paige, você é a confidente dele não?

PAIGE

Aparentemente não nessa situação. E tem os boatos sabe, do pai dele.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

VINCENT

Que ele vem causando problemas pro conselho? Olha Paige, eu acho isso meio difícil, que problema a gente pode causar aqui.

PAIGE

Ele pode estar doente, não sei.

VINCENT

Você se preocupa muito com ele não?

Paige fica calada.

VINCENT

Eu vou falar com ele tá. Não se preocupe.

CENA 19

INT. QUARTO. NOITE

Trevor vasculha seu quarto. É onde dorme com seu avô e seu pai. Ele procura algo por todos os cantos. Vincent chega.

VINCENT

O que está acontecendo aqui? Por toda essa bagunça?

TREVOR

O que você tá fazendo aqui Vincent?

VINCENT

A Paige me mandou, ela disse que estava preocupada com você.

TREVOR

A Paige sempre se mete onde não deve. Está tudo bem, pode ficar tranquilo.

VINCENT

Você tem certeza disso?

TREVOR

Tenho.

VINCENT

Nossa quanta grosseria.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

TREVOR

Desculpa, mas é que agora não é o momento tá?

VINCENT

Olha, eu vou ficar até você se acalmar.

Vincent se senta em uma das camas. Trevor continua a procurar algo e grita.

VINCENT

O que você está procurando?

TREVOR

Respostas!

VINCENT

Trevor

TREVOR

Olha, tem algo muito estranho acontecendo. Eu ainda não descobri, mas quando eu descobrir você será um dos primeiros a quem eu vou contar ok? Mas agora eu preciso ficar sozinho.

VINCENT

Tem a ver com seu pai, não? Estão todos perguntando.

TREVOR

Vincent! Por favor, eu preciso ficar sozinha agora. Por favor! Me escuta, eu prometo que falo para vocês

Trevor se volta para o quarto e começa a vasculhar as gavetas, Vincent observa o amigo por um tempo e em seguida vai em direção a porta.

TREVOR

Vincent, pede pra Paige não se preocupar. Ok?

Vincent olha o amigo e sai. Trevor fica parado, retira o pendrive do bolso e fica observando-o.

CENA 20

INT. RUÍNAS. DIA

Algumas pessoas estão sentadas, lavando roupas, jogando cartas. Por um buraco grande em uma das paredes elas veem JONAH e EMERY chegando com algo. Eles entram pelo portão com o homem amarrado. As pessoas (assustadas) abrem caminho para eles, até que eles chegam a uma espécie de jaula no meio do lugar. JONAH joga o homem lá dentro e tranca a jaula. Ele olha para uma das barracas do lugar e vê seu pai o olhando.

JONAH

Emery, fique de olho nesse merda.
Vou ter uma conversinha com meu pai.

EMERY fica em silêncio. JONAH segue em direção a barraca.

CENA 21

INT. BARRACA. DIA

JONAH entra na barraca. Seu pai, JEREMIAH, está sentado em uma cadeira. JONAH se senta de frente a ele.

JEREMIAH

Meu filho, me explique o que está acontecendo.

JONAH

Eu preciso explicar mesmo? Achei que só de ver já seria o suficiente pra você entender o que está acontecendo aqui.

JEREMIAH

Eu não entendo essa sua raiva de mim, Jonah. Eu só estou tentando manter a ordem aqui, o que não é fácil, e você me traz um desses selvagens pra cá. No que você tava pensando?

JONAH

(Irritado)

No que VOCÊ está pensando? Quer que todos aqui morram de fome ou por algum desses seus selvagens?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

JEREMIAH

Calma, abaixe o seu tom comigo.

JONAH

Olha pai, pra mim chega. Eu saio todo dia em busca de alguma coisa pra gente comer, mas em quantos desses dias eu não trouxe nada? Quantas vezes eu tenho que voltar pra cá com essa cara de quem não conseguiu nada, e o pior, ver a cara de decepção de todo mundo aqui?

JEREMIAH

Filho-

JONAH

Calma, deixa eu terminar. Você sabe- Aliás, todo mundo aqui sabe que esse lugar não é seguro mais pra ninguém. Não tem comida, o lugar tá desmoronando e agora tem esses desgraçados atrás da gente. Quanto tempo mais você vai querer ficar aqui? Até alguém morrer de fome? Até alguém brigar com outra pessoa por comida? Por favor, a gente tem que sair daqui! Não acredito que você não percebe isso, pai.

JEREMIAH fica em silêncio por um instante. Ele se levanta e pega uma foto de uma mulher jovem.

JEREMIAH

Nós criamos raízes aqui, meu filho. Uns menos que outros, é verdade, mas são raízes profundas, que nos prendem aqui. Essas pessoas, nós mesmos, não temos muito pelo o que viver, a não ser por alguns momentos e por algumas recordações. Algumas dessas mesmas pessoas cresceram, viveram a vida toda aqui, como eu posso agora falar que esse lugar não é seguro? Entenda, meu filho, eu já estou velho, não tenho muito tempo e você é o que me traz alegria aqui. Eu só gostaria de morrer em paz no único lugar em que me senti seguro depois da guerra.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

JONAH fica em silêncio por um instante. Ele se levanta e segue em direção a saída.

JONAH

Pai, do jeito que as coisas estão, morrer em paz aqui parece impossível. Eu não vou mais discutir com você, só quero te dizer uma coisa: Se alguém morrer aqui, e vai morrer, o sangue está em suas mãos.

JONAH sai da barraca.

CENA 22

INT. SALA DE DESCANSO. NOITE

Paige está sentada em um sofá branco lendo um livro. Seu irmão está deitado aos seus pés, olhado para o teto, com seu estilingue na mão.

OLIVER

Você já imaginou se for verdade?

PAIGE

Oliver, são verdades. Bom, eram né. Hoje tudo mudou.

OLIVER

Mas e se existir algo lá fora? Nós nunca saímos. E se o mundo não foi destruído de verdade? E se tem gente lá ainda?

PAIGE

Isso é impossível amor, você sabe disso.

OLIVER

Não sei não, ninguém sabe, o papai sempre..

PAIGE

OLIVER, chega, sim. Porque você tem pensado tanto nisso?

OLIVER

Porque. Ah. Sei lá. Como você pode ser feliz com essa vida, Paige?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

PAIGE

É a única que temos, goste você ou não. É a única que você conhece também.

OLIVER

Mas e se não fosse? E se tivéssemos a oportunidade de sair? De conhecer outra coisa, você sairia?

Paige para de ler, abaixa o livro e olha para seu irmão.

PAIGE

Não sei Oliver. Não sei. E se o mundo lá fora não for o que você espera?

Oliver fica em silêncio, deita no chão e volta a olhar para cima.

PAIGE

Você precisa para de andar com meus amigos. Tá ficando biruta igual a gente.

Oliver sorri, mas logo fica sério.

CENA 23

INT. RUÍNAS. NOITE

JEREMIAH, BERNARD e um casal mais novo estão conversando, afastado do resto das outras pessoas. ALLISON (19) arruma alguns pertences seus em uma caixa, enquanto SHAWN (21) olha para a fogueira no meio deles.

JEREMIAH

A noite está tranquila hoje.

Todos ficam quietos. SHAWN solta um suspiro.

SHAWN

Vocês acham que tem mais alguém lá fora como a gente? Sem querer matar ou escravizar os outros.

ALLISON para de mexer em sua caixa por um instante e logo em seguida continua a mexer. JEREMIAH olha para BERNARD e fica em silêncio.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

BERNARD

Acho que sim, garoto. Não acredito que todos tenham perdido isso.

SHAWN

Precisamos encontrar eles então. Aí a gente seria mais forte, com um grupo maior.

ALLISON

Encontrar como? Quer sair atrás deles por aí?

SHAWN

Não, Ally, não sei, temos que pensar em uma maneira.

ALLISON

Não tem maneira! Eles não vão sair de onde estão ou vão ser mortos antes de alguém encontrar a gente. Não tem jeito.

SHAWN

Você precisa ter mais esperança, Ally. Se a gente-

ALLISON

E você precisa ver que já era, Shawn. Já era pra gente, droga!

ALLISON sai chorando.

JEREMIAH

É bom você ter essa esperança, Shawn, mas é difícil encontrar alguém por aqui. Deixa que eu converse com ela.

JEREMIAH vai atrás de ALLISON.

SHAWN

Você acha que a gente consegue encontrar alguém?

BERNARD

Não sei dizer, mas seria bom se isso acontecesse. Só temos que tomar cuidado pra ver se são pessoas como a gente.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

SHAWN

Seria bom mesmo. A Ally não acredita muito nisso, em encontrar pessoas que possam ajudar a gente, muito menos que sejam boas. Eu acho que pode acontecer sim, só precisamos procurar.

BERNARD

Olha Shawn, você sabe que tem gente aqui como eu e o Jeremiah que querem manter um grupo unido e que confia no grupo. Mas também tem gente que não quer isso, que quer sobreviver, de um jeito ou de outro.

SHAWN

Você quer dizer o-

BERNARD

Você sabe de quem eu estou falando. Não estou dizendo que é ruim querer sobreviver, na verdade é essencial, mas é importante manter o grupo.

SHAWN

Não vou dizer que gosto do Jonah, mas acho ele importante pro grupo.

BERNARD

É isso que é importante, saber a importância de cada um. Me diga uma coisa, o que você acha mais importante hoje?

SHAWN

Deixar a Allison segura.

BERNARD

Então saiba com quem você deve andar, de quem deve ser amigo e quando ficar em silêncio. Isso ainda vai salvar a sua vida um dia.

BERNARD se levanta e segue em direção às barracas. SHAWN fica sentado, olhando para a fogueira.

CENA 24

INT. CORREDOR 3. NOITE

Sebastian anda por um corredor, analisando a numeração das portas. Todas são brancas com os números em prata. Ele para diante de um grupo de pessoas.

PESSOA X

Você sabe que ultrapassou seus limites não Sebastian?

SEBASTIAN

Eu? Acho que quem fez isso foram vocês. Achava que nunca ninguém ia descobrir? Que iam nos tratar como se fossemos nada e íamos ficar como idiotas, sem saber o que nos aconteceu??

PESSOA X

A ignorância é uma grande aliada, Sebastian. Isso é uma pena, nós gostávamos de você. Prendam-no.

A pessoa vira-se e os guardas prendem Sebastian, que não reage.

FIM DO 2º BLOCO

CENA 25

INT. RUÍNAS. NOITE

JONAH, JEREMIAH e alguns homens do grupo estão sentados em círculo, conversando.

JONAH

Quantas vezes eu vou ter que dizer? Eles estão nos perseguindo faz um tempo já. Se arrumarmos tudo hoje, amanhã cedo a gente consegue sair daqui e ter uma chance.

HOMEM 1

Jonah, você não sabe se eles estão nos seguindo mesmo. Por acaso o selvagem disse algo?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

JONAH

Nem precisa dizer, ele estava nos seguindo, pronto pra nos matar. Você acha que eles querem o que? Dar as boas vindas e jogar comida pra gente?

BERNARD

Calma aí, rapaz, tenha respeito. Eu também acho que não está mais tão seguro por aqui, mas precisamos pensar melhor em como sair desse lugar.

JONAH

Olha, eu acho que a gente mata esse desgraçado, deixa ele aqui de sinal pros outros do bando dele e vai embora.

HOMEM 1

Acho que temos que ficar aqui. É nossa casa, temos que lutar por ela. Se treinarmos os mais novos, fizermos armadilhas-

JONAH

Você tá brincando?! Acha mesmo que um bando de morto de fome e algumas armadilhas vão segurar eles?

HOMEM 2

Aqui é nossa casa, Jonah. Se sairmos daqui, não temos pra onde ir.

JONAH

TODOS VÃO MORRER AQUI SE NÃO SAIRMOS, MERDA!

As pessoas olham para o grupo. JONAH percebe e tenta se acalmar.

JEREMIAH

Filho, não podemos sair. Vamos pensar em como nos fortalecer aqui e parar com essa discussão.

BERNARD

Jeremiah, Jonah tem razão. Se não pensarmos em um modo de sair daqui rápido, é possível que nos ataquem e que o grupo não resista.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

HOMEM 1

E se sairmos, é possível que nos ataquem e todos morram.

Os integrantes da roda começam a discutir, menos Jonah e Jeremiah, que ficam calados.

JEREMIAH

Silêncio!

Todos ficam em silêncio e olham para JEREMIAH.

JEREMIAH

Não adianta ficar discutindo, temos que apresentar alguma solução. Alguém tem alguma?

JONAH

Eu já disse, se a gente arrumar tudo e sair amanhã cedo, podemos ir pelos escombros e ter uma vantagem boa sobre eles.

O HOMEM 1 e o HOMEM 2 demonstram insatisfação com a ideia de JONAH.

JONAH

Bom, se acham que é melhor ficar aqui, que morram todos então.

JONAH se levanta e vai embora, enfurecido.

CENA 26

INT. ESCRITÓRIO. DIA

Edmund está sentado em uma mesa. Na mesa há vários papéis. As paredes contêm foto da terra antes da guerra nuclear. Trevor entra e bate a porta com força.

TREVOR

Onde vocês estavam? Esperei a noite toda por vocês. Ninguém apareceu.

Trevor olha em volta.

TREVOR

Você tá sozinho? Eu pensava que.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

EDMUND

Seu pai não está filho.

Trevor bate na mesa. Mas Edmund permanece parado olhando para frente.

TREVOR

O que tá acontecendo vô? Eu preciso saber! O que aconteceu com meu pai? Qual seu problema? Vô? Por favor! Me diz.

Edmund se levanta e vai até Trevor.

EDMUND

Você está com o dispositivo não está?

Trevor não responde. Edmundo coloca as mãos sobre os ombros de Trevor.

EDMUND

Eu sinto muito, filho. Nós não fomos sinceros com você, com nenhum de vocês.

Edmund solta Trevor, dá a volta na mesa, pega uma carta e volta a ficar a frente de Trevor.

TREVOR

O que tá acontecendo? Eu não to entendendo.

EDMUND

O conselho vêm escondendo informações importantes dos habitantes desse setor.

TREVOR

O que?

EDMUND

O seu pai descobriu tudo. E é por isso que ele sumiu. E é por isso agora que você também vai sumir.

Edmund dá uma carta para Trevor.

EDMUND

Você só vai ler isso quando estiver do lado de fora. Você me promete?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

TREVOR

O que? Do lado de fora? Como assim?

Edmund coloca as mãos no rosto de Trevor.

EDMUND

Existe uma saída, Trevor, uma que podemos abrir quando quisermos, não precisamos esperar ajuda exterior, podemos abrir com uma senha. E eu tenho a senha.

Trevor se senta na cadeira em frente ao seu avô.

EDMUND

Isso foi uma das coisas que seu pai descobriu. Ninguém podia saber. Era um segredo do conselho. Foi por isso que eles sumiram com ele.

TREVOR

Eles pegaram meu pai? O que fizeram com ele?

EDMUND

Eu não sei filho. Eu não sei, mas não vou deixar que façam com você também...Nós vamos sair! Você vai sair!

Insert: som de pessoas se aproximando.

TREVOR

Como assim uma saída vô? Eu pensava que..você nunca disse nada.

EDMUND

Escuta. Preste muita atenção agora. Você vai voltar para o quarto. Vai reunir o máximo de coisas que puder e não sairá mais de lá. Hoje a noite eu vou encontrá-lo. Você entendeu?

TREVOR

Mas como assim?

EDMUND

Preste bem atenção, Trevor. As respostas que você precisa estão nessa carta. Mas você não deve lê-la antes de sair. Entendeu?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

TREVOR

Mas.

EDMUND

Agora vai, eu estou esperando visitas e não quero que suspeitem de você.

TREVOR

Mas.

EDMUND

VAI!

Trevor fica parado diante do avô.

EDMUND

VAI! Eu já te disse.

Trevor sai da sala.

CENA 27

INT. RUÍNAS. NOITE

JONAH está sozinho, do lado da jaula do homem, que ainda está desacordado. Ele tem uma faca em sua mão. Ele olha para a faca e para o homem. EMERY se aproxima e fica ao lado de JONAH.

EMERY

Calma, Jonah, uma hora ou outra eles vão perceber. Não adianta matar esse desgraçado, não vai ajudar em nada.

JONAH

Eu não aguento mais isso, essa besteira de ficar aqui. Eu não quero ver ninguém morrendo, Emery.

EMERY

Eu também não, Jonah, mas não adianta brigar desse jeito, ninguém vai ceder assim.

JONAH

Eles não enxergam, esse é o problema.

JONAH se senta ao lado da jaula.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

JONAH

Tô com uma sensação estranha,
parece que algo ruim vai acontecer
quando a gente menos esperar.

EMERY

Amanhã é outro dia. Vamos voltar lá
e descansar pra ver o que a gente
faz amanhã. Pode ser?

JONAH

Se todos eles fossem como você...

JONAH se levanta e segue em direção ao resto das pessoas.
EMERY vai logo atrás.

CENA 28

INT. SALA DE REUNIÕES. TARDE

Vemos uma sala pequena, cheia de poltronas, tudo branco.
Trevor está sentado, com a carta em suas mãos. Há mais dois
homens com ele, Vincent (23) e Aaron (23). Entram na sala
Oliver, Paige e uma segunda mulher, Amanda (24).

VINCENT

Pronto, eles chegaram. Agora vai
nos dizer o que está acontecendo?

PAIGE

O que foi Trevor?

Trevor hesita, olha para o chão e se levanta.

TREVOR

Nós vamos sair.

AMANDA

O que?

PAIGE

Sair para onde?

TREVOR

(Vocês sabem para onde.)

OLIVER

Você quer dizer para a superfície?

Todos se olham, uns aos outros.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

AARON

Você está louco cara?

TREVOR

Não.

Trevor olha cada um de uma vez

TREVOR

Alguma coisa está acontecendo. Meu vô deixou claro que precisávamos sair daqui. Eu sei tanto quanto vocês, não posso dizer nada, vocês tem que confiar em mim. A escolha é de vocês, mas saímos hoje a noite.

Paige encara Trevor e põe a mão em seu rosto.

PAIGE

Você perdeu o juízo?! Por onde você pretende sair?

Trevor retira a mão de Paige de seu rosto, mas continua segurando-a.

TREVOR

Meu pai está morto. Meu vô não me disse isso, mas eu sei que é verdade. E eu também vou estar. Logo. Eu não posso explicar para vocês agora, mas meu avô pode. Hoje a noite.

VINCENT

Você tem certeza do que está dizendo?

TREVOR

Há um jeito de sair. Algo que só o conselho sabia. Eu também não entendo, to tão confuso como todos vocês.

Trevor olha para todos.

TREVOR

Olha. Eu conheço vocês. Crescemos juntos. Vocês não tem vínculo nenhum aqui. E sei que sempre quiseram ver mais. Sempre tiveram perguntas sem respostas. Não é mesmo Oliver?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

Trevor olha para o menino que permanece calado. Paige o puxa para perto de si.

TREVOR

Bom, essa é a chance. A nossa chance. Eu podia não dizer nada e deixar todos vocês aqui, mas não sei, achei que devia. Agora eu só sei disso a algumas horas também. Não tenho como explicar nada para vocês. Só sei que vocês precisam confiar em mim.

Todos permanecem calados e encaram Trevor.

TREVOR

A escolha é de vocês. Pensem nisso. Agora, meu avô vai abrir o portão essa noite, por isso vocês tem que se apressar. Eu os espero em meu quarto, quando entra a noite. O que vocês acham?

Todos se olham.

TREVOR

Eu os conheço o suficiente para saber que não falarão disso para ninguém, não é?

AMANDA

Não

AARON

Claro que não.

Trevor sai e todos se olham.

CENA 29

INT. RUÍNAS. NOITE

JONAH está sentado de frente à jaula do homem. Este começa a recobrar a consciência e tenta se levantar. JONAH entra na jaula e dá alguns tapas em sua cara. Algumas pessoas que estão ao redor param o que estão fazendo e ficam observando.

JONAH

Quem são vocês e por que estavam me seguindo?

O homem ri.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

JONAH

Não quer responder né? Tudo bem então.

JONAH dá alguns socos e chutes no homem, que continua rindo.

HOMEM

Pode me bater, moleque. Quando eu sair daqui você vai ser o primeiro a morrer.

JONAH o pega pelo colarinho e o levanta, o jogando contra a grade da jaula. Algumas pessoas se aproximam, inclusive JEREMIAH.

JONAH

Se alguém vai morrer aqui é você, palhaço, se não me disser quem é você e o que quer com a gente.

O homem fica em silêncio.

JONAH

RESPONDE, FILHO DA PUTA!

O homem ri.

HOMEM

(Rindo)

Vocês são um bando de idiotas. Depois de tanto tempo aqui vocês acham que vão conseguir viver muito mais? Vocês não tem pra onde fugir.

JONAH

Fugir do que? Quem é você?

HOMEM

Eu? Eu não sou ninguém, só estou vigiando vocês. Mas quando o nosso grupo todo chegar vocês vão ver quem nós somos. Vocês já estão todos mortos e nem sabem.

O homem ri. JONAH o joga no chão e o chuta algumas vezes.

HOMEM

(Rindo)

De amanhã vocês não passam.

JONAH cospe no homem e sai da jaula. Enquanto vai embora, ele encara JEREMIAH. As pessoas começam a murmurar e a se dispersar. JEREMIAH fica olhando para o nada.

CENA 30

INT. CORREDOR. NOITE

Paige, Oliver, Amanda, Vincent e Aaron estão do lado de fora do quarto de Trevor, todos carregam uma mochila.

AARON

Vamos fazer isso mesmo?

AMANDA

Bom, Trevor tem razão, não temos nenhum motivo para ficar, se temos alguma chance de conhecer o mundo lá, temos que tentar.

VINCENT

Isso tudo ainda me parece muito absurdo. Não sei.

Vincent olha para Paige, ela está em silêncio cabisbaixa.

VINCENT

O que você acha Paige?

Paige hesita por um momento.

PAIGE

Eu confio nele sabe. Eu confio, ele não é um louco, existe uma saída, e se existe não tem porque ficarmos aqui, tem?

AMANDA

E é isso que você quer? Sair?

Paige olha para Oliver.

PAIGE

Sim

Nesse momento, Edmund chega.

EDMUND

O que vocês estão fazendo aqui? Bom não precisam responder. Venham!

Todos entram no quarto.

CENA 31

INT. QUARTO. NOITE

Edmund entra no quarto com Paige, Amanda, Aaron, Vincent e Oliver.

EDMUND
Você se arriscou muito sabia?

Trevor se levanta.

TREVOR
Você nunca disse que eu devia estar sozinho. E, na verdade, eu acho que eles não iam vir

EDMUND
E se eles falassem?

TREVOR
Eles não falaram.

Edmund analisa todos.

EDMUND
Venham. Não temos muito tempo.

Ele olha para Trevor.

EDMUND
Você os têm com você?

Trevor acena com a cabeça. Todos saem, seguindo Edmund.

CENA 32

INT. CORREDOR. NOITE

Todos caminham apressados pelo corredor. Edmund olha todos os cruzamentos.

EDMUND
Bom só para confirmar, eu suponho que ninguém mais saiba que estão aqui, não?

Edmundo olha para todos. Que sinalizam que não.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

EDMUND

Ótimo.

PAIGE

Porque a pressa?? Isso é tão errado assim?

EDMUND

Isso é o mais certo que poderíamos estar fazendo agora.

Eles param em frente ao elevador.

OLIVER

Para onde vamos?

EDMUND

Para a sala do conselho

Edmund olha para o menino e entra no elevador, todos ficam parados.

EDMUND

Entrem logo.

Todos entram no elevador

CENA 33

INT. SALA DE REUNIÃO. NOITE

Todos entram na sala de reunião.

EDMUND

Trevor, fecha a porta e certifique-se de que a trancou.

Trevor fecha e tranca a porta. Edmund vai em direção à uma parede branca, enquanto todos o observam. Ele começa a tocar várias regiões da parede, e para em um lugar no qual se percebe uma coloração diferente, ele coloca sua mão espalmada na parede, e ela se abre.

TREVOR

Isso é?

EDMUND

Uma passagem secreta. Venham

CENA 34

INT. PORÃO. NOITE

A parede se abre e todos começam a descer uma escada. Está bem escuro.

Insert: som da parede fechando.

OLIVER

Não to vendo nada. Dá para irmos mais devagar?

AARON

Vem aqui.

Aaron põe Oliver no colo.

EDMUND

Temos que ser rápidos. Eles já devem ter percebido agora.

PAIGE

Eles? Eles quem? O que está acontecendo Edmund?

Edmund permanece calado.

TREVOR

Vô?

As luzes se ascendem.

EDMUND

Merda! Mais rápido.

VINCENT

Edmund??

EDMUND

Só venham.

Todos começam a correr mais rápido, a escada chega a uma bifurcação e Edmund pega a esquerda, todos o seguem. Então, Edmund para e todos veem que estão parados na frente de um portão de aço.

EDMUND

Chegamos.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

AMANDA

Meu Deus. É verdade

VINCENT

Porque vocês fizeram isso? Por que esconderam isso de todo mundo?

EDMUND

Sinto muito.

Edmund digita uma senha e o portão de aço abre.

Insert: sons de passos se aproximando

EDMUND

Entrem. Rápido.

Todos entram. Edmundo segura o neto pelo braço.

EDMUND

Trevor. Quero que saiba que eu te amo muito. Quero que tome cuidado. E guarde o dispositivo sempre com você.

TREVOR

Mas você não-

EDMUND

NÃO!

TREVOR

Mas-

EDMUND

Preciso encontrar seu pai. E agora você tem uma responsabilidade com essas pessoas. Precisa mantê-las salvas. Você entende?

TREVOR

O que tem lá fora?

EDMUND

Eu não sei meu filho. Eu não sei. Eu queria estar com você. Te proteger, mas eu não posso. Você precisa se cuidar sim.

TREVOR

Porque vocês esconderam isso?

Insert: barulho de passos mais próximos

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO

EDMUND
A carta, Trevor!

TREVOR
Você precisa vir! Eles vão matá-lo.

EDMUND
Eu não posso. Tenho que fechar a porta.

TREVOR
O que?

Edmund abraça Trevor.

EDMUND
Existe um lugar, filho. Leia a carta.

Edmund empurra Trevor para dentro do portão.

EDMUND
Segurem-no

Aaron e Vincent seguram Trevor.

TREVOR
Não! Não vô! Não!

EDMUND
Eles podem mandar alguém atrás de vocês. Tomem cuidado.

Edmund digita a senha.

EDMUND
VÔ?!!

Edmund olha para Trevor e as portas se fecham.

CENA 35

INT. ELEVADOR. NOITE

O elevador começa a se mover. Está completamente escuro. De repente surge um clarão. O elevador se abre. Os jovens se veem no meio de uma paisagem devastada. O céu é cinza, à sua volta há algumas ruínas. Não se vê natureza. Eles olham o ambiente e em seguida se entreolham. Trevor cai de joelhos no chão. Paige abraça Oliver. O portão atrás deles se fecha, e o elevador desce para baixo da terra.

FIM

CONSIDERAÇÕES FINAIS

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em termos gerais, podemos afirmar que todas as etapas propostas dentro do projeto puderam ser concluídas. Obteve-se como resultado final um roteiro que cumpriu nossas expectativas, tanto na questão da criação de uma história e personagens verossímeis, que objetivamos no começo do projeto, como na questão do conteúdo final.

Com a pesquisa teórica, houve a oportunidade de estudar de maneira mais aprofundada temas que foram de interesse tanto para a criação da história, como a base de um roteiro e a criação dos personagens, como a questão estrutural, no caso, para séries de TV, em questões como, por exemplo, como ajustarmos o roteiro na questão do tempo de cada bloco e como criaríamos "ganchos" de um bloco para outro.

Com as referências estéticas, conseguimos criar um ambiente para nossa história do jeito que gostaríamos, com um mundo devastado e extremamente hostil e um subsolo seguro porém recluso e com abuso de autoridade. Conseguimos também criar personagens reais, em três dimensões e que dão à história seu ponto fundamental, a convivência entre pessoas diferentes em uma sociedade praticamente destruída. Podemos dizer com segurança que foi através de vários fragmentos de todas nossas referências que conseguimos, pouco a pouco, criar toda a base, todo o alicerce para nosso produto.

Com a realização do produto, foi possível vivenciar a criação de um roteiro diferente do que estávamos acostumados. Isso porque, até este trabalho, tínhamos escrito apenas roteiros pequenos e que gravaríamos depois, o que nos limitava, tanto em número de páginas como no processo de criação, devido ao custo de uma gravação. Como não tínhamos a intenção de gravar um produto audiovisual, tivemos uma maior liberdade poética, podendo ambientar a história em lugares diferentes dos que estávamos acostumados, criar personagens sem nos preocuparmos com atores para representá-los e até pensarmos em questões de computação gráfica e efeitos visuais, caso um dia o roteiro chegue a ser gravado.

De modo geral, foi uma experiência muito boa, que saiu dos padrões os quais já estávamos acostumados e nos levou a um outro nível de aprendizado.

Conseguimos colocar em prática não só o que nos foi ensinado durante os quatro anos de curso, mas também nossas experiências pessoais e até uma certa experimentação de nossa parte, buscando construir algo diferente e com base teórica e técnica. Sendo assim, sentimos que todos nossos objetivos traçados desde o começo foram alcançados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. São Paulo. Editora Palas Athena, 2009.

CARLOS, Cássio Starling. *Em Tempo Real: LOST, 24 HORAS, SEX AND THE CITY E O IMPACTO DAS NOVAS SÉRIES DE TV*. São Paulo. Alameda Editorial. 2006.

DOS SANTOS, Lucilene. *Os seriados brasileiros: tentativas de apontar o lugar do gênero na produção televisual*. Belo Horizonte. 2003. Disponível em <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2199009>>

FIELD, Syd. *Como Resolver Problemas de Roteiro*. Rio de Janeiro. Editora Objetiva, 2002

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro. Editora Objetiva, 1995

LEOURIER, Christian. *Contos e Lendas da Mitologia Celta*. São Paulo. Editora WMF Martins Fontes, 2009.

MCKEE, Robert. *STORY: Substância, Estrutura, Estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba. Arte & Letra Editor. 2ª reimpressão. 2006.

MESSA, M. R. *A cultura desconectada: sitcoms e séries norte-americanas no contexto brasileiro*. Unirevista. 2006. Disponível em <http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Messa.PDF>

SOUZA, José C. A. de. *Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira*. Summus Editorial. 2004

ANEXOS

ANEXOS

- DOC. 001 – Sinopse do Episódio Piloto
- DOC. 002 – Escaleta do Episódio Piloto
- DOC. 003 – Argumento do Episódio Piloto
- DOC. 004 – Ficha de Criação de Personagem - Trevor
- DOC. 005 – Ficha de Criação de Personagem - Jonah
- DOC. 006 – Ficha de Criação de Personagem - Emery
- DOC. 007 – Ficha de Criação de Personagem - Paige
- DOC. 008 – Ficha de Criação de Personagem - Oliver
- DOC. 009 – Ficha de Criação de Personagem - Jeremiah
- DOC. 010 – Ficha de Criação de Personagem - Edmund
- DOC. 011 – Ficha de Criação de Personagem - Sebastian
- DOC. 012 – Sequência de Eventos da Primeira Temporada

DOC. 001 – Sinopse do Episódio Piloto

SINOPSE DO PILOTO

Após uma guerra nuclear que devastou o mundo, algumas pessoas sobreviveram, algumas em abrigos no subsolo, outras desabrigadas na superfície. Trevor, um dos sobreviventes do subsolo, após seu pai desaparecer, seu avô, temendo por sua segurança, o mostra uma porta de saída secreta e o obriga a sair, despreparado para enfrentar o mundo de fora.

Já Jonah, um dos sobreviventes da superfície, quer sobreviver a todo custo e para isso fará de tudo, quer seu grupo concorde ou não. Quando eles encontram um inimigo que diz que todos eles irão morrer, Jonah tenta convencer seu grupo a partir, mas deixar o lugar em que sempre viveram não parece ser uma opção.

DOC. 002 – Escaleta do Episódio Piloto

Cena 1 e Cena 2

O piloto tem início com um casal retirando-se de sua casa com seu filho pequeno (5 anos) e uma pequena mala de pertences. No lado de fora, um furgão do governo, junto à soldados os esperam e auxiliam a entrar no carro. O menino pergunta ao avistar uma família de vizinhos assistindo à cena o porque deles não entrarem no furgão, os pais o respondem que apenas alguns selecionados podem ir ao abrigo.

Dentro do furgão o menino observa a paisagem sendo destruída e algumas explosões que ocorrem ao redor.

Cena 3, Cena 4 e Cena 5

Edmund está em seu quarto observando um globo. Na cabeceira da cama, está uma foto do menino com seus pais. Ele é o menino da cena inicial. Ele sai do quarto e caminha pelos corredores. A cena serve para ambientar o subsolo.

Ele desce um elevador e chega até um refeitório, lá ele avista Trevor, já sentado comendo. Os dois começam a travar uma conversa, que já traz a tona a questão do pai do protagonista, Sebastian, mas são interrompidos por um habitante do subsolo que vem chamar Edmund para a reunião habitual dos "responsáveis pelo subsolo".

Cena 6

Trevor continua no refeitório, observando seu avô sair. Paige senta ao seu lado junto com seu irmão, Oliver. O menino tem um objeto do pré-guerra em suas mãos. Eles fazem algum comentário sobre a impossibilidade de haver sobreviventes. Gancho para o grupo da superfície.

Cena 7

Mostra as "ruínas". Jeremiah conversa com outro membro da superfície a respeito da falta de segurança do local onde eles estão. Jeremiah não quer a saída do local e o membro levanta a questão de que muitos não aceitarão, inclusive o filho do ancião e antagonista da história, Jonah.

Cena 8

Reunião dos "responsáveis pelo" subsolo. Velhos conversam sobre a questão da abertura dos portões e chamam a atenção para o fato de que Sebastian está procurando o que não deve e de que os membros do abrigo não são autorizados a sair.

Cena 9 e 10

Sebastian está em uma sala, nervoso, passando dados de um computador para um pendrive. Ele sai e encontra Trevor no corredor e os dois começam a conversar. Fica claro que Sebastian descobriu alguma coisa, mas ele ainda não pode falar nada. Um guarda do subsolo aparece e o ele tenta disfarçar o nervosismo. Sebastian e Trevor tem um momento de afeição, onde se mostra que eles são muito unidos e gostam muito um do outro. Sebastian sai deixando Trevor sozinho.

Cena 11

Jonah e sua parceira, Emery, estão caçando. Nesse meio tempo os dois começam a conversar sobre as dificuldades de se manterem nas ruínas. Então percebem que estão sendo seguidos e observados. Jonah trava um plano com Emery e eles se separam quando chegam a uns escombros. Os quatro começam a brigar, um dos stalkers cai desacordado, Emery mata o que está brigando com Jonah.

FIM DO 1º BLOCO

Cena 12

Jonah e Emery encaram os corpos dos stalkers, eles percebem que um deles continua vivo. Emery se dirige à Jonah e pergunta o que fazer com ele. Os dois conversam sobre a possibilidade de o grupo deles estar vigiando o acampamento e decidem levar o stalker sobrevivente com eles para interrogá-lo. Eles escondem o corpo do stalker morto e partem.

Cena 13

Trevor, preocupado com seu pai, vai para o quarto deste para tentar encontrar algo que possa indicar o que está acontecendo. Pode haver aqui, depois de Trevor sair do quarto, um diálogo entre ele e algum outro personagem que sairá com ele do subsolo, tanto para apresentação como para definir melhor o que está acontecendo e como ele se sente com isso.

Cena 14

Jonah chega no acampamento com o stalker desacordado e Emery. Todos os olham com surpresa e medo. Ele atravessa o acampamento pelo meio e coloca o stalker desacordado dentro de uma cela. Ele diz para Emery trancá-lo e vigiá-lo e se dirige para uma das barracas.

Cena 15

Lá dentro seu pai o espera. Os dois conversam do por que de trazer o stalker para o acampamento e discutem sobre a segurança do lugar. Jonah defende a saída do local mas seu pai diz que eles criaram raízes por lá, que muitos não irão abandonar o local e que eles não podem deixá-los para trás.

Cena 16

Paige e seu irmão conversam em um local como se fosse uma sala de descanso. Eles conversam sobre como deve ser o mundo lá fora, a vontade de sair do subsolo e criam hipóteses de o que fariam se saíssem, como se fosse uma continuação do que já havia sido conversado com Trevor. A conversa mostraria mais quem eles são e o que pensam.

Cena 17

Sebastian aparece andando rapidamente em algum dos corredores do subsolo, como se procurasse uma sala específica. Ele se espanta com alguém que não é mostrado e diz que ele sabe o que está acontecendo lá fora e que já é tarde

demais. Alguns guardas podem aparecer e levá-lo ou algo do gênero, para mostrar que algo acontece com ele.

FIM DO 2º BLOCO

Cena 18

Jonah, Jeremiah e alguns integrantes da tribo estão reunidos, conversando. Jonah está exaltado, insistindo que eles devem matar o stalker e partir, porque já não há homens o suficiente e a tribo já não está protegida. Mas eles retrucam, dizendo que podem treinar os menores e que lá é o lar deles, que há muito tempo estão lá e nem sequer sabem se encontrarão outro lugar protegido para ficarem. Jonah começa a se exaltar. Seu pai, até então calado, interfere e tenta convencer o filho de que eles não podem abandonar aquelas pessoas. Jonah sai do lugar exaltado.

Cena 19

Trevor vai até o avô, após a reunião do conselho ter acabado, para conversar sobre a atitude estranha de seu pai. Lá ele encontra seu avô com um pendrive e uma carta (ou seu avô, após a conversa, vai com ele até um local onde o pai deste guardava suas coisas quando era criança e encontra os objetos). A carta é para Trevor, escrita por seu pai. Após a ler, seu avô diz que ele tem até a noite para arrumar suas coisas e sair daquele lugar por uma porta secreta, já que ele teme o futuro do abrigo e de sua família.

Cena 20

Jonah está com uma faca na mão olhando o stalker, Emery se aproxima e eles começam a conversar, ela diz para ele ter calma, que em breve eles conseguirão convencer os outros. Ele diz que eles precisam sair dali e que não tem uma boa sensação quanto a tudo o que estava acontecendo e o quanto antes eles conseguirem saber o tamanho do perigo, melhor para o grupo perceber que devem se mudar.

Cena 21

Trevor encontra Paige e, em um lugar afastado, diz que eles precisam sair do abrigo o mais rápido possível, que algo está para acontecer com ele e que quer que ela vá junto, já que ela é a única pessoa em que ele confia além da família. Ela não concorda no começo, mas como vê que ele não tem opção e com o sumiço de seu pai, ela decide sair também. Ela diz que vai levar seu irmão junto e que tem algumas pessoas que talvez fossem, já que eram próximas a ela. Ele não concorda muito, mas também acha que com mais pessoas eles tem mais chances de sobreviver a qualquer situação que esteja acontecendo na superfície. Cada um vai para seu lado arrumar suas coisas.

Cena 22

Jonah está parado em frente a jaula onde está o stalker, esperando ele acordar. Ele começa a recobrar a consciência. Jonah entra rápido na jaula e bate no stalker. Algumas pessoas veem a cena. Ele, com raiva, começa a fazer perguntas para o stalker com agressividade, de início o stalker não responde e ri dele, depois ele o ameaça, dizendo que pode matá-lo. Jonah o pega pelo colarinho, o levanta e o ameaça, dizendo que ele é que o vai matar. O stalker ri e diz a todos que logo todos eles estarão mortos, já que o seu grupo está a caminho para tomar aquela região. As pessoas se mostram surpresas/assustadas. Jonah joga o stalker no chão com força, bate a porta da jaula, sai andando e passa por seu pai o encarando, com uma cara fechada. Jeremiah olha ao seu redor e vê todos preocupados.

Cena 23

Trevor e o resto do grupo se encontram com Edmund em um local afastado. O grupo vai na frente, enquanto Trevor vai com o avô mais atrás. Seu avô o explica rapidamente que não sabe onde seu pai está mesmo e que tudo isso é para protegê-lo dos outros membros do conselho. Há um diálogo entre eles até a porta de saída, onde uma zona de proteção é comentada. Lá, seu avô o entrega o pendrive, dizendo que nele ele talvez ache algumas respostas que procura e para nunca mais voltar ao abrigo, não importa o que aconteça. Após um momento de afeição entre eles, Trevor segue o grupo através da porta. Quando saem, após um corredor um tanto longo, eles veem a paisagem toda destruída, com ruínas e escombros por toda parte.

FIM DO PILOTO

ARGUMENTO DO PILOTO

O mundo está prestes a passar por outra guerra nuclear. Algumas famílias foram selecionadas pelo governo para sobreviverem em abrigos subterrâneos, afim de conservar a vida no planeta. Uma dessas famílias é de Edmund, que partindo para o abrigo, vê seus vizinhos desolados, esperando a destruição. Muitos anos se passam e Edmund, juntamente de seu filho Sebastian e seu neto, Trevor, vivem no mesmo abrigo. Este se encontra no refeitório do abrigo quando seu avô aparece. Trevor pergunta sobre seu pai, que estava agindo de forma estranha ultimamente, mas seu avô desconversa e sai, para participar da reunião do Conselho, membro responsável pela organização do abrigo. Nisso aparecem Paige e seu irmão mais novo, Oliver. Eles se sentam na mesma mesa de Trevor e conversam sobre suas teorias de como está a superfície. Após sair do refeitório, Trevor encontra seu pai, Sebastian, que o dá uma espécie de pendrive, contendo informações que, segundo Sebastian, são muito preciosas e só devem ser vistas em um local seguro. Enquanto isso, na superfície, Jeremiah espera pela volta de seu filho, Jonah, e de sua amiga, Emery, que saíram atrás de suprimentos para o grupo. Enquanto procuram, eles percebem que estão sendo seguidos por desconhecidos, então traçam um plano e conseguem capturá-los.

Jonah e Emery voltam ao acampamento com um dos homens que os seguiam. Jonah tenta explicar para as pessoas do grupo que agora é perigoso ficar por lá, mas elas tem aquele lugar como uma casa e não querem ir embora tão facilmente, o que irrita Jonah. Mais a noite, alguns integrantes do grupo conversam sobre o que deveriam fazer e em quem acreditar. Enquanto isso, no abrigo, Paige convence Vincent, amigo de Trevor, a falar com ele para saber qual o motivo dele agir com tanta estranheza. Enquanto Paige e Oliver conversam sobre a superfície, Vincent conversa com Trevor, que o diz o ocorrido com seu pai e o pendrive misterioso. Ao mesmo tempo, em algum

lugar do abrigo, algumas pessoas cercam Sebastian e o levam para algum lugar.

Enquanto o grupo da superfície tenta pensar em alguma maneira de ficarem a salvo sem deixar o local em que vivem, Jonah conversa com o prisioneiro, que o diz que é apenas uma questão de tempo até que os outros homens de seu grupo os encontrem e os matem. Jonah, percebendo que seu grupo corre um grande risco, o tranca novamente e vai em direção a sua barraca, enquanto vê todos do grupo temendo o pior. Enquanto isso, Trevor se encontra com Edmund para saber o que realmente está acontecendo. Edmund conta que Sebastian descobriu coisas que os colocam em risco e que Trevor deve deixar o abrigo naquela mesma noite, através de uma porta secreta, a única controlada pelos integrantes do abrigo. Trevor então reúne seus amigos mais próximos, entre eles Paige, Oliver e Sebastian, e preparam tudo para deixar o local. Apesar de suas súplicas, seu avô não os segue e fica para trás. Após saírem do elevador, eles veem um mundo todo devastado e árido, sem sinais de vida.

DOC. 004 – Ficha de Criação de Personagem - Trevor

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Trevor

NECESSIDADE DRAMÁTICA (O que ele quer): Levar todos os integrantes do grupo em segurança para a região mais segura.

Descrição resumida do personagem: Nascido e criado no subsolo, ele decide sair em busca da zona de proteção recém-descoberta. Conta com a ajuda de seu avô, que é um dos membros do grupo político do subsolo, para subir para a superfície.

Como ele será modificado ao longo da história? (Arco do Personagem): Apesar de ser um líder nato, o protagonista, ao longo da jornada, aprenderá a conviver com as pessoas da superfície, apesar de todas as diferenças, e irá amadurecendo, não só como líder mas como pessoa. No decorrer da série ele passará de inseguro e inocente para um líder seguro de si.

Características Físicas:

Idade: 28

Tipo Corporal (Altura/Peso): 1,80m/76kg

Pele: Clara

Características Básicas: É praticamente do temperamento colérico descrito por Hipócrates. É um líder nato, então gosta de tomar as decisões. Tem a ambição de conseguir levar todos em segurança à zona de proteção, mas sente um certo temor de falhar em algum ponto da jornada. Apesar de ser gentil e sempre atencioso com quem gosta, tem uma visão otimista das coisas, o que pode embaçar seus julgamentos, já que tem muita esperança de que tudo dará certo.

Onde vive: Inicialmente no subsolo, passando a não ter um lugar fixo após subir à superfície.

Nível Intelectual: Por ser criado no subsolo, tem um nível intelectual bom, sabendo ler, escrever e etc.

Descreva sua família e a relação do personagem com ela: Tem um bom relacionamento com seu avô e pai, que são seus únicos parentes vivos.

Descreva sua profissão, local de trabalho, e sua relação com as pessoas neste ambiente: -----

Modo de falar: Assim como as pessoas do subsolo, fala sem o uso de gírias da superfície.

Estilo: -----

Características Emocionais e Psicológicas: Atencioso, educado, senso de justiça, ímpeto de ajudar os outros, gosta de conversar com os outros, teimoso, às vezes é infantil, ativo, sempre pra cima, tem uma visão otimista da vida, já que acredita que tudo irá dar certo.

O que o motiva: Tanto o desaparecimento de seu pai como a possibilidade de recomeçar sua vida e a das pessoas ao seu redor em um lugar que não foi afetado pela radiação.

De que ele tem medo: De falhar, fazer decisões erradas e colocar a vida dos outros em risco.

Sua visão sobre seu papel no mundo: Por ser o líder do grupo, vê como sua responsabilidade levar todos em segurança à zona de proteção, fazendo sempre as melhores escolhas nos momentos de dificuldades.

DOC. 005 – Ficha de Criação de Personagem - Jonah

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Jonah

NECESSIDADE DRAMÁTICA (O que ele quer): por fora o que ele quer é proteger sua família e seu grupo, mas por dentro ele queria se ver livre dessa responsabilidade, mas no sentido de que todos já estivessem protegidos e eles não precisassem mais passar necessidades.

Descrição resumida do personagem: É o filho do ancião do grupo, seu pai sempre foi a base de todos, e ele, conseqüentemente, herdou sua função, há muitos livros na aldeia, então ele sabe ler e escrever. Ele nasceu num mundo já devastado então não vê muitas esperanças, nem planos. É uma pessoa justa, mas é cabeça dura. Não discrimina as mulheres e acredita que elas podem fazer os mesmos trabalhos que os homens. É meio aspero.

Como ele será modificado ao longo da história? (Arco do Personagem): Com a chegada do grupo do subsolo, ele primeiro se coloca na retaguarda, achando que aquelas pessoas irão prejudicar o grupo, mas com o tempo ele começa a se familiarizar e gostar daquelas pessoas. O convívio com o Protagonista começa mal, mas eles vão se aproximando. Essa relação é recheada de brigas. Com o tempo ele vai ficando mais maleável e menos arrisco e as pessoas do subsolo ensinam a ter mais esperança.

Características Físicas:

Idade: 25

Tipo Corporal (Altura/Peso): 1,82m/73kg

Pele: Morena

Onde vive: nas ruínas

Nível Intelectual: alfabetizado e conhecedor das artes da guerra

Descreva sua família e a relação do personagem com ela: Ele vive em conflito com o pai, por conta de sua impulsividade.

Descreva sua profissão, local de trabalho, e sua relação com as pessoas neste ambiente: é o sub chefe, e responsável pela caça e proteção do grupo

Modo de falar: com firmeza e autoridade

Características Emocionais e Psicológicas: explosivo e impulsivo

O que o motiva: atingir seus objetivos

De que ele tem medo: de falhar com seu pai e com todos

As três coisas que ele mais estima (Objeto, Pessoa, Modo de Vida, etc.):
seu pai, Emery e o grupo.

Descreva seu personagem com uma frase ou palavra: explosão

DOC. 006 – Ficha de Criação de Personagem - Emery

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Emery

NECESSIDADE DRAMÁTICA (O que ele quer): Conseguir um lugar seguro para recomeçar e não ter mais que agir de um jeito que não é realmente.

Descrição resumida do personagem: Após perder toda a sua família, ela se vê sozinha no mundo e tem que fazer de tudo para sobreviver. Assim se torna uma pessoa um tanto amarga por fora, mas ainda doce por dentro.

Como ele será modificado ao longo da história? (Arco do Personagem): Apesar de continuar sozinha e seca com as pessoas, a personagem amolece ao longo da temporada, até mostrando certos sentimentos em relação ao antagonista e ao protagonista.

Características Físicas

Idade: 24

Tipo Corporal (Altura/Peso): 1,74m/62kg

Pele: Morena

Características Básicas: Por se ver sozinha no mundo, ela se porta como uma mulher dura, sem mostrar seus sentimentos, ríspida e de poucas palavras, mas na verdade é uma mulher gentil e de bom coração. Apesar de sempre estar praticamente sozinha, gostaria de ter alguém sempre por perto.

Onde vive: Na superfície junto com o antagonista e o resto do grupo.

Nível Intelectual: Não sabe ler e escrever como os sobreviventes do subsolo, mas aprendeu o básico.

Descreva sua família e a relação do personagem com ela: Não tem família.

Descreva sua profissão, local de trabalho, e sua relação com as pessoas neste ambiente: -----

Modo de falar: Usa algumas gírias utilizadas pelos sobreviventes da superfície.

Estilo: -----

Características Emocionais e Psicológicas: Apesar de agir como uma mulher dura, fria, que não tem muita compaixão pelos outros e sempre coloca sua sobrevivência em primeiro lugar, no fundo ela é uma mulher mais doce e carinhosa, que gosta de ter pessoas ao seu redor, para sentir-se amada e

protegida. Acha necessário agir desse jeito para mostrar-se forte e independente.

O que o motiva: A chance de ter uma vida normal novamente e poder deixar de agir desse jeito.

De que ele tem medo: De afastar as pessoas que estão ao seu redor de uma maneira mais intensa, a ponto de se ver sozinha no mundo, mas também de parecer indefesa e carente.

Sua visão sobre seu papel no mundo: Se sente como se seu papel fosse apenas o de sobreviver para tentar recomeçar.

DOC. 007 – Ficha de Criação de Personagem - Paige

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Paige

NECESSIDADE DRAMÁTICA (O que ele quer): ela é apaixonada pelo protagonista, e fará de tudo para se tornar adequada para ele.

Descrição resumida do personagem: A mulher de dentro passará por uma grande mudança, ela começa frágil e assustada, mas diante da tarefa de proteger seu irmão e conquistar o protagonista ela vai se tornar forte. Ela se aproximará da mulher da superfície, que a treinará. Ao mesmo tempo ela se tornará meio que uma enfermeira do grupo do grupo da superfície. Ela e o irmão serão muito próximos e confidentes. Ela terá sempre receios com o antagonista. Sua relação com o protagonista será de muita proximidade, ela é órfã, então foi criada junto a Trevor e quando ele decide sair ela não hesita em segui-lo.

Como ele será modificado ao longo da história? (Arco do Personagem): ela deixará de se importar tanto com os sentimentos de Trevor e buscará uma forma de agregar fatores positivos ao grupo, abandonando a casca de proteção do subsolo.

Características Físicas:

Idade: 24

Tipo Corporal (Altura/Peso): 1,63m/58kg

Pele: Clara

Onde vive: no subsolo e depois nas ruínas

Nível Intelectual: alfabetizado e bem educada, devido ao sistema do subsolo. Conhece as arte médicas

Descreva sua família e a relação do personagem com ela: ela é órfã, seus pais morreram de uma doença, por isso ela e seu irmão são muito próximos e unidos.

Descreva sua profissão, local de trabalho, e sua relação com as pessoas neste ambiente: no subsolo eles tem um sistema de divisão de trabalho, ela atuava na área da saúde, na superfície, ela usa seu conhecimentos e vira a enfermeira do grupo.

Modo de falar: tranquila e tímida

Características Emocionais e Psicológicas: calmo, tímida, calada, submissa
O que o motiva: estar bem junto a Trevor e seu irmão

De que ele tem medo: de perder seu irmão

As três coisas que ele mais estima (Objeto, Pessoa, Modo de Vida, etc.):
seu irmão, Trevor e os cuidados médicos

Descreva seu personagem com uma frase ou palavra: paz

DOC. 008 – Ficha de Criação de Personagem - Oliver

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Oliver

NECESSIDADE DRAMÁTICA (O que ele quer): amadurecer e ganhar condições para proteger a todos.

Descrição resumida do personagem: A criança sempre foi muito curiosa, esperta e ativa. Ela sempre sonhou em sair para a superfície, mas, achando que seria uma grande aventura. Quando sai ele vê o estado das pessoas do lado de fora e não acredita no que vê, em um dos ataques sofridos pelo grupo ele percebe que precisa deixar de ser só um moleque e começar a defender o grupo, esse extinto de proteção o faz se aproximar do ancião e do antagonista. Como ele é muito curioso, ele busca no ancião as respostas para suas dúvidas e no protagonista o treinamento para ser um “protetor” do grupo.

Como ele será modificado ao longo da história? (Arco do Personagem): a principio ele é só uma criança querendo se aventurar, depois ele começa a amadurecer e a ter preocupações como a dos outros homens do grupo, ele é forçado a crescer.

Características Físicas:

Idade: 13

Tipo Corporal (Altura/Peso): 1,54m/40kg

Pele: Clara

Onde vive: no subsolo e depois nas ruínas

Nível Intelectual: alfabetizado e bem educado, devido ao sistema do subsolo. Ele conhece muitas histórias e mitos antigos.

Descreva sua família e a relação do personagem com ela: ele é órfão, seus pais morreram de uma doença, por isso ele e seu irmã são muitos próximos e unidos.

Descreva sua profissão, local de trabalho, e sua relação com as pessoas neste ambiente: ele apenas estudava no subsolo, ao sair ele passa a treinar e caçar como os outros.

Modo de falar: apressado

Características Emocionais e Psicológicas: energético, curioso, cauteloso
O que o motiva: poder ser útil no grupo, e não mais um peso

De que ele tem medo: de perder sua irmã

As três coisas que ele mais estima (Objeto, Pessoa, Modo de Vida, etc.):
sua irmã, suas histórias e as ilhas de proteção.

Descreva seu personagem com uma frase ou palavra: curiosidade

DOC. 009 – Ficha de Criação de Personagem - Jeremiah

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Jeremiah

NECESSIDADE DRAMÁTICA (O que ele quer): ele busca a paz e a tranqüilidade, para as pessoas que convivem com ele. Ela também deseja se entender com seu filho, e fazê-lo ser mais racional.

Descrição resumida do personagem: O ancião irá representar a sabedoria no lado externo. Ele presenciou quando criança a guerra nuclear, por isso ainda tem lembranças da terra antes do apocalipse. Seus pais tentaram preservar o máximo que conseguiram de coisas da terra de antigamente. Quando ele era jovem se instalou com seu grupo nas "ruínas", junto com seu pai ele foi juntando resquícios de objetos e livros e fazendo um estoque, mais pessoas foram se juntando e com a morte de seu pai ele foi considerado o líder. Com o tempo ele foi aprendendo que agora aquela era sua realidade e que ele devia aceitar e procurar manter as pessoas a salvo. Ele conheceu uma mulher com quem teve um filho (Jonah,), mas ela morreu no parto. O mundo ia ficando cada vez mais violento seu filho cada vez mais revoltado. O ancião então buscava trazer paz e aceitação para o seu filho, trazer a sabedoria que ele já possuía. Ele irá se afeiçoar ao protagonista porque seus valores e seu senso de moral são mais aguçados, o que gerará ciúmes em seu filho.

Como ele será modificado ao longo da história? (Arco do Personagem): ele passará a compreender melhor seu filho, e passará a ser mais esperançoso e acreditar na possibilidade de uma nova vida.

Características Físicas:

Idade: 60

Tipo Corporal (Altura/Peso): 1,84m/70kg

Pele: Morena

Onde vive: nas ruínas

Nível Intelectual: alfabetizado e astuto

Descreva sua família e a relação do personagem com ela: ele vive em conflito com o filho, por seu temperamento explosivo

Descreva sua profissão, local de trabalho, e sua relação com as pessoas neste ambiente: ele é o chefe de seu grupo, e é responsável por manter a ordem e disciplina das pessoas

Modo de falar: calmo e sábio

Características Emocionais e Psicológicas: calmo, sábio, racional, melancólico, as vezes.

O que o motiva: manter o grupo protegido

De que ele tem medo: de perder seu filho

As três coisas que ele mais estima (Objeto, Pessoa, Modo de Vida, etc.):
seu filho, os resquícios do mundo antigo e a união do grupo

Descreva seu personagem com uma frase ou palavra: ancião

DOC. 010 – Ficha de Criação de Personagem - Edmund

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Edmund

NECESSIDADE DRAMÁTICA (O que ele quer): Quer ver seu filho e neto a salvo.

Descrição resumida do personagem: É um dos líderes do abrigo onde o protagonista nasceu, além de ser seu avô. Ajuda o protagonista e os outros a escaparem do abrigo. Apenas aparece no primeiro episódio da série

Características Físicas

Idade: 71

Tipo Corporal (Altura/Peso): 1,72m/64kg

Pele: Clara

Características Básicas: Apesar de ser uma pessoa rígida, um tanto autoritária e sempre sério ama seu neto e faria de tudo para vê-lo bem.

Onde vive: No subsolo.

Nível Intelectual: É uma pessoa inteligente e relativamente culta.

Descreva sua família e a relação do personagem com ela: Ama seu filho e neto, fazendo de tudo para vê-los felizes.

Descreva sua profissão, local de trabalho, e sua relação com as pessoas neste ambiente: É um dos membros do Conselho. Tem uma boa relação com todos, como exige a sua posição, mas isso muda com as atitudes de seu filho.

Modo de falar: Fala corretamente, sem gírias, num tom um tanto áspero.

DOC. 011 – Ficha de Criação de Personagem - Sebastian

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Sebastian

NECESSIDADE DRAMÁTICA (O que ele quer): Sempre quis ver seu filho protegido dos perigos da superfície, mas depois que descobre alguns fatos, não sabe qual lugar é mais perigoso.

Descrição resumida do personagem: É pai do protagonista. Veio quando ainda era uma criança de colo para o subsolo, onde foi criado por seu pai, um dos líderes do abrigo. Some no primeiro episódio.

Características Físicas

Idade: 42

Tipo Corporal (Altura/Peso): 1,78m/74kg

Pele: Clara

Características Básicas: Trata as pessoas com muito respeito, é muito esperto e sempre pensa rápido em suas decisões. Tem um ar um tanto misterioso, como se soubesse de algo que os outros não sabem.

Onde vive: No subterrâneo.

Nível Intelectual: Aprendeu tudo o que sabe com seu avô, que o ensinou a ser astuto e não confiar muito nas pessoas.

Descreva sua família e a relação do personagem com ela: Se dá muito bem com seu pai e filho, mas some misteriosamente.

Descreva sua profissão, local de trabalho, e sua relação com as pessoas neste ambiente: -----

Modo de falar: Fala normalmente, sem o uso de gírias.

DOC. 012 – Sequência de Eventos da Primeira Temporada

Sequência de Eventos - 1ª temporada

- Conflito no interior do abrigo, resultando na saída do protagonista e seu grupo;
- Encontro com um grupo de sobreviventes, onde o restante do grupo é apresentado;
- O grupo segue em direção ao destino enquanto tentam se manter escondidos de canibais e outros grupos hostis;
- O grupo acha um abrigo parecido ao do início da série que contém mais informações sobre o destino mas são atacados na saída, onde ocorrem as primeiras perdas;
- Forçados a desviar a trajetória, o grupo agora tem perseguidores;
- O grupo chega a uma espécie de vila, onde ocorrem desistências e são apresentados os novos integrantes;
- Após a retomada da jornada, o grupo é atacado novamente, o que causa mais perdas e uma separação dos integrantes;
- Apesar de ter o mesmo objetivo, o grupo agora está dividido, cada um com seu plano e liderança.